

New RPG Order

Prezentuje

WFRP 2.0 - Rycerze Graala



Informacje o Release'ie :

Źródło.....: Lendir

Skan.....: harfista

Edycja/składanie.....: harfista

Liczba stron.....: 155

Rozdzielczość...: 2300x3180

Wydawnictwo.: Copernicus Corporation

Format.....: pdf

Rok wydania.....: 2007

Data release'u...: 2007.05.08

Opis:

Oto przed Tobą ojczyzna nieskalanych rycerzy i pięknych szlachcianek, kraina ochrana potęgą i majestatem Pani Jeziora. Jej oddanymi obrońcami są rycerze Graala, najmężniejsi wojownicy Starego świata. Jej wierne służki to Panny i Wieszczki, a także najpotężniejsza z nich - Czarodziejka. Na dworach i turniejach, w bitwach i wyprawach, błędni rycerze dowodzą swej odwagi i wierności zasadom kodeksu honorowego. Lecz pod złudną maską rycerskości i sprawiedliwości kryje się ponura prawda o Bretonii, o jej mrocznych tajemnicach i codziennych problemach, o wyzyskiwanych chłopach, bezwzględnych i surowych prawach oraz podłych zbrodniach magnatów.

Info :

Jeśli spodobała ci się ta książka, po 24h koniecznie kup ją w najbliższym sklepie z grami RPG bądź przez internet. Dajmy zarobić polskiemu wydawnictwom, by te mogły dalej wypuszczać kolejne podręczniki dla naszej przyjemności.

Poszukujemy osób, które posiadają skaner i chcą go użyć, które mają tylko książki i udostępnią je nam, które będą skanowały swe podręczniki, są chętne do pomocy przy obróbce oraz OCR'owaniu, a także wspomogą Nas dotacją. Jeśli jesteś jedną z takich osób, napisz do Nas : newrpgorder@gmail.com , bądź wejdź na stronę <http://bibliotekasnow.enlightning.de>

WARHAMMER
FANTASY ROLEPLAY

RYCERZE GRAALA



Przewodnik po Bretonii



WARHAMMER
FANTASY ROLEPLAY

RYCERZE GRAALA

Przewodnik po Bretonii

Autor gry: David Chart

Opracowanie graficzne: Hal Mangold **Projekt książki:** Chris Pramas i Jeff Tidball

Opracowanie graficzne: Hal Mangold **Projekt gry:** J. Schwalb

Grafika na okładce: Mark Gibbons **Logo WFRP:** Darius Hinks

Ilustracje: James Brady, Vincent Dutrait, Wayne England, Mike Franchina, Carl Frank, Dave Gallagher, Karl Kopinski, Jim Pavalec, Scott Purdy, Adrian Smith, Christophe Swal, Chris Trevas

Mapy/plany: Shawn Brown, Andy Law

Kierownik d/s rozwoju WFRP: Kate Flack **Kierownik projektu:** Ewan Lamont

Dyrektor Black Industries: Marc Gascoigne

Edycja polska

Tłumaczenie i redakcja: Szymon „Siriel” Gwiazda

Korekta: Grzegorz „Gregg” Bonikowski, Joanna „Norna” Cieślak

Konsultacja graficzna: Małgorzata Rycharska **Skład:** Andrzej Karlicki

Konsultacja merytoryczna: Karolina „Viriel” Buźnowska (Poltergeist).

Paweł „Amdir” Kumorek, Tomasz Kutner

Pierwsze wydanie - Black Industries 2006 r.
© Copyright Games Workshop Ltd 2006.
Wszystkie prawa zastrzeżone.
© Copyright Copernicus Corporation 2006.
Wszystkie prawa zastrzeżone.

BL Publishing
Games Workshop Ltd
Willow Road
Nottingham
NG7 2WS
UK

Copernicus Corporation
Andrzej Karlicki
ul. Długosza 2/16
01-174 Warszawa



Games Workshop, logo Games Workshop, Warhammer, logo Warhammer, Warhammer Fantasy Roleplay, logo Warhammer Fantasy Roleplay, WFRP, Citadel, logo Citadel, BL Publishing, logo BL Publishing, Black Industries, logo Black Industries, GW, Chaos, znaki towarowe, logo, pomysły, nazwy, rasy i insygnia ras, pojazdy, miejsca, oddziały, profesje, ilustracje i grafiki ze świata Warhammer są zastrzeżone ®, TM i/lub © Games Workshop Ltd 2000-2006, na terytorium Anglii i wszystkich państw na całym świecie. Polskie wydanie na podstawie licencji należy do Copernicus Corporation. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Żaden fragment tej książki nie może być reprodukowany, składowany lub transmitowany w żadnej formie elektronicznej, mechanicznej lub fotograficznej bez pisemnej zgody wydawcy.

ISBN 13: 978-83-86758-80-7
ISBN 10: 83-86758-80-5

Black Industries www:
www.blackindustries.com

Copernicus Corporation www: copcorp.pl
webmaster: Sylwek „Orth” Wróbel

Spis treści

Wprowadzenie	3	Rozdział VI: Rycerstwo	51	Przykładowy Carcassończyk.....	89
Rozdział I: Kraina i jej mieszkańcy	6	Dziedzictwo kulturowe.....	51	Pomysły na przygody.....	90
Kraina.....	6	Kariera rycerza.....	53	Couronne.....	90
Bretończycy.....	10	Poszukiwania Graala.....	54	Ludność.....	90
Język bretoński.....	11	Rycerze Graala.....	54	Znaczące miejsca.....	93
Struktura społeczeństwa.....	11	Posiadłość ziemiska.....	55	Przykładowy Courończyk.....	94
Dorobek materialny.....	12	Wierchowce.....	56	Pomysły na przygody.....	94
Rozdział II: Historia Bretonii	16	Bretoński rumak bojowy.....	57	Gisoreux.....	95
Czasy starożytne.....	16	Pegaz.....	57	Ludność.....	95
Czas wojen.....	17	Hipogryf.....	57	Znaczące miejsca.....	97
Zjednoczenie.....	17	Cnoty rycerskie.....	58	Przykładowy mieszkaniac	
Dwanaście Wielkich Bitew.....	18	Błogosławieństwa Graala.....	60	Gisoreux.....	98
Ludwik Pochopny.....	22	Rozdział VII: Księstwa Bretonii	61	Pomysły na przygody.....	98
Wojny rycerskie.....	22	Akwitania.....	61	Lyonesse.....	98
Upadek Mousillon.....	23	Ludność.....	63	Ludność.....	99
Nieumarli.....	23	Znaczące miejsca.....	64	Znaczące miejsca.....	101
Rozdział III: Polityka	24	Przykładowy Akwitańczyk.....	65	Przykładowy mieszkaniac	
System feudalny.....	24	Pomysły na przygody.....	65	Lyonesse.....	102
Szlachta.....	24	L'Anguille.....	66	Pomysły na przygody.....	102
Rodzina i dziedziczenie.....	27	Ludność.....	66	Montfort.....	103
Dwór.....	27	Znaczące miejsca.....	68	Ludność.....	103
Armia.....	28	Przykładowy mieszkaniac		Znaczące miejsca.....	106
Wojny domowe.....	29	L'Anguille.....	69	Przykładowy Montfortczyk.....	107
Kupcy i handel.....	30	Pomysły na przygody.....	70	Pomysły na przygody.....	107
Polityka wobec chłopów.....	32	Artois.....	70	Mousillon.....	108
Kraje ościenne.....	33	Ludność.....	71	Ludność.....	109
Rozdział IV: Sprawiedliwość		Znaczące miejsca.....	72	Znaczące miejsca.....	110
i prawo	35	Przykładowy mieszkaniac Artois.....	74	Przykładowy Mousillończyk.....	111
Kodeks rycerski.....	35	Pomysły na przygody.....	74	Pomysły na przygody.....	112
Prawo ziemskie.....	37	Bastonne.....	75	Parravon.....	112
Prawo zwyczajowe.....	38	Ludność.....	76	Ludność.....	113
Prawa lokalne.....	39	Znaczące miejsca.....	77	Znaczące miejsca.....	114
Banici.....	40	Przykładowy Bastończyk.....	78	Przykładowy Parravonczyk.....	116
Uciekinierzy.....	40	Pomysły na przygody.....	78	Pomysły na przygody.....	116
Zboje i bandyci.....	40	Bordeleaux.....	79	Quenelles.....	117
Wyznawcy Chaosu.....	40	Ludność.....	79	Ludność.....	117
Zakapturzeni.....	41	Znaczące miejsca.....	80	Znaczące miejsca.....	119
Rozdział V: Religia i obyczaje	43	Przykładowy mieszkaniac		Przykładowy mieszkaniac	
Pani Jeziora.....	43	Bordeleaux.....	81	Quenelles.....	120
Panny Graala.....	46	Pomysły na przygody.....	82	Pomysły na przygody.....	120
Błogosławieństwa Pani Jeziora.....	47	Brionne.....	82	Rozdział VIII: Bohaterowie	
Pielgrzymi Graala.....	47	Ludność.....	83	i profesje	121
Wierzenia chłopskie.....	48	Znaczące miejsca.....	84	Cechy Bretończyków.....	121
Święta.....	48	Przykładowy Brionczyk.....	85	Nowe profesje.....	124
Porwane za młodu.....	49	Pomysły na przygody.....	86	Rozdział IX: Objawy zła	132
Tajemnica Czarodziejki.....	50	Carcassonne.....	86	Indeks	151
		Ludność.....	86		
		Znaczące miejsca.....	88		

Wprowadzenie

Witajcie w Bretonii, ojczyźnie dzielnych rycerzy, wiernych obrońców Pani z Jeziora! To kraina, w której wciąż obowiązują zasady kodeksu honorowego, a niezłomna odwaga jest tarczą przeciw liczny niebezpieczeństwom.

W niniejszym dodatku znajdziesz wszystko co potrzebne, by przybliżyć graczom wspaniałą krainę Bretonii, jakże odmienną od Imperium. Zawarte tu informacje okażą się użyteczne w konstruowaniu i prowadzeniu przygód, zarówno dla rdzennych mieszkańców bretońskich księstw, jak i przybyszów z innych krain.

Podobnie jak *Dziedzictwo Sigmara*, także i ta książka to swoisty zestaw narzędzi dla Mistrza Gry (MG). Możesz swobodnie korzystać z części przedstawianych rozwiązań, a inne pominąć. Podczas prowadzenia przygody MG ma prawo wykorzystywać podane informacje w niezmiennionej formie, albo też dowolnie je modyfikować.

Spis treści

Dodatek składa się z dziewięciu rozdziałów, z których każdy opisuje inny aspekt Bretonii i życia jej mieszkańców.

Rozdział I: Kraina i jej mieszkańcy opisuje położenie geograficzne Bretonii, ukształtowanie terenu, a także przedstawia ogólny rys społeczeństwa, jakie zamieszkuje te ziemie.

Rozdział II: Dzieje Bretonii opisuje historię krainy od najwcześniejszych zapisów w kronikach aż do czasów obecnych. Szczególny nacisk położony został na wczesny okres istnienia krainy, zwłaszcza na wielkie kampanie militarne prowadzone przez Gillesa Zjednoczyciela, legendarnego władcę Bretonii.

Rozdział III: Polityka opisuje zasady sprawowania władzy w Bretonii, ze szczególnym uwzględnieniem systemu feudalnego, rodów kupieckich oraz nieformalnej władzy wójtów w wioskach podległych rodom szlacheckim.

Rozdział IV: Sprawiedliwość i prawo opisuje zasady działania sądów oraz przestrzegania prawa, które odmiennie traktuje szlachetnie urodzonych i plebs.

Rozdział V: Religia i obyczaje przede wszystkim opisuje najważniejszą religię Bretonii – kult Pani z Jeziora – choć scharakteryzowano także rolę pozostałych bóstw Starego Świata w wierzeniach tutejszej społeczności, a także opisano najważniejsze święta i obyczaje ludowe.

Rozdział VI: Rycerstwo opisuje zasady kodeksu honorowego, jakim kierują się bretońscy rycerze w służbie Pani z Jeziora. Za wierność cnotom rycerskim bogini obdarza błogosławieństwami, a męstwo i honor wynagradza swą opieką.

Kobiety w Bretonii

W społeczeństwie bretońskim kobiety odgrywają drugoplanową rolę i z tego powodu wiele profesji jest dla nich niedostępnych, chyba że uciekną się do podstępów i będą podszywać się pod mężczyzn. Ten aspekt życia w Bretonii nie odzwierciedla jednak postawy autora ani wydawnictwa. Kobieta udająca mężczyznę może być ciekawą do odegrania postacią, lecz jeśli tego rodzaju nierówność i dyskryminacja razi Cię lub Twoich graczy, możesz swobodnie pominąć ten aspekt gry.

Nawiasem mówiąc, ani autor, ani wydawnictwo nie popierają również niesprawiedliwego traktowania chłopów, zatargów i wojen wywołanych z powodu obrazy honoru, ani oddawania czci Mrocznym Potęgom, choć tego rodzaju przypadki zostały opisane w tej książce i stanowią mniej przyjemne aspekty życia w Bretonii. To tyle w kwestii odpowiedzi na ewentualne zastrzeżenia.

Rozdział VII: Księstwa Bretonii to najobszerniejsza część dodatku, opisująca szczegółowo każde z 14 księstw, włącznie z opisem regionu, cechami charakterystycznymi zamieszkującej go społeczności, miejscami godnymi uwagi lub odwiedzenia oraz aktualną sytuacją polityczną. Każdy z podrozdziałów zawiera pomysły na przygody, także takie, które mogą skłonić nawet doświadczonych awanturników, by poszukali dla siebie spokojniejszego miejsca.

Rozdział VIII: Bohaterowie i profesje przedstawia pomysły na stworzenie Bohatera Gracza (BG) pochodzącego z Bretonii. Oprócz nowych cech rasowych dla Bretończyków, zamieszczono tu

także modyfikacje cech w zależności od tego, z którego księstwa pochodzi Bohater. Na końcu opisano kilka nowych profesji typowych dla Bretonii: od półdzikiego pasterza z Carcassonne do szlachetnie urodzonego rycerza Graala.

Rozdział IX: Objawy zła to zrecznie skonstruowany scenariusz, który nadaje się zarówno dla początkujących Bohaterów z Bretonii, jak też dla doświadczonych awanturników z obcych krain.

Na dobrej drodze

Sir Gilbert ponaglił zdrożonego wierzchowca, podążając w kierunku posępnie wyglądającej osady. Droga była w koszmarnym stanie. Trudno było uwierzyć, że ten trakt prowadzi do kaplicy Płonącej Tarczy. Ale szlachcic z zamku, gdzie rycerz spędził poprzednią noc, był przekonany, że to właściwy kierunek.

Wreszcie dotarł do budynku, który wyglądał na gospodę. Na drzwiach widniały wymalowane jakieś znaki. Jakież to typowe dla tych wieśniaków... Przesady i zabobony zamiast żarliwej wiary, pomyślał Gilbert. Zsiadł z konia i podszedł do drzwi. Zastukał. Cisza, żadnej odpowiedzi. Zastukał jeszcze raz, odnosząc dziwne wrażenie, że w tej sytuacji jest coś przerażającego znajomego.

Ujął pewnie rękęję miecza i rozejrzał się czujnie wokół.

Wreszcie zza drzwi dobiegł go głos:

– Poszedł precz!

– Otwieraj drzwi w tej chwili! – zawołał Bretończyk, ale bez zbytniej nadziei. – Jestem Gilbert de Arnaud, rycerz Jego Prze...

Urwał, gdy drzwi otworzyły się z rozmachem.

– Uniżenie błagam o wybaczenie, mości rycerzu. Nie spodziewałem się tak znamienitego gościa... – Karczmarz niemal klęczał w błocie. – Już szykuję najlepszy pokój, oczywiście ze wszelkimi wygodami.

Sir Gilbert westchnął z ulgą. 'Dobrze znów być w domu'.





Kraina i jej mieszkańcy

„Bretonia to kraj spokojny i sprawiedliwy, w którym każdy człowiek wie, gdzie jego miejsce. Twoje jest na stryczku.”

– Teoderyk, lord Maronz, do schwytanego banity.



Podróżni przybywający z krótką wizytą do Bretonii zastają piękny kraj o żyznej ziemi, zapierających dech w piersi widokach gór oraz spokojnych rzek, łagodnie wijących się wokół zalesionych wzgórz. Władają nim szlachetni i dworscy rycerze, adorujący piękne damy dworu i opiekujący się chłopami, którzy z radością uprawiają ziemię dla swych sprawiedliwych władców. Kuchnia bretońska słynie w całym Starym Świecie, podobnie jak doskonale i liczne gatunki wina. Tak wygląda Bretonia na pierwszy rzut oka i wiele jest prawdy w tym obrazie.

Jednak pod idylliczną fasadą kryje się ponura rzeczywistość codziennego życia. W lasach czają się zbóje i groźne stwory, góry zaś to schronienie dla banitów oraz siedziba orczych

klanów. Chłopi często cierpią głód, wyzyskiwani przez chciwych rycerzy, którzy żądzą władzy, brutalność i tchórzostwo kryją pod maską dworskiej ogłady i turniejowej odwagi. Nawet bretońska kuchnia potwierdza dwoistą naturę tej krainy, ostrymi przyprawami maskując mdłą smak nadgniłego mięsa. Wino równie dobrze może pobudzić zmysły, jak ich pozbawić, zdając pijanego nieszczęśnika na łaskę i niełaskę złodziei lub morderców. Złośliwi twierdzą, że pod złudną maską piękna Bretonia kryje moralną zgniliznę. Życzliwsi wskazują na pogłębiającą się przepaść między bogatym rycerstwem i biednym chłopstwem. Tak czy inaczej, można powiedzieć, że Bretonia to przede wszystkim kraj kontrastów.

— Kraina —

Podróż po Bretonii, może za wyjątkiem przekłętą księstwa Mousillon, to urzekająca wyprawa, jakże odmienna od wędrówki wśród mrocznych lasów i niebosiężnych gór Imperium. Nie oznacza to jednak, że to spokojna kraina. Wręcz przeciwnie, pozornie piękny krajobraz może skrywać śmiertelne zagrożenie dla wędrówca.

Można wyróżnić sześć podstawowych typów ukształtowania terenu w Bretonii: ziemie uprawne, pastwiska, lasy, góry, wybrzeże oraz tereny nadrzeczne. Poniżej pokrótce opisano ich cechy charakterystyczne i znaczenie dla gospodarki krainy, natomiast dokładne przedstawienie poszczególnych regionów znajduje się w **Rozdziale VII: Księstwa Bretonii**. Jedynym wyjątkiem są rzeki, które wyznaczają naturalne granice między księstwami i z tego powodu zostały dokładnie opisane w poniższym rozdziale.

Najczęściej uprawianym w Bretonii zbożem jest pszenica, choć sadzi się także jęczmień, owies i rozmaite warzywa. Pola są duże i dzielone miedzami na pasy. Każdego z nich dogląda pojedyncza rodzina chłopska. Różne gatunki roślin oraz niekiedy odmienne sposoby uprawy sprawiają, że krajobraz bretońskich pól przypomina pasiasty wzór tkaniny. Na wzgórzach, gdzie ukształtowanie terenu nie pozwala na uprawianie zbóż, sadzi się drzewka owocowe lub krzewy winorośli. W sadach wypasa się także owce, choć większość zwierząt hodowana jest w pobliżu górskich pastwisk i łąk.

Uprawa ziemi to ciężka praca. Chłopi poświęcają jej niemal cały czas. Przy pięknej pogodzie, odziani w białe sukmany i pochyleni nad gruntem wieśniacy stanowią sielski widok, który ładnie komponuje się z zielonymi i złocistymi polami. Jednak mało kto zauważa trud chłopów, gdy kuląc się przed porywami wichru i siekącym deszczem, w pocie czoła i po kolana w błocie wychodzą na pole, by orać, siać lub pielć.

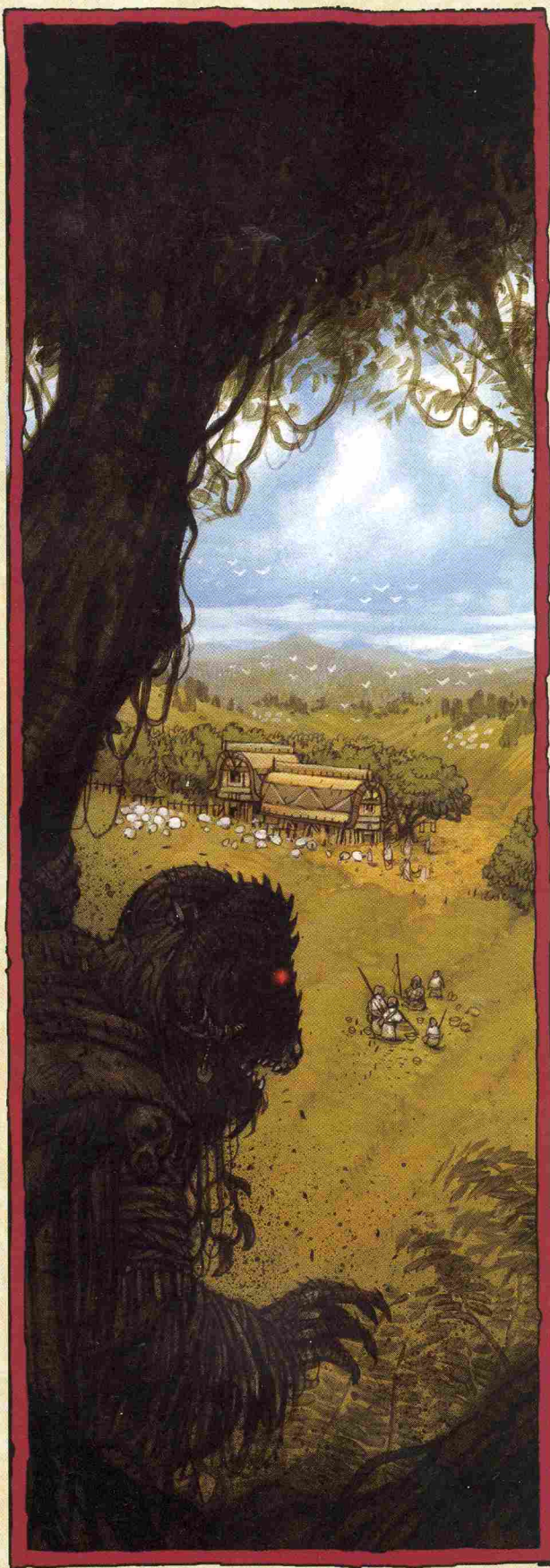
Ziemie uprawne zajmują większość dolin i równin Bretonii, natomiast wzgórza są głównym obszarem hodowli zwierząt. Widok zielonych pastwisk, usianych białymi kropkami stad owiec lub łaciących krów, to często spotykany krajobraz, szczególnie u podnóża gór. Zwierząt pilnują pasterze, czasem przy pomocy psów. Na południu kraju, gdzie hierarchia społeczna jest nieco mniej sztywna, wypasem owiec zajmują się także kobiety, natomiast w północnych księstwach nawet samotnie wędrujące niewiasty to rzadki widok.

Jednym z powodów takiego zwyczaju jest zagrożenie dla stad hodowlanych ze strony wilków, a także goblinów, orków i zwierzoluździ. Wypasanie owiec i bydła nie jest tak łatwe i spokojne, jak mogłoby się wydawać na pierwszy rzut oka. Wymaga odwagi oraz wyszkolenia w obchodzeniu się z bronią. Pasterki z południa cieszą się opinią dzikich i twardych wojowniczek. Rzadko trafiają się śmiałkowie, którzy zechcą wziąć którąś z nich za żonę, ale większości pasterek i tak nie zależy na znalezieniu męża. Popularną bronią pasterzy jest bretoński bosak, czyli włócznia z hakiem na końcu drzewca, którą potrafią się posługiwać z zabójczą skutecznością.

Obrzeża bretońskich lasów wykorzystywane są na wielką skalę przez okoliczną ludność. Ściółka służy do wypasania świń, natomiast same drzewa jako budulec. Bywają one też przycinane, co powoduje, że gałęzie są długie i cienkie, przydatne jako opał lub do krycia strzech. Przycinanie polega na regularnym obcinaniu gałęzi na całej długości pnia lub tylko w pobliżu korony (jest to technika zwana ogławianiem). Najczęściej stosowana jest właśnie ta druga metoda, gdyż dzięki niej świniom i owcom nie podgryzają młodych pędów. Sprawia to również, że obrzeża lasów są pozbawione poszycia, gdyż gęste listowie górnych gałęzi nie przepuszcza zbyt wiele promieni słońca.

W głębi gęstych bretońskich puszczy panuje taki sam półmrok, jak w większości lasów Imperium. Na obrzeżach swoje kryjówki mają banici i zbójcy, którzy wbrew własnej woli stają się pierwszą linią obrony pobliskich osad, powstrzymując groźne zwierzęta i potwory przed zapuszczaniem się na tereny zamieszkałe. W bretońskich lasach nie ma zbyt wielu osad ludzkich ani elfich (należy pamiętać, że Athel Loren leży poza granicami Bretonii), puszcze stają się więc schronieniem dla zwierzoluździ i wyznawców Mrocznych Potęg. Krążą legendy, iż w głębi lasów istnieją wielkie miasta zwierzoluździ i choć są to powszechnie wysmiewane pogłoski, trudno jednoznacznie stwierdzić, czy rzeczywiście są nieprawdziwe. Niewiele osób zawędrowało tak głęboko pod mroczną kopułę bretońskich puszczy.

Otoczające krainę góry oraz Masyw Orków w samym jej środku przedstawiają malowniczy widok. W słoneczne dni ośnieżone szczyty lśnią oślepiającą bielą. Strzeliste turnie górują nad zalesionymi dolinami, a grzmot wodospadów odbija się echem od stromych ścian górskich kotlin. Liczne na pogórzach wioski hodowców i osady górników wyróżniają się charakterystycznymi, spadzistymi dachami domostw, które ułatwiają ich oczyszczanie ze zwałów śniegu. Niekiedy opady są tak intensywne, że niektóre osady zostają odcięte od reszty kraju nawet na kilka miesięcy. Położone na uboczu samotne wioski, zimą zdane wyłącznie na siebie, wykształciły własne prawa i zwyczaje, czasami nawet ocierające się o kult Mrocznych Potęg. Wyżej położone tereny zagarnęły plemiona orków i goblinów, które często





napadają na pobliskie osady ludzi. Wiosną, gdy topniejące śniegi na nowo otwierają górskie szlaki, łowcy i zwiadowcy znajdują przynajmniej jedną wioskę całkowicie zniszczoną i spaloną przez zielonoskórych. Jednak od wielu lat orki nie zapuszczają się poza granice pogórza, a wśród okolicznych władców panuje powszechne przekonanie, iż zielonoskórzy zbierają siły do zmasowanego ataku na niżej położone tereny.

Wybrzeże Bretonii jest zróżnicowane – znaczą je zarówno wysokie klify, podmywane przez silne fale Morza Szponów, jak też rozległe, złociste plaże na wybrzeżu Wielkiego Oceanu. W pobliżu ujść wielkich rzek, gdzie teren jest bardziej płaski, a ziemia żyzniejsza, buduje się porty, najchętniej w sąsiedztwie lasów, które dostarczają stoczniom budulca na śmigłe bretońskie okręty i statki. Wzdłuż wybrzeża, w niewielkiej odległości od brzegu, ciągną się łańcuchy wysepek. Na niektórych powstają wioski rybackie, a nawet niewielkie miasteczka portowe. Dary morza to podstawowe źródło utrzymania ludności na wybrzeżach, a obfitość ławic powoduje, że wioski powstają nawet na wysokich i stromych klifach. Nachylenie terenu jest tam tak znaczne, że funkcję ulic pełnią schody, a czasem nawet drabiny.

Wody wokół Bretonii trudno jednak nazwać spokojnymi, a nawigacja wśród licznych płycizn, podwodnych skał i licznych wysepek jest znacznie utrudniona. Prądy i wiatry mogą się zmienić z godziny na godzinę, a pływy są niezwykle gwałtowne i nieregularne. W bardziej niegościnnych rejonach wybrzeża, w podwodnych jaskiniach lub jamach wydrążonych w klifach, żyją morskie potwory i drapieżniki. Nic więc dziwnego, że bretońskie wybrzeże i liczne zatoki usiane są setkami wraków. Sytuację pogarsza dodatkowo obecność piratów i korsarzy. Zdarza się, że tym procederem trudni się większość mieszkańców nadmorskich wiosek, którzy nęcą statki obietnicą bezpiecznego schronienia przed nadciągającym sztormem, a potem mordują całą załogę i dzielą się łupem. Linia brzegowa, mimo całej jej malowniczości, nie pozwala na kotwiczenie niemal nigdzie poza większymi portami, a tam trzeba się liczyć z wysokimi opłatami i podatkami. W efekcie wybrzeże Bretonii stanowi raj dla przemytników, którzy korzystają z niewielkich zatoczek i znanych tylko sobie portów rybackich. Towary przewożone są w małych łódkach do pośredników, którzy zajmują się dalszym transportem do miast i wiosek.

Rzeki

Sannez to najbardziej wartka z wielkich rzek Bretonii. Niemal na całej długości jest wąska i głęboka, a jej wody słyną z przejrzystości i czystości, mimo iż płyną przez stolicę kraju, Couronne. Na odcinku między tym miastem a wielkim portem L'Anguille rzeka staje się głównym szlakiem handlowym w obu księstwach. Wartki nurt utrudnia transport towarów do stolicy, a określenie na podróż w górę rzeki na stałe weszło do języka przewoźników i kupców w regionie jako synonim trudnego zadania (zwłaszcza, gdy istnieje łatwiejsze rozwiązanie). Powiedzenie: „*płyniesz w górę rzeki*” oznacza „*utrudniasz sobie życie*”.

Bystry nurt rzeki Sannez sprawia problemy nawet doświadczonym flisakom, a pływanie w jej wodach jest wyjątkowo trudne. Korzystają z tego drapieżne ryby i wodne stwory, które nauczyły się polować na próbujące utrzymać się

na powierzchni, niemal bezbronne osoby. W wielu miejscach wpadnięcie do wody oznacza pewną i rychłą śmierć. Z drugiej strony, mięsożerne ryby są wyjątkowo smaczne, a niektórzy starsi rybacy i flisacy urządzają pokazy ich łapania, zanurzając rękę w wodzie i próbując złapać rybę, która stara się ugryźć rękę i wciągnąć ofiarę pod powierzchnię. Niedoścignionym mistrzem w tej szalonej technice rybołówstwa jest Dwupalcy Gotryk (znany wcześniej jako Trójpalcy Gotryk).

Najdłuższą z rzek Bretonii jest Grismerie, szeroka i powolna niemal na całej długości. Swoją początek bierze w Górach Szarych, w pobliżu Karak Norn. Potem wartko przecina Athel Loren i Parravon, ale już na terenach księstwa Montfort zwalnia bieg i leniwie rozlewa się w dolinie pomiędzy Masywem Orków i Górą Szarymi. Stanowi główny rzeczny szlak handlowy Bretonii, a nadbrzeżne tawerny słyną w całej krainie, rywalizując między sobą o miano najlepszego zajazdu. Wydaje się, że najbardziej znanym lokalem jest położona w pobliżu Montfort „Pręgowana Ryba”, słynąca ze specjalności szefa kuchni, czyli smażonej troci, oraz zapierającego dech w piersiach widoku na górskie szczyty, jaki rozciąga się z sali jadalnej. Doskonałą jakość potraw zachwalał sam książę Montfort, a krążą plotki, że tawernę ma zamiar odwiedzić osobiście król Bretonii.

Największe problemy podczas podróży po Grismerie sprawia jej dolny odcinek, wijący się wśród bagien i trzęsawisk przekłętą Mousillon. Leniwy, mulisty nurt skrywa drapieżniki i niebezpieczne wodne stwory, między innymi rzeczne trolle i topielce. Przewoźnicy dokładają więc starań, aby dotrzeć przed zmrokiem do jednej z tawern, silnie strzeżonych i ufortyfikowanych. Co charakterystyczne, zajazdy te są lepiej umocnione od strony rzeki niż od lądu.

Rzeka Gilleau, wpadająca do oceanu w pobliżu Bordeleaux, słynie jako miejsce pierwszej wielkiej bitwy Gillesa Zjednocyela. Zresztą właśnie od jego imienia wzięła swoją nazwę, podobnie jak Gillici – rybacy i flisacy, którzy całe życie spędzają na łodziach i nigdy nie schodzą na ląd. Ich pomalowane w jaskrawe kolory łodzie płyną po całej rzece, a Gillici kontrolują niemal cały handel i transport w regionie.

Rzeka ma swoje źródło w Masywie Orków. Zasilana jest przez dopływy z Lasu Klęski, w większości wyznaczając jego granice. W efekcie jest to bardzo niebezpieczny szlak, nękany przez zielonoskórych i zwierzołudzi z lasu. Jedynie Gillici potrafią skutecznie radzić sobie z ich atakami, co prowadzi do wysuwania przez pozostałych flisaków oskarżeń, iż z pewnością tamci są w zмовie z potworami.

Południe kraju to dorzecze Brienne, uznawanej za rzekę świętą, gdyż jej źródła biją w lesie Loren. Woda ma charakterystyczny błękitny odcień, a niezwykła przejrzystość i czystość sprawiają, że jest zdarna do picia na całej długości rzeki, nawet po minięciu miasta Brionne. Większość Bretończyków przypisuje to magicznej mocy Czarodziejki z Loren.

Ruch na rzece nie jest tak duży, jak można by się spodziewać. Powodem są przypadki zaginięć płynących nią łodzi. Barki, pasażerowie, dobytek – wszystko przepada bez wieści i w tajemniczy sposób. Zdarza to się stosunkowo sporadycznie (mniej więcej raz w miesiącu), ale dla przesądnych flisaków to i tak zbyt często, by mogło być dziełem przypadku. Jak dotąd nie wyjaśniono tajemnicy zagadkowych zaginięć.



— Bretończycy —

Wodróżnieniu od Imperium, społeczeństwo Bretonii składa się niemal wyłącznie z ludzi. Nieliczne niziołki to przybysze z Imperium. Co prawda w miastach można spotkać krasnoludzkich kupców i rzemieślników, zwykle przybyłych z górskich osad i kopalni, a w L'Anguille mają własną dzielnicę Morskie Elfy, ale w większości księstw nieludzie to rzadkość.

Przy zachowaniu wszelkich różnic pomiędzy mieszkańcami poszczególnych prowincji, Bretończycy wyróżniają się postawą, która jest uznawana za ich cechę narodową. Żyją chwilą i są z tego dumni.

Nie znaczy to jednak, że wszyscy Bretończycy są zapamiętałymi utracjuszami, którzy bez końca oddają się przyjemnościom, choć niektórzy arystokraci doskonale pasują do tego wizerunku. Oznacza to raczej, że dla przeciętnego Bretończyka liczy się to, co robi w danej chwili, a nie rozpamiętywanie przeszłości lub martwienie się o to, co przyniesie przyszłość. Trzeba wykorzystać łaskę bogów i możliwie najlepiej przeżyć każdy dzień. Rzemieślnik może poświęcić cały czas na udoskonalanie dzieła swych rąk. Rycerz nieustannie stara się, by każda czynność, słowo i gest potwierdzały jego prawość i nie okryły go hańbą. Chłop skupia się na uprawie poletka, by mieć z czego przeżyć następny dzień. Nie ma czasu na zastanawianie się, co przyniesie przyszłość.

W efekcie Bretończycy wykazują fatalistyczną postawę wobec konsekwencji własnych czynów. Nie narzekają na ciężki żywot, nie tracą też sił ani czasu na jałowe rozważania, czy można było postąpić inaczej. Co się

stało, to się nie odstanie i trzeba będzie sobie z tym poradzić, próbując możliwie najlepiej wykorzystać daną sytuację. Jednak gromadzenie zapasów i zabezpieczanie się na przyszłość spotyka się z powszechnym potępieniem. Nie wiadomo, co przyniesie następny dzień, więc po co odmawiać sobie przyjemności już dzisiaj i przygotowywać się na ciężkie czasy, które mogą w ogóle nie nadejść? W oczach Bretończyków to oznaka tchórzostwa.

Nie oznacza to bynajmniej, że Bretończycy są nierozważni lub szaleni. Wiadomo, że na zimę należy przygotować zapasy żywności. Ale z drugiej strony, po wymienionej uczcie w dniu świątecznym często następuje kilka oszczędnych dni, gdyż wyczerpały się zapasy jedła. Sytuacja odwrotna rzadko ma miejsce, ponieważ przeciętny Bretończyk nie widzi powodu, dla którego miałby odmawiać sobie przyjemności przed świętem, a także w jego trakcie. A nad tym, co dalej, będzie zastanawiał się później...

Można powiedzieć, że regułą w społeczeństwie bretońskim jest niechęć do patrzenia w przyszłość, a dotyczy ona wielu aspektów życia. Budynki wznoszone są szybko i mają przede wszystkim spełniać bieżące funkcje, a nie służyć następnym pokoleniom. Wszelkie reformy społeczne spotykają się z oporem ludności, gdyż ich dobroczynne efekty nastąpią dopiero w przyszłości (o ile w ogóle), a tymczasem trzeba będzie zacisnąć pasa. Typowy Bretończyk wolałby raczej dać jałmużnę żebrakowi, niż poświęcić tyle samo pieniędzy na działania w celu poprawy sytuacji najuboższych.

Tego rodzaju postawa odbierana jest przez inne narody jako zacofanie. W Imperium powszechne są działa i rusznice, podczas gdy armia bretońska nadal w dużej mierze opiera się na ciężkiej kawalerii oraz wykorzystaniu katapult i trebuszy. Podczas gdy w Imperium prężnie rozwija się przemysł drukarski, w Bretonii większość książek wciąż pisana jest ręcznie. Z drugiej strony nie można zaprzeczyć, że wyroby tutejszych rzemieślników przewyższają jakością produkty z innych krain, gdyż nie są wykonywane z myślą o jak największym zarobku, ale przede wszystkim mają stanowić rękodzieło. W rezultacie praca trwa dłużej, lecz efekt zwykle przechodzi najśmielsze oczekiwania nabywcy. Dodatkowo, brak obsesyjnego nastawienia na zbijanie majątku staje się bodźcem do podejmowania podróży i szukania przygód.

Wyjątek od tej reguły stanowią przedstawiciele warstwy kupieckiej. Można nawet powiedzieć, że ludzie, którzy z natury są zapobiegliwi i oszczędni, prędzej czy później zaczynają zajmować się handlem, gdy zorientują się, że posiadają względne nadwyżki w porównaniu do zapasów, jakimi dysponują sąsiedzi. W efekcie kupcy traktowani są w Bretonii z pewnym lekceważeniem, choć bez wątpienia to dość zamożni obywatele.

Język bretoński

Język bretoński, choć podobny do staroświatowego (co sugeruje wspólne, aczkolwiek odległe pochodzenie), różni się od niego w wielu aspektach. Niewątpliwie w obu językach występuje wiele wzajemnych zapożyczeń, lecz bretoński pozostaje dialektem trudniejszym do opanowania, wymaga znajomości niuansów i czasami bardzo istotnych różnic w akcencie lub intonacji, które mogą całkowicie zmienić sens zdania. Powoduje to częste spiecia między Bretończykami a cudzoziemcami, zwłaszcza kupcami z Imperium, posługującymi się „prostą” mową. Często właśnie sposób mówienia staje się przyczyną niewybrednych żartów pod adresem przybyszów z innych krain.

Oba języki są na tyle zbliżone, iż możliwa jest uproszczona komunikacja między osobami posługującymi się tylko jednym z nich, choć należy uważać na kilka możliwych pułapek językowych. Na szczególną uwagę zasługują dwie najważniejsze.

W języku bretońskim istnieje olbrzymie bogactwo określeń związanych z potrawami i trunkami – jest ich po prostu znacznie więcej niż w staroświatowym. Niektóre bretońskie potrawy nawet nie mają nazwy w języku Imperium. Może to sprawić sporo trudności nie tylko przy ich zamawianiu, ale także w rozpoznaniu, co znajduje się na talerzu. Wielu podróżnych z Imperium przyjęło zasadę, że nie zamawiają niczego, czego kucharz lub karczmarz nie potrafi nazwać w staroświatowym, a niekiedy wolą nawet nie wiedzieć, jak nazwa danej potrawy może brzmieć w ich języku ojczystym (patrz **Kuchnia** w dalszej części rozdziału).

Po drugie, dość powszechną praktyką jest stosowanie czasu przyszłego w odniesieniu do zdarzeń z przeszłości. Jest to forma używana raczej tylko w codziennych

rozmowach i głównie wśród niższych klas, ale zdarza się, że również szlachta posługuje się tą denerwującą i mylną konstrukcją zdania. Większość uczonych i skrybów jej unika, a stosowanie takiej formy w słowie pisanym jest powszechnie uznawane za przejaw braku wykształcenia. Jednak często można usłyszeć, jak właśnie w taki sposób bretoński karczmarz opisuje zdarzenia z dnia poprzedniego:

Tak, panie, wiem, że czekacie, ale dziewczki służebnej mnie nie stało. Wczoraj... Tak, dobrze mówię, będzie to wczoraj. Koń się spłoszy. Łachudra woźnica ściągnie wodze, ale bydlę ani mrugnie, tylko chyżo pobiegnie przez bramę. Ale uważajcie, panie, co się zdarzy! Dziewka wyjdzie chwilę potem z drzwi, a koń wprost na nią! Jej szczęście, że pod kopyta jej nie weźmie. Ręka ani chybi na trzy jej się wygnie, przez miesiąc tacy nie podniesie ani ścierki nie użyje. I co ja mam z nią począć?

Oczywiście, użycie czasu przyszłego może odnosić się zarówno do przeszłości, jak i przyszłości, z zachowaniem takiej samej składni. Ten dziwny sposób mówienia często wprawia cudzoziemców w ogromne zakłopotanie (jest też łatwy do naśladowania, zarówno podczas odgrywania Bohaterów Niezależnych, jak i Bohatera Gracza).

Struktura społeczeństwa

Wśród ludności Bretonii można wyróżnić dwie klasy: szlachtę i chłopstwo. Jest to podział uświęcony prawem, które odmiennie traktuje przedstawicieli obu warstw (patrz **Rozdział IV: Sprawiedliwość i prawo**). Pomysł, że wszyscy ludzie są w zasadzie sobie równi, to dla przeciętnego Bretończyka niedorzeczność.

Miejsce urodzenia określa przynależność do danej klasy, a wszelka droga awansu społecznego jest praktycznie zamknięta. Za szlachcica uważa się osobę, której wszyscy przodkowie od co najmniej pięciu pokoleń należeli do rodów szlacheckich. Imiona i drzewo genealogiczne każdego rodu są zapisywane w Kronikach Przodków. Aby udowodnić szlacheckie pochodzenie, wystarczy zatem wskazać odpowiednie zapisy w owych kronikach. Natomiast ktokolwiek inny, także bękart szlachcica, należy do plebsu. Ponieważ chłop nie może dziedziczyć ziemi, raczej nie zdarzają się mezalianse, przynajmniej w przypadku szlachty osiadłej, która posiada ziemię i zamki.

Istnieją dwa odstępstwa od powyższego podziału. Cudzoziemcy nie są Bretończykami, a więc nie należą ani do chłopstwa ani do stanu szlacheckiego. Dotyczy to także nie ludzi. Wszyscy przybysze traktowani są z należnym szacunkiem, czyli zależnie od ich wyglądu (dostatniego lub ubogiego), zamożności i manier. Drugim wyjątkiem są Panny Graala (patrz **Rozdział V: Religia i obyczaje**), które pozostają poza ramami sztywnej struktury społecznej i cieszą się powszechnym szacunkiem.

Sztywny podział społeczny wywiera wpływ na niemal wszystkie dziedziny życia w Bretonii, co jest wielokrotnie podkreślane i szczegółowo opisywane w odpowiednich rozdziałach, jednak można wyróżnić podstawową zależność.

Chłopi służą swemu panu, który w zamian otacza ich opieką i stoi na straży prawa. Struktura feudalna zakłada jednak zależność od seniora, więc dość często zdarza się, że szlachcic ma także zobowiązania wobec własnego władcy. Tego rodzaju powinności uznawane są za ważniejsze od zobowiązań wobec poddanych.

Pojęcie „stanu niższego” potwierdza powszechne wśród bretońskiej szlachty przekonanie o własnej wyższości wobec chłopów. Wyjątki są niezwykle rzadkie. Potencjalnymi kandydatami mogą być Bohaterowie Graczy, ale należy raczej przyjąć, iż praktycznie nie spotyka się szlachciców, którzy traktują z szacunkiem swoich poddanych (a jeśli już, są to zwykle osoby bardzo im bliskie, a do tego nieliczne). Wielu chłopów postrzega szlachtę jako ludzi lepszych i mądrzejszych, lecz z pewnością nie jest to przekonanie tak powszechne, jak w przypadku wysokiej samooceny szlachty. W wielu księstwach można spotkać chłopów, którzy twierdzą (oczywiście po kryjomu), że szlachta to „*pijawki na zdrowym ciele ludu tej krainy*”.

Szlachcic może zostać pozbawiony tytułu i herbu z rozkazu króla lub Czarodziejki. Ta hańba spada również na wszystkich potomków tego szlachcica, zatem nie są to przypadki częste. Istnieje także możliwość podniesienia chłopą do stanu wyższego, ale tylko za obopólną zgodą króla i Czarodziejki. Teolodzy twierdzą, że Pani z Jeziora może nobilitować dowolną osobę, jednak jak dotąd nikt nie otrzymał takiego błogosławieństwa bogini.

W historii Bretonii odnotowano zaledwie trzy przypadki podniesienia chłopą do godności szlacheckiej. Jednak według prawa i tradycji potomkowie tak wyróżnionego chłopą nie mogą być szlachcicami, ponieważ ich przodkowie (do pięciu pokoleń wstecz) nie wywodzili się ze stanu wyższego. Jeśli nie zostanie więc nagrodzeni szlachectwem z rozkazu króla lub Czarodziejki, linia szlachecka wygasa. Tak też się stało w trzech dotychczasowych przypadkach uszlachcenia chłopą. Wszystkie obecnie istniejące w Bretonii rody szlacheckie potrafią prześledzić swoje pochodzenie wstecz aż do czasów założenia królestwa. Nie zachowały się jednak żadne zapisy sprzed epoki Gillesa Zjednoczyciela.

Synowie szlacheckich rodów, zgodnie z tradycją, powinni wstąpić w szeregi rycerstwa i przeważająca większość tak czyni (więcej informacji na temat stanu rycerskiego można znaleźć w **Rozdziale VI: Rycerstwo**). Szlachcianki nie mogą zostać rycerzami, a ich powinnością jest opieka nad rezydencją rycerza oraz oczywiście urodzenie dziedzica.

Różnice w traktowaniu mężczyzn i kobiet to kolejny ważny aspekt życia społeczeństwa bretońskiego, choć wynika to raczej z tradycji i obyczajów, a w mniejszym stopniu podyktowane jest nakazami prawa. Mężczyźni powinni w każdej sytuacji okazywać kobiecie uprzejmość. Obraża niewiasty to karygodne naruszenie etykiety, a przestępstwa wobec płci pięknej traktowane są z niemal przesadną surowością. Dobre obyczaje nakazują mężczyźninie wstawać, gdy kobieta wchodzi do pomieszczenia i przepuszczać ją przodem. Jedynie na schodach powinien iść pierwszy, podając damie pomocną dłoń. Kobiety jako pierwsze otrzymują posiłek, a w zajazdach i karczmach zwykle dostają najlepsze pokoje.

Oczywiście tego rodzaju kultuazja dotyczy przedstawicieli tej samej klasy społecznej, przede wszystkim rycerstwa i stanu wyższego. Szlachetnie urodzeni mężczyźni nie muszą okazywać uprzejmości wobec prostych chłopek, choć niektórzy tak czynią, twierdząc, że „*nic nie usprawiedliwia braku dobrych manier*”. Jest to traktowane jako przejaw wielkoduszności i prawości charakteru, oczywiście dopóki nie przekracza granic dobrego smaku.

Mimo całej uprzejmości i szarmanckiego traktowania ze strony mężczyzn, kobiety podlegają tradycyjnym ograniczeniom, których złamanie może oznaczać społeczny ostracyzm. Kobiety nie mogą dziedziczyć majątku, prowadzić działalności zarobkowej, podróżować samotnie lub bez eskorty mężczyzny, a nawet wykonywać niektórych zawodów. Szacunek dla płci pięknej jest więc maską, pod którą kryją się żelazne i uświęcone prawem oraz tradycją rządy mężczyzn. Jedynym wyjątkiem jest kult Pani z Jeziora oraz szacunek, jakim darzy się Panny Graala.

Znacząca większość kobiet godzi się ze swoją pozycją, uznając powyższe ograniczenia za słuszne i zgodne z nakazami tradycji. Niektóre jednak próbują się buntować wobec rygorów patriarchalnego społeczeństwa, szukając szczęścia w armii lub handlu. Nie jest to łatwe, gdyż jak wspomniano, niektóre zawody są dla nich niedostępne. Jedynym rozwiązaniem jest ucieczka do innych krain lub podszywanie się pod mężczyznę. Trudno oszacować skalę tego procederu, ale przynajmniej raz do roku w jednym z księstw wybucha skandal, gdy na polu bitwy okazuje się, że poległym rycerzem była kobieta.

Pochodzące z Bretonii Bohaterki, które wykonują niedostępne dla kobiet profesje, muszą udawać mężczyzn. Nie wymaga to wykonywania żadnego testu, lecz powinno być odpowiednio odgrywane. Dopóki kobieta nie wyjawia swej tożsamości, prawdopodobieństwo odkrycia oszustwa jest niewielkie. Oczywiście poza granicami Bretonii Bohaterki nie muszą już udawać mężczyzn.

Cudzoziemki, zwłaszcza awanturniczki lub handlarki, również mogą odczuć na własnej skórze dwoistą naturę podejścia do kobiet w Bretonii. Z jednej strony traktowane są z większą uprzejmością niż w rodzinnych stronach, ale z drugiej strony boleśnie odczuwają lekceważenie, gdy zamykają się przed nimi drzwi siedzib kupieckich rodów, a wszelkie próby podjęcia rozmowy na ważny temat kwitowane są słowami: „*Tak poważne sprawy nie powinny kłopotać niewieściej głowy*”. W efekcie dość często bywa tak, iż przybyłe z sąsiednich krain kobiety również podróżują w męskim przebraniu, nie chcąc narażać się na lekceważenie.

Dorobek materialny

Pod tym pojęciem kryje się całokształt towarów i przedmiotów powszechnie używanych każdego dnia przez mieszkańców krainy. Obejmuje to więc odzież, żywność, budynki, itp., typowe dla danego regionu lub całego kraju. Można temu przeciwstawić dziedzictwo kulturowe, czyli pieśni, opowieści, dzieła sztuki i pomniki architektury. Jednak ze względu na powszechność i częstotliwość użytkowania, dorobek materialny krainy ma niekiedy większe znaczenie, niż mogłoby się wydawać.

Bretoński ogar truflowy

Trufle – ulubiony przysmak Bretończyków – rosną w pobliżu korzeni drzew. Odnalezienie ich pod ściółką byłoby niemożliwe, gdyby nie wspaniałe węch bretońskich ogarów. Samce tych psów potrafią z odległości kilkudziesięciu metrów wywęszyć zagrzebane w ziemi trufle. Są również wielkimi miłośnikami cennych grzybów, więc natychmiast, gdy wyczują znajomą woń, rozgrzebią smakowicie pachnącą ziemię i pożerają zakopane skarby.

Niestety wywołuje to problemy dwojakiego rodzaju. Po pierwsze, pies zżarł trufle. Po drugie, substancje zawarte w grzybach wywołują u ogara nieuzasadniony przymus obrony suki przed konkurencją ze strony innego samca, niezależnie od gatunku. Efektem jest natychmiastowa próba zneutralizowania rywala w możliwie najbardziej efektywny sposób. Wielu zbieraczy trufli może dokładniej wyjaśnić, na czym polega ten fenomen, jednak zwykle słuchaczy odstrasza nie tylko sam temat, ale także wyjątkowo drażniący fałset nieszczęsnych zbieraczy, którzy doświadczyli gwałtowności ataku bretońskiego ogara.

Aby uniknąć tego rodzaju wypadków, doświadczeni zbieracze trufli wyruszają z dwoma psami trzymanymi na mocnym łańcuchu, zakończonym hakiem lub grubym kołkiem. Kiedy psy wyczują zapach smakowitych grzybów, zbieracz wbija jeden z haków w ziemię, unieruchamiając psa. Następnie odciąga drugiego ogara na bok i również wbija hak w ziemię. Oba psy napinają łańcuchy, próbując dostać się do trufli, a zbieraczowi pozostaje jedynie wyznaczyć miejsce, gdzie rosną grzyby, położone mniej więcej na przecięciu linii wyznaczonych przez naprężone łańcuchy.

Biedni i początkujący zbieracze muszą radzić sobie z jednym psem, co bywa bardziej ryzykowne, gdyż trzeba wówczas zaczekać, aż pies zacznie rozgrzebywać ziemię. Dopiero wtedy mogą spróbować go odciągnąć i uwięzić w bezpiecznej odległości. Zdarza się jednak, że ogar zbyt szybko dogrzebie się do trufli i wtedy sytuacja staje się nieciekawa. W takim przypadku nieszczęśnik może polegać jedynie na własnej sile i szybkości. Mogą mu jednak pomóc modły do Pani z Jeziora lub solidny metalowy ochraniacz, najlepiej z kołcami.

Zebrane grzyby należy moczyć w alkoholu (zwykle w tym celu wykorzystuje się tanią brandy), aby zabić ich ponętny aromat. Należy również obmyć ręce i wszelkie narzędzia, którymi dotykano trufle. Nawet najsłabszy zapach wprawia bretońskie ogary w gorączkę węszenia i szukania ulubionych przysmaków. Jednakże tylko pożarcie grzybów wywołuje agresywne zachowanie psów.

Ulubioną rozrywką niektórych władców jest nacieranie truflami złapanych przestępców, a następnie szczucie na nich ogarów. Jest to z pewnością upokarzające i bolesne przeżycie, choć rzadko niesie ze sobą poważne ryzyko. Śmiertelnymi obrażeniami może natomiast zakończyć się ukrycie grzyba w odzieniu skazańca lub natarcie go jego sokiem.

Ogary truflowe są wyjątkowo brzydkie, mają pomarszczone pyski i odsłonięte kły. Mogą być hodowane jedynie przez chłopów, którzy otrzymali specjalne pozwolenie od swego pana. Psy powinny być trzymane pod ścisłą kontrolą przez cały czas, aby samodzielnie nie niszczyły zasobów leśnego runa.

W przypadku ogara można wykorzystać współczynniki psa bojowego, zamieszczone na str. 244 *Księgi Zasad*. Po zjedzeniu trufli, każde zadane przeciwnikowi płci męskiej trafienie krytyczne o Wartości 7 lub większej kończy się efektem łatwym do przewidzenia (co opisano wyżej).

Pomysł na przygodę

Nieznany napastnik zakrada się do wioski, w której nocują Bohaterowie, i wrzuca zapas trufli do zagrody psów, a następnie otwiera jej wrota. Ilu awanturników w takiej sytuacji zdoła zachować męskość?



Trunki

W Bretonii nieodłącznym elementem życia codziennego jest wino. Co dziwne, jego spożycie nie jest obwarowane żadnymi przepisami, a powiedzenie „*jakby wina brakło*” (oznaczające sytuację wyjątkową, a dodatkowo niezbyt pożądaną) weszło na stałe do potocznej mowy Bretończyków. Wino jest zatem tutejszym ulubionym trunkiem, spożywanym przy każdym posiłku, zarówno od święta, jak i w dzień powszedni. Normalną praktyką jest silne rozwadnianie wina, po części dlatego, by starczyło go na dłużej, a po części po to, by nie pozostawać przez cały dzień na lekkim rauszu. Często wino piją jedynie arystokraci i nałogowi pijacy.

W Bretonii trudno znaleźć wino podłej jakości, chociaż wyraźnie można wyczuć różnicę między winem przeciętnym i najlepszym. *Skarb Carcassonne* to najsłynniejszy i najdroższy gatunek wina w całym kraju. Cena butelki może sięgać nawet 100 *ecu*! (Jest to bretoński odpowiednik złotej waluty Imperium. Więcej informacji o systemie monetarnym różnych krain można znaleźć w *Zbrojowni Starego Świata*.) Koneserzy wina zgodnie twierdzą, że wcale nie jest to najlepsze wino (choć niewątpliwie wyśmienite i o bogatym bukietcie), ale nie potrafią równie jednoznacznie wskazać, które w takim razie zasługuje na miano najzaciewniejszego gatunku w Bretonii.

Wyrabiana z destylowanego wina brandy jest droższa i z tego powodu nie cieszy się tak wielką popularnością. Prawdziwy smakosz pije wyłącznie czystą brandy – rozwadnianie jej jest traktowane jako oznaka biedoty lub brak dobrego smaku. Niektórzy arystokraci i bogatsi kupcy wykorzystują tę sytuację jako swego rodzaju próbę wysondowania, czy rozmówca rzeczywiście jest osobą o wyrafinowanym guście. W odróżnieniu od wina, koneserzy brandy zgodnie twierdzą, że najlepszym gatunkiem jest *Korona Parravonu*. Plotka głosi, że rocznie udaje się wyprodukować zaledwie tuzin butelek trunku, który spełnia wysokie wymagania tamtejszej winiarni. Natomiast powszechnie wiadomo, że jedynym zobowiązaniem feudalnym rodu Marennese, który zajmuje się produkcją *Korony*, jest dostarczanie dwóch butelek rocznie na stół królewski. Chętnych do nabycia choćby pojedynczej butelki jest bardzo wielu, a cena to niemal zawsze coś więcej niż tylko złoto.

Z drugiej strony, bretońskie piwo stało się synonimem najgorszego trunku w całym Starym Świecie. Zapytanie oberżysty z Imperium, czy jego piwo pochodzi z Bretonii, jest dobrym pretekstem do wszczęcia bójki.

Kuchnia

Bretońskie tradycje kulinarne cieszą się zasłużoną sławą w całym Starym Świecie. Żyzne ziemie oferują liczne gatunki ziół, z których często, acz z wyczuciem korzystają tutejsi kucharze, wydobywając z potraw bogactwo smaku. Większą ilość dodanych ziół może zamaskować smak i smród nadgniłych warzyw, z czego korzysta spora część chłopów, szczególnie tych biedniejszych. Bretońskim jadłem można więc się zatruć jak każdym innym, ale z pewnością będzie to wspaniałe doznanie smakowe.

Oczywiście łatwo zauważyć znaczne różnice w jadłospisie chłopstwa i szlachty. Chłopi jedzą niewiele mięsa, sporadycznie wieprzowinę, wołowinę lub baraninę. Różne rodzaje mięs stanowią natomiast główne danie każdego posiłku wyższych klas. Prawo zastrzega tylko dla nich możliwość spożywania dziczyzny. Chłop, który świadomie upoluje i zje zwierzynę łowną, naraża się na surową karę – w niektórych rejonach może nawet zostać rzucony psom na pożarcie. Podanie dziczyzny szlachetnym gościom jest zatem oznaką szacunku i gościnności. Natomiast podanie chleba i warzyw lub też mięsa gorszego gatunku może zostać poczytane za obrazę.

Bretońscy piekarze wyrabiają różne rodzaje chleba, którego cena zależy od jakości i czystości mąki użytej do wypieku. Białe i lekkie pszenne bułki często wędrują na stół arystokracji, natomiast najbiedniejsi chłopci muszą zadowolić się ciężkimi jak kamienie razowymi bochnami. Najdroższe i najsmaczniejsze pieczywo, wyrabiane z tak zwanego ciasta bretońskiego, jest tak delikatne, że z łatwością można je rozdzielić w palcach. Oprócz pysznych bułek i rogali, szlachta spożywa również ciemniejsze pieczywo, zwykle jako dodatek do zup lub mięs. Popularność pszennych wypieków wśród szlachty stała się powodem powszechnego niezrozumienia problemu niedożywienia wśród chłopów, czego najlepszym dowodem jest wypowiedź jednej z arystokratek na wieść o buncie chłopskim: „*Skoro nie mają chleba, niech jedzą bułki*”.

Bretończycy znani są również z włączania do jadłospisu potraw, które budzą wstręt, a nawet obrzydzenie wśród mieszkańców innych krain. Jednym z największych rarytasów są trufle – duże grzyby o ostrym zapachu i smaku. Popularnym smakołykiem są żaby, które gotuje się żywcem przy stole, następnie rozkłada i podaje w całości, z kośćmi i wnętrznościami. Innym przysmakiem są ślimaki smażone z czosnkiem, wyjadane bezpośrednio ze skorupki. Ukoronowaniem tej smakowitej, lecz nietypowej kuchni są owcze lub krowie oczy, które dodaje się do gęstych, zawiesistych zup. Po zamieszanu łyżką w garnku lub talerzu oczy wypływają na powierzchnię, co zwykle wywołuje grymas obrzydzenia u osób nieprzyzwyczajonych do takich frykasów. Wielu Bretończyków poczytuje sobie za punkt honoru uraczenie takimi przysmakami dostojnych cudzoziemskich gości.

Odzież

Opisany poniżej typowy bretoński strój jest powszechnie używany zarówno przez chłopów, jak i wyższe klasy. Oczywiście odzież różni się pod względem użytych materiałów, wzornictwa i zdobień, a niektóre kroje i elementy stroju są prawnie zastrzeżone wyłącznie dla przedstawicieli szlachty lub magnaterii (patrz **Rozdział IV: Sprawiedliwość i prawo**). Typowy męski ubiór składa się z butów (lżejszych lub cięższych), spodni (albo nogawic), koszuli oraz płaszcza, zwykle z kapturem, narzucanym jednak tylko w czasie deszczowej pogody.

Rycerze zakładają płaszcz na zbroję, nawet idąc do walki. W rzeczy samej, noszenie pociętego w bitwie odzienia to powód do dumy i oznaka waleczności. Z drugiej strony, może to sprowokować wyzwanie do pojedynku przez innego rycerza, który będzie chciał dowieść własnej sprawności w chwalebnym starciu z weteranem. Ostatnim krzykiem mody wśród arystokracji jest noszenie peleryn specjalnie poprzecinanych w kilku miejscach. Rozcięcia są podbijane futrem lub materiałem w innym kolorze, co chroni osobę przed hańbiącym pomówieniem, iż próbuje w oszukańczy sposób wywołać przekonanie o swej sprawności w boju. Długość i krój płaszcza zależą wyłącznie od gustu i pozycji osoby noszącej odzienie, podobnie jak rodzaj tkaniny i wykorzystane zdobienia.

Typowa chłopska sukmana to długi i ciężki płaszcz z rękawami, utkany z grubego materiału i zapinany lub zawiązywany na piersi. Zakrywa spodnie i koszulę, a ponieważ jest to zazwyczaj najcenniejszy element chłopskiego stroju, na pierwszy rzut oka prosty lud w Bretonii wydaje się lepiej odziany niż jest naprawdę.

Koszule najczęściej są długie, wpuszczone w luźne, sięgające kostek spodnie. Wśród szlachty panuje również moda na krótkie, ledwie sięgające pasa koszule lub kamizele, a także obcisłe nogawice, zwane rajtuzami.

Stosownym strojem dla kobiety jest długa suknia – noszenie spodni uznaje się za obrazę moralności – z narzuconą peleryną lub płaszczem. Suknie nie nadają się do dłuższych spacerów, gdyż nie są rozcięte z boku, a ich długość i krój nie pozwalają na wygodne podróżowanie. Najnowszą modą wśród dam dworu jest noszenie krótkich pelerynek, narzuconych na wydekoltowane suknie, które odsłaniają ramiona i ręce. Chłopki natomiast ubierają się równie praktycznie jak mężczyźni.

Zasady dobrego wychowania nakazują kobietom zakrywanie włosów. Odsłonięcie choćby kosmyka może wywołać rumieniec zakłopotania. Jest to zwyczaj tak silnie zakorzeniony w mentalności Bretonek, że nawet gdy któraś

z nich zostanie przyłapana w kąpieli z ręcznikiem w dłoni, użyje go, by zasłonić włosy. Chłopki strzygą włosy na krótko i zakrywają je chustką lub płóciennym czepcem, natomiast szlachcianki korzystają z ozdobnych siatek, wytwornych apaszek i kapeluszy oraz wszelkiego rodzaju diademów i koron. Powszechnym zwyczajem wśród arystokratek jest wyskubywanie sobie brwi, traktowanych jako włosy na głowie. Najwyraźniej jednak ten zwyczaj nie dotyczy rzesz, a wśród chłopstwa jest zupełnie niespotykany. Jedynym wyjątkiem są Panny Graala, które pozostają poza ramami bretońskiego społeczeństwa, a w związku z tym nie są związane jego nakazami i tradycjami.

Architektura

Charakterystyczny dla Bretonii podział klasowy wywiera również wpływ na rodzaj zabudowy w miastach i na wsi. Jedynie szlachta może wykorzystywać kamień jako budulec, a większość arystokratów nie zniżyłaby się do zamieszkania w rezydencji, która choćby w większej części nie została wzniesiona z kamienia. Z tego materiału mogą być wznoszone także kaplice Graala (patrz **Rozdział V: Religia i obyczaje**), oczywiście pod warunkiem, że fundator przybytku wiary pochodzi ze szlacheckiego rodu.

Chłopskie chaty są kryte strzechą, czyli wiechciami słomy, które jednak nie chronią zbyt dobrze przed silnym wiatrem i deszczem. Niektóre chaty, szczególnie w pobliżu gór, pokrywa się mieszaniną gliny, ziemi, trawy i zwierzęcego łajna, która lepiej chroni przed opadami. Po zaschnięciu mieszanina przybiera kolor podobny do piaskowca. Widziane z daleka, daje to złudne wrażenie solidności.

Bogatsi chłopci, przede wszystkim wójtowie i karczmarze, do wznoszenia swych domostw zaczęli ostatnio używać dozwolonych przez prawo cegieł. Najbogatsi stosują także drogie i mocne drewno, a nawet stać ich na pokrycie zewnętrznych ścian złoceniami i kutymi w metalu zdobieniami. Nie jest to zakazane, ale nawet najbogatszy dom kupiecki błędnie w porównaniu z typowym pałacem bretońskiego szlachcica.



Dzieje Bretonii

„Dzieje Bretonii to opowieść
o Wielkich Bitwach wygranych
przez Gillesa Zjednoczyciela.
Czy potrzeba nam czegoś więcej?”
– Laurent z Parravonu,
kronikarz.



Za początek istnienia państwa bretońskiego powszechnie uznaje się rok 979 Kalendarza Imperium (KI). To jednocześnie data koronacji Gillesa le Breton – pierwszego króla Bretonii – oraz początek rachuby lat według miejscowego kalendarza. W dalszej części rozdziału wszystkie daty podawane są według Kalendarza Bretonii (KB), natomiast w nawiasie podane są daty zgodnie z rachubą Kalendarza Imperium. Obecny rok 1544 KB to 2522 według rachuby Imperium.

Czasy starożytne

Okolo trzech i pół tysiąca lat temu waleczne i dzielne plemiona Bretonów przekroczyły Góry Szare i osiedliły się na żyznych terenach, które obecnie należą do królestwa Bretonii. Przez wiele lat walczyły z licznymi na tym terenie szczepami orków i goblinów, ale w końcu, dzięki odwadze i umiejętnemu wykorzystaniu konnicy, zdołali wyprzeć zielonoskórych w głąb lasów i gór. Klęską zakończyły się natomiast próby zasiedlenia, a nawet zbadania leśnych ostępów Athel Loren. Nieliczni ocalali postradali rozum, doprowadzeni do oblędu przez tajemną magię prastarej puszczy. Po kilku wiekach Las Loren został powszechnie uznany za miejsce nawiedzone i niebezpieczne dla każdego czelaka.

Wiele lat później zza gór przybyli wysłannicy młodego przywódcy zjednoczonych plemion, aby prosić o pomoc w walce z zielonoskórymi. Wodzowie dwudziestu największych bretońskich plemion odmówili, nie chcąc walczyć na obcej ziemi, pod rozkazami cudzoziemców. Sojusznicy Sigmara musieli więc ruszyć do bitwy bez pomocy zachodnich sąsiadów. Na Przełęczu Czarnego Ognia horda zielonoskórych została odparta dzięki męstwu Młotodzierżcy i pomocy walecznych krasnoludów z okolicznych fortec. Bretończycy zaś przez najbliższe

tysiąc lat toczyli wojny między sobą, zazdrośnie spoglądając na rosnącą potęgę Imperium.

Wewnętrzne waśnie i nieustanne wojny uniemożliwiały powstanie trwałych sojuszy i zbudowanie fundamentów jednolitego państwa. Silniejsze plemiona podbijały ziemie słabszych, ale nie były w stanie obronić zbyt wielkiego terytorium przed napaścią wrogich sąsiadów lub hord zielonoskórych, zwierzoludzi, a nawet nieumarłych. Dopiero w roku -208 (770) ziemie Bretonii podzieliło między siebie szesnaście największych plemion. Stworzyły one zrąb obecnego układu politycznego krainy, aczkolwiek w późniejszych latach plemiona zamieszkujące regiony Cuileux i Glanborielle zostały pokonane, a ich ziemie przejęte przez sąsiednie księstwa.

Jako pierwsze padło Cuileux, podbite w roku -48 (930). Wielka horda orków, prowadzona przez wodza imieniem Gragabad, zesła ze wzgórz Masywu Orków i wkroczyła na tereny księstwa. Konne oddziały Cuileux stanęły do ostatecznej bitwy przeciwko przeważającym siłom wroga. Kolejne szarże kładły pokotem zielonoskórych, lecz ostatecznie, pomimo wielkiego męstwa, dzielni rycerze zostali otoczeni i wybiti do nogi.

Podniesione na duchu niezłomną postawą obrońców, armie Quenelles i Brionne ruszyły na przetrzebioną hordę orków. Obaj wodzowie wyrażali pragnienie przejścia ziem podbitego księstwa, lecz druzgocząca porażka wojsk Cuileux powstrzymała ich przed kolejnym starciem z orkami. Książęta wybrali zatem honorowe wyjście i stanęli do pojedynku, którego stawką miało być przejście ziem Cuileux. Władca Brionne nie sprostował jednak znakomitemu szermierzowi z Quenelles, który w ten sposób znacznie rozszerzył swoje włości.



Czas wojen

Spustoszenie Cuileux zapoczątkowało serię wojen, które doprowadziły w efekcie do zjednoczenia królestwa. W roku -46 (932) młody książę Brionne, Balduin, odniósł wielkie zwycięstwo nad nienawidzonym Gragabadem i okrył się chwałą, pokonując wodza orków w pojedynku. Na początku starcia topór olbrzymiego orka ugrzązł w tarczy Balduina, a młody arystokrata przez resztę pojedynku walczył z bronią przeciwnika wbity w tarczę. Po zwycięstwie przyjął znak topora jako herb swego rodu.

To zwycięstwo nie zapobiegło jednak dalszym atakom ze strony orków. W roku -30 (948) kolejny najazd niemal spustoszył północne prowincje. Jednocześnie w okolicach Lasu Arden zaroilo się od zbrojnych stad zwierzoluździ, a wybrzeże nękali łupieżcy z Norski. Władcy północnych księstw musieli wycofać się do warowni i zamków, wystawiając resztę ziem na łup najeźdźców.

W roku -26 (952) w głębi Lasu Klęski następca księcia Bastonne, Gilles, własnoręcznie pokonał czerwonego smoka Smearghusa. Mimo ciężkich ran dotarł do rodzinnego zamku, zaś na dowód swej odwagi przyniósł odcięty łeb gada. Wypreparowane trofeum do tej pory wisi nad Bramą Gillesa na zamku Bastonne, dla uhonorowania odwagi i sprawności młodego księcia. Od tamtego pamiętnego starcia w herbie rodu Gillesa widnieje smok, a książę zaczął nosić płaszcz ze smoczej skóry podczas audencji i oficjalnych uroczystości.

Rok -4 (974) przyniósł najazd orków, które w niespotykanej dotąd sile wyszły z górskich i leśnych kryjówek.

Zwaśnione plemiona Bretonów i tym razem walczyły oddzielnie, próbując bronić własnych ziem przed hordami zielonoskórych. Księstwo Glanborielle zostało całkowicie zniszczone, a władzę nad spustoszonymi terenami przejął książę Carcassonne. Niecały rok później książę Bastonne zginął w bitwie z orkami, a tron i schedę po ojcu odziedziczył młody Gilles, zwany potem Zjednoczycielem.

Zjednoczenie

Gilles zebrał wszystkich rycerzy i ruszył w stronę Bordeleaux, aby powstrzymać hordy zielonoskórych przed połączeniem się w wielką armię, która z pewnością pokonałaby rozproszone oddziały poszczególnych księstw. Dołączyli do niego Thierulf z Lyonesse, przyjaciel z dzieciństwa, oraz Landuin z Mousillon, najsłynniejszy z rycerzy bretońskich. Ich własnym ziemiom również zagrażał nienawidzony wróg, więc ruszyli do walki u boku Gillesa, by przynajmniej z honorem zginąć w obronie swego ludu.

Rycerze rozbili obozowisko na skraju Lasu Klęski, przed sobą zaś widzieli blask tysięcy ognisk wrogiej armii, liczniejszej niż gwiazdy na niebie. Gilles i jego dwaj towarzysze weszli głębiej w las, aby nad niewielkim jeziorem ułożyć plan ostatecznej bitwy.

Nagle brzeg jeziora spowiła jasna poświata, a w powietrzu zapachniało wiosennymi kwiatami. Z fali jeziora wyłoniła się piękna kobieta, odziana w białe szaty. W rękach trzymała złoty kielich, z którego niczym woda wypływały strugi srebrzystej poświaty. Zjawa stąpała po wodzie delikatnym krokiem, nie zakłócając gładkiej tafli leśnego jeziora. Jej

zwiewne szaty migotały w świetle gwiazd i blasku kielicha, lecz wydawały się zupełnie suche. Wreszcie stanęła przed klęczącymi rycerzami i rzekła:

– *Powstań i napij się z mego pucharu, Gillesie z Bastonne, pierwszy Królu Bretonii. Oto kielich męstwa, honoru i rycerskiej dumy.*

Gilles wstał i ujął w dłonie kielich. Już pierwszy łyk srebrzystego płynu przegnał z jego serca smutek i strach, a z ciała zmęczenie. Młody książę wyprostował się, pełen siły i wigoru. Jego oczy błyszczały, a twarz rozjaśnił uśmiech zachwyty. Wtedy zjawa przemówiła ponownie:

– *Ruszaj w bój w moim imieniu, Gillesie z Bretonii. Pod tym znakiem zwyciężysz.*

Z tymi słowami Biała Pani dotknęła sztandaru rycerza. W miejscu wijącego się Smearghusa pojawił się nagle wizerunek pięknego oblicza tajemniczej kobiety. Zaś Biała Pani zwróciła się do pozostałych rycerzy:

– *Powstańcie i napijcie się z mego pucharu, Landuinie i Thierulfie, Towarzysze Graala. Oto kielich wierności i posłuszeństwa waszemu władcy.*

Gdy obaj rycerze wypili po łyku wody z zaczarowanego kielicha, ogarnął ich błogi spokój. Pokłonili się Pani Jeziora, a gdy unieśli wzrok, zjawa już zniknęła. Srebrzysty blask spowił rycerskie zbroje, a oręż zapłonął wewnętrznym żarem.

Trzej wojownicy – pierwsi Rycerze Graala – wrócili do obozowiska, aby o świcie stanąć do bitwy z hordą zielonoskórych.

Dwanaście Wielkich Bitew

Gilles i jego towarzysze stoczyli dwanaście bitew z hordami wrogów, którzy najechali ziemie Bretonów. Toczona na przestrzeni dwóch lat i na terenie niemal całego królestwa wojna została opisana w setkach poematów i kronik.

Bitwa pod Bordeleaux

Następnego ranka po spotkaniu z Panią Jeziora Gilles poprowadził armię do ataku na orki oblegające Bordeleaux. Trzej Towarzysze Graala dokonywali na polu bitwy niebывałych czynów i okryli się wielką chwałą. Kładli pokotem dziesiątki zielonoskórych, którzy w panice zaczęli uciekać w stronę wybrzeża, jednak tam uderzyli na nich Markus z Bordeleaux i Fredemund z Akwitanii.

Po wspaniałej uczcie i celebrowaniu zwycięstwa w komnacie zgromadzonych władców niespodziewanie pojawiła się Pani Jeziora, oferując kielich Markusowi i Fredemundowi. Potem władca Bordeleaux zmienił tę komnatę w Pierwszą Kaplicę Graala – jedno z najświętszych miejsc w Bretonii.

Grobowce królów

Wśród plemion Bretonów istniał zwyczaj chowania zmarłych władców w podziemnych grobowcach, oznaczonych na powierzchni kilkoma wysokimi, kamiennymi słupami, ustawionymi w ciasnym kręgu. Ciało opuszczano na dno wąskiego szybu, a w krypcie strzeżonej przez zaklęcia i pułapki zostawiano także kosztowności i skarby zmarłego króla. Po wielu stuleciach zapomniano o tych podziemnych grobowcach, lecz one wciąż istnieją i czekają na śmiałka, który zechce zdobyć ich skarby...

Potomkowie Cuileux

Wszyscy rycerze ze szlacheckich rodów księstwa Cuileux polegli w bitwie, lecz ich potomkowie przeżyli, głównie dzięki szybkiemu wymarszowi garnizonów z Brionne i Quenelles, które powstrzymały orki przed złupieniem miast i wymordowaniem ludności. Spadkobiercy rycerskich tradycji bohaterskiego księstwa wciąż żyją w Bretonii. Może się zdarzyć, że w odległym zamku istnieje odwieczna tradycja zawierania małżeństw między potomkami dawnych rodów Cuileux. Ponieważ już od czasów Gillesa królowie bretońscy oddawali hołd męstwu poległych rycerzy, oznacza to, że według prawa linia rycerska z Cuileux nie wygasła. Pochodzący z takiego rodu Bohater Gracza mógłby zechcieć dowieść swych szlacheckich praw i równości wobec innych rycerzy.

Łeb smoka

Mieszkańcy Bastonne szeptem opowiadają o widywanej w snach głowie smoka Smearghusa, który namawia ich do potwornych czynów. Niektórzy zarzekają się, że słyszą głos poczwary nawet za dnia. Wkrótce w mieście dochodzi do serii strasznych zbrodni, a BG znajdują się w samym środku paniki narastającej wśród obywateli miasta. Po kilku dniach jeden (lub więcej) z Bohaterów ma niepokojący sen o łbie smoka...

Święte jezioro

Wedle bretońskiej tradycji jezioro, nad którym Gilles i dwaj rycerze spotkali Panią, jest uważane za najświętsze miejsce w całej krainie. Problem w tym, że nie wiadomo dokładnie, gdzie się znajduje. Według legendy położone jest na zachodnim skraju Lasu Klęski, jednak od wielu stuleci rycerze bezskutecznie przeczesywali las w poszukiwaniu świętego jeziora. Większość ludzi uważa, że drogę do niego mogą odnaleźć jedynie osoby godne i szlachetne, których przeznaczeniem będzie dokonać czynów dorównujących sławie Gillesa le Breton.

Nieliczni, którzy uważają, że jezioro – podobnie jak cała legenda o spotkaniu Pani Jeziora – zostało wymyślone przez kronikarzy Gillesa, raczej trzymają język za zębami lub po prostu opuszczają Bretonię.

Zdradziecki pocisk

Belt, który ranił Gillesa, a następnie został przez niego użyty do zabicia wywerna, podobno nadal istnieje. Według legendy jest to przedmiot o wielkiej mocy, który potrafi wpływać na przeznaczenie noszącej go osoby, doprowadzając ją w końcu do przełomowego punktu, w którym musi dokonać wyboru, jak wybrnąć z danej sytuacji. Zła decyzja oznaczać będzie dotkliwą porażkę, natomiast właściwa pozwoli odnieść znaczące zwycięstwo i osiągnąć cel. Magia pocisku jest obojętnie nastawiona do charakteru i ambicji użytkownika, nie zważając na jego pragnienia i dążenia. Artefaktu ze szczególną zaciętością poszukują osoby zaangażowane w wielkie sprawy, zwłaszcza gdy stoją na przegranej pozycji. Liczą więc na jego moc, aby zapewnić sobie sukces i przechylić szalę zwycięstwa na swoją stronę.

Krwawe Bagna

Nad brzegami Sannez rozciąga się obszar dawnego pobojuwiska. To tutaj krew orków obficie zrosiła ziemię, zamieniając ją w grząskie bagna. Jeszcze kilka lat temu było to niewielkie, nadrzeczne trzęsawisko, jednak później rok po roku rozrastało się, pochłaniając kolejne wioski. Wielu ludzi twierdzi obecnie, że niewątpliwie była to zapowiedź Burzy Chaosu. Na skraju przeklętego obszaru widuje się duchy i zjawy, jednak krążą też pogłoski o znacznie mroczniejszych istotach, kryjących się w głębi bagien. Przecinające mokradła strumienie niosą zatrutą wodę, której nie pije nikt rozsądny, ani zwierzę, ani człowiek. Zwycięstwo nad armią Chaosu dało jednak nadzieję mieszkańcom okolicznych wiosek, iż siły natury okazały się potężniejsze od przeklętej mocy czyhającej w głębi Krwawych Bagien.

Druga bitwa

Towarzysze ruszyli na południe, w stronę Brionne, lecz na drodze stanął im wielki wódz orków, zwany Brogtarem. W najgorętszym momencie bitewnej zawieruchy na Bretończyków runęły z nieba orkowe wywerny. Jednak książę Fredemund w niezwykle sposób przywołał wielkie stado sokołów, które rozpedziły skrzydlate bestie zielonoskórych. Towarzysze przedarli się do centrum hordy, a Landuin pokonał w pojedynku jej wodza.

Bitwa pod Brionne

Armia dotarła pod Brionne, oblegane przez nieprzebrane szeregi goblinów i orków. Nie zwalniając tempa marszu, konnica bretońska wyszła na tyły zielonoskórych i ruszyła do druzgoczącej szarży. Gdy gobliny przegrupowały się, aby odeprzeć niespodziewany atak, w forticy zagrzmiały rogi i bębny. Książę Balduin wraz ze swymi rycerzami uderzył na zaskoczone orki, przełamując ich szyki. Obie armie spotkały się na środku pobojuwiska, spychając ku sobie i miażdżąc niedobitki hordy. Spotkanie Balduina i Gillesa pośród rzezi kwiczących i wrzeszczących orków zostało uświęcone nagłym pojawieniem się Pani Jeziora ze świętym kielichem w dłoni. I tak kolejny z wielkich rycerzy – pogromca smoka i władca Brionne – dostał zaszczytu dołączenia do Towarzyszy Graala. Zwycięstwo było przytłaczające, nawet pomimo tego, że oddziały ludzi były niemal trzykrotnie mniej liczne od hordy zielonoskórych. Jednak żaden z potworów nie potrafił przeciwstawić się niezwyklej mocy Towarzyszy i bojowemu zapalowi towarzyszących im rycerzy.

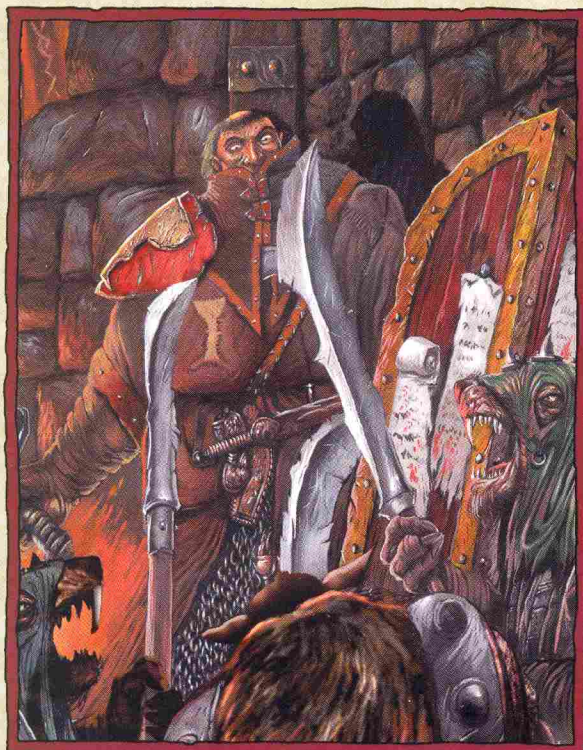
Bitwa w Lesie Loren

Wiedziony wizjami zsyłanymi przez Panią Jeziora, Gilles przekroczył rzekę Brienne i ruszył na wschód przez Carcassonne, w stronę stolicy księstwa Quenelles. Po drodze dołączył do niego książę Lambard z Carcassonne, jednak wtedy jeszcze nie było mu dane stać się Towarzyszem Graala.

Gdy rycerze przekroczyli granice Quenelles, spostrzegli lunę nad Lasem Loren, atakowanym przez bandy orków. Niektórzy z wojowników obawiali się tajemnej magii lasu, jednak Gilles wierzył, że Czarodziejka nie wykorzysta swej mocy przeciwko rycerzom, którzy wesprą ją w obronie.

Jego nadzieje nie okazały się płonne, gdyż w głębi Lasu Loren rycerzy opuścił strach i zwątpienie. Tajemnicze ostępy nagle wydały się mniej mroczne, zwierzęta drapieżne walczyły wespół z rycerzami, a niejeden z wojowników przysięgał potem na wszelkie świętości, iż widział, jak nawet drzewa, ożywione i potężne, smagały konarami, rozpedzając





napastników. W końcu zaś objawiła się władczyni Loren – Czarodziejka. Pojawiała się i zniknęła, wylaniając się z cienia pod konarami i koronami wielkich dębów, a każde jej zaklęcie kładło pokotem setki orków.

Na skraju Athel Loren na uciekające orki uderzyła armia księcia Rademunda zwanego Czystym, władcy Quenelles. Po bitwie obozujący pod lasem rycerze po raz pierwszy od wielu miesięcy spali spokojnym snem, rannym zaś ze zdumieniem spostrzegli, że ich rany i zmęczenie znikły, jakby zdjęte tajemną mocą pobliskiej puszczy. Rademund i Lambard opowiadali, że we śnie ukazała im się Pani Jeziora i ofiarowała kielich precudnej urody, z którego każdy z nich upił tyk cudownie orzeźwiającej wody. Ich wyczyny w późniejszych bitwach dowiodły, że obaj władcy rzeczywiście wstąpili w szeregi Towarzyszy Graala.

Szturm Parravonu

Armia Gillesa ruszyła na północ, w stronę Parravonu, jednak gdy dotarła na miejsce, piękne miasto leżało w ruinie. Ściany ostatnich stojących budynków waliły się właśnie pod uderzeniami głazów ciskanych ze wzgórz przez olbrzymy, natomiast na murach wrzała walka z bandami goblinów noszących symbol Uciętej Ręki. Książę Agilgar ruszył do bitwy na grzbiecie Glorfiniala, swego wiernego pegaza, jednak nie był w stanie powstrzymać goblinów przed wdarciem się do miasta. W krytycznym momencie bitwy szarża konnicy Gillesa rozbiła hordę zielonoskórych, ratując Parravon przed rzezią i zniszczeniem.

Oblężenie Montfortu

Coraz liczniejsza armia, do której dołączyły oddziały księcia Agilgara, ruszyła na pomoc oblężonemu Montfortowi. Obrońcy pod wodzą księcia Martruda walczyli dzielnie, ale z wolna ustępowali znacznie liczniejszemu wrogowi. Wznosząc bojowy okrzyk, który odbił się echem od skalistych ścian okolicznych gór, Gilles osobiście poprowadził szarżę konnicy, jednak został zdradziecko powalony beltem wystrzelonym z goblinskiej kuszy. Towarzysze skupili się wokół wodza i przedarli aż do samego miasta, gdzie powitał ich książę Martrud.

Stan Gillesa był ciężki, władca leżał nieruchomo niczym trup. Towarzysze czuwali przy nim przez całą noc, obawiając się najgorszego. Gdy nad ranem straż objęli Agilgar i Martrud, ze zdumieniem spostrzegli, że nagle w komnacie zjawiła się piękna niewiasta. Podeszła do łóżka Gillesa i skropiła mu czoło wodą zaczerpniętą z kielicha, który niosła w ręku. Następnie gestem zachęciła obydwu władców, aby skosztowali wody z pucharu. W ten sposób obaj dołączyli do Towarzyszy Graala.

Piękna dama zniknęła w równie niezwykły sposób, jak się pojawiła. Zdumieni rycerze spostrzegli, że Gilles otworzył oczy i z głośnieym okrzykiem wyrwał z piersi skrwawiony belt. Bez słowa wsiadł na konia i poprowadził wojsko do ataku na obozujące za murami hordy wrogów. Tuż za bramą opadły go trzy wywerny. Gilles rozprawił się z nimi błyskawicznie, wbijając w oko jednej z bestii belt wyrwany z własnej piersi. Podniesieni na duchu niezwykłym ozdrowieniem swego przywódcy, obrońcy miasta z nowym zapalem podjęli walkę. Horda zielonoskórych była jednak tak ogromna, że dopiero po tygodniu udało się oswobodzić Montfort i przegnać gobliny z powrotem w góry.

Bitwa pod Górąmi

Gilles nie wydał jednak rozkazu do odwrotu. Zagłębił się w górskie jaskinie i podziemne korytarze, oświetlane jedynie blaskiem pochodni i poświatą emanującą z Towarzyszy Graala. Bezlitosne starcia w mrocznych jaskiniach i wąskich, górskich wąwozach doprowadziły do rozdzielenia sił wroga, a ostateczna bitwa w siedzibie króla goblinów na dobre złamała sojusz plemion zielonoskórych. Uciekające stwory zostały niemal doszczętnie wybite, a zwycięscy rycerze opuścili górskie kotłiny całkowicie zbryzgani czarną posoką pozabijanych stworów.

Szlak bitew

Opowieści o Wielkich Bitwach tworzą zgrab bretońskich legend, a wielu rycerzy odbywa pielgrzymkę do każdego z pół bitew, które doprowadziły do zjednoczenia Bretonów. W czasie rycerskich poszukiwań Graala, dokonania wojownika i przeszkody, jakie spotyka na swojej drodze, w pewnym sensie odzwierciedlają wydarzenia z czasów Wielkich Bitew. Dopiero w obliczu śmiertelnego zagrożenia i największego wyzwania, wiedziony honorem rycerz może dostąpić zaszczytu spotkania Pani Jeziora. Jeśli okaże się godny, łaska i błogosławieństwo Pani wesprze go w osiągnięciu zwycięstwa.

Bitwa o Gisoreux

Pod rozkazy Gillesa oddało się już dziesięciu książąt bretońskich. Ruszył następnie na zachód, aby rozprawić się z hordą pustoszącą księstwo Gisoreux. Niedługo potem dołączył do niego Beren, władca księstwa, i razem stanęli do walki z armią dowodzoną przez orkowych szamanów, którzy skierowali swą plugawą magię przeciwko obrońcom. Jednak ich mroczne moce musiały ustąpić potędze Pani Jeziora, a chronieni jej błogosławieństwem rycerze odnieśli kolejne zwycięstwo.

Obrona Mousillon

Bretończycy kontynuowali marsz na zachód, w stronę Mousillon – niegdyś najpiękniejszej krainy, obecnie spustoszonej i zniszczonej przez bandy zielonoskórych. Rozpacz napęliło się serce księcia Landuina, gdy spoglądał na ukochane ziemie, teraz splądrowane, oraz swych poddanych, pomordowanych lub wypędzonych z domostw. U bram Mousillon powitał go Folgar z Artois, który przekazał wieści o nadciągającej hordzie zwierzolidzi i innych złowrogich istot. Krążyły przerażające plotki o trupach wstających z grobów. W obliczu takiego zagrożenia wszyscy Towarzysze Graala stanęli na murach, dając przykład niezwyklej odwagi i waleczności.

Gilles własnoręcznie odrąbał łeb przypominającej smoka bestii, natomiast Agilgar wzbił się w niebo na grzbiecie wiernego Glorfiniala i stanął do walki z chmurą podobnych do nietoperzy potworów, które zaćmiły niebo nad miastem. Thierulf w pojedynku pokonał dwugłowego olbrzyma, jednak bitwę rozstrzygnął wiedziony słusznym gniewem Landuin. Pokonał nekromantę, który mocą magii podtrzymywał nieumarłych, a wtedy połowa wrogiej armii rozsypała się w proch. Zwierzolidzie uciekli w głąb lasu, ścigani przez rycerzy dowodzonych przez Berena i Folgara. Obaj władcy wrócili otoczeni poświatą Graala, opowiadając o spotkaniu z tajemniczą zjawą tuż na skraju puszczy.

Bitwa pod L'Anguille

Zwycięscy rycerze ruszyli na północ w stronę portu L'Anguille. Po drodze przebyli mroczny Las Arden, ale żaden potwór nie odważył się zaatakować wielkiej armii. Na nabrzeżach i murach wybudowanego przez elfy wielkiego portu trwała zaciepka walka z korsarzami i łupieżcami z Norski. Widząc nadciągającą odsiecz, książę Corduin odepchnął napastników od murów miasta, lecz bitwa trwała przez cały dzień, a żadna ze stron nie mogła osiągnąć przewagi.

W końcu książę Markus z Bordeleaux wyzwał olbrzymiego wodza łupieżców, Svengara z plemienia Skaelingów, na pojedynek, którego stawką miał być los miasta. Dumny wojownik z Północy przyjął wyzwanie, a o starciu stoczonym na szczycie latarni morskiej krąży wiele legend, zwłaszcza wśród ludności zamieszkującej wybrzeże. Przez całą noc obaj wielcy wojownicy wymieniali ciosy, a mrok zdawał się sprzyjać zamaszystym ciciom bliźniaczych toporów Svengara. Tarcza Markusa opadała coraz niżej i wszyscy Bretończycy obserwujący walkę obawiali się, czy następny cios nie okaże się ostatnim. Jednak z nadejściem świtu w Markusa wstąpiły nowe siły. Gwałtownym pchnięciem odrzucił olbrzymiego Norsmena w tył i wyprowadził błyskawiczny cios, który rozciął Svengara na dwoje. Łupieżca runął w dół, a jego ciało roztrzaskało się o skały u podnóża wieży.

Poszukiwania Gillesa

Od wieków wśród rycerzy Graala znana jest legenda o armii, jaką zbiera pierwszy król Bretonii, aby powrócić w godzinie największej próby. W jej szeregach walczyć mogą tylko wojownicy, którzy dokonali niezwyklej czynów, nie splamili się tchórzostwem i nie okryli swego imienia hańbą. Starsi rycerze, gdy poczują zimny dotyk nadciągającej starości, chętnie wyruszają na poszukiwanie armii Gillesa, gdyż jej odnalezienie w magiczny sposób przywraca siły, jednocześnie pogrążając wojownika we śnie do czasu, gdy pierwszy z królów zwoła szeregi swego rycerstwa. Taka wyprawa może okazać się dużym wyzwaniem, zwłaszcza dla rycerzy, których chwała nie jaśnieje takim blaskiem jak niegdyś, a słabnące ręce nie potrafią już tak pewnie trzymać kopii.

Po śmierci przywódcy Norsmeni nie mogli już przeciwstawić się podniesionej na duchu armii Gillesa. Rychło odpłynęli spod L'Anguille, kierując się ku swej mroźnej ojczyźnie.

Bitwa nad rzeką Sannez

Mimo wyczerpania, już następnego dnia wojsko bretońskie ruszyło na wschód, w stronę Couronne. Tam do armii dołączyły siły księcia Caerlonda, ścigane przez hordę orków. Do bitwy doszło nad rzeką Sannez. Orki nie były w stanie zdzierżyć olśniewającej poświaty otaczającej Towarzyszy Graala i rzuciły się do panicznej ucieczki, która wkrótce zamieniła się w rzeź. Od posoki zielonoskórych poczerniała woda w rzece, a grunt zmienił się w grząskie bagno.



Oblężenie Couronne

Towarzysze zebrali wszystkie siły w twierdzy Couronne. Tam dotarła do nich wieść o wielkiej hordzie zwierzołudzi, trolli i mutantów, która wyłoniła się z Lasu Arden. Wkrótce nadeszły ostrzeżenia o sojuszu plemion orków, nacierających od strony Błędnych Sióstr. Obie armie zgromadziły się pod murami Couronne. W mieście wybuchła panika po licznych przypadkach zdradzieckich ataków z kanałów i podziemi, przeprowadzanych przez istoty podobne do szczurów, lecz o wzroście i posturze człowieka.

Towarzysze Graala zebrali się na radzie przed bitwą. Nagle w komnacie zjawiła się Pani Jeziora, oferując kielich książętom Corduinowi i Caerlondowi. W ten sposób liczba Towarzyszy Graala sięgnęła czterestu – po jednym na każde z księstw. Następnie pobłogosławiła ich oraz całą armię i poprosiła, aby walczyli z odwagą godną rycerzy Pani Jeziora.

Podniesieni na duchu rycerze stanęli do boju, pewni zwycięstwa. Tydzień po tygodniu hordy potwornych istot szturmowały mury twierdzy, wypelzając ze swych mrocznych kryjówek, atakując spod ziemi i z powietrza. Ich zaciekłość była niczym fale rozszalałego morza, lecz nie mogła skruszyć szeregów bretońskiego rycerstwa, niezłomnego niczym skały wybrzeża.

Gdy wreszcie ucichły bitewne jęki, na polu walki pozostali jedynie Bretończycy. Trupy pokonanych wrogów ścieliły się na wysokość końskiego grzbietu. Płomienie stosów, na których palono ścierwo zielonoskórych, strzelały wysoko ku niebu zasnutemu ciężkim, czarnym dymem, tak iż przez wiele tygodni nie można było odróżnić dnia od nocy.

Zjednoczeni wobec wielkiego zagrożenia Bretończycy odrzucili dawne podziały i wybrali drogę sojuszu, z męstwem i walecznością wypędzając ze swoich ziem zniechęconego wroga. W obecności rycerstwa i całej armii Gilles został koronowany na pierwszego Króla Bretonii. Gdy Pani Jeziora włożyła koronę na jego skronie, chórally okrzyk wstrząsnął murami twierdzy i przetoczył się nad równiną Couronne.

Ludwik Pochopny

W roku 17 (995) na skraju Lasu Loren, w czasie walki z wodzem orków z Gór Szarych, Gilles odniósł śmiertelną ranę od tchórzliwie wystrzelonego pocisku z kuszy. Na łożu śmierci doznał wizji, którą podzielił się z towarzyszami. Nakazał, aby zanieśli jego ciało na brzeg pobliskiego jeziora. Rycerze nie śmieli odmówić prośbie konającego władcy, lecz ich zdziwieniu nie było końca, gdy z kłębów mgły wyłoniła się łódź bez wiosel i żagli. Stała w niej wysoka, piękna niewiasta odziana w suknię i płaszcz z kapturem. Kazała rycerzom złożyć w łodzi umierającego Gillesa, zapewniając, że dalej będzie służył Pani Jeziora. Podobno ostatnie słowa władcy niosły obietnicę dla przyszłych pokoleń:

– Gdy nad Bretonią zawisną czarne chmury rozpacz i strachu, gdy lud mój utraci wszelką nadzieję, przybędę ponownie, aby wesprzeć was w najcięższej z prób.

Śmierć Gillesa wywołała dysputy o potrzebie wybrania nowego króla oraz o sposobie dziedziczenia tronu. Niektórzy popierali Ludwika, jedynego syna Gillesa, urodzonego w tajemniczych okolicznościach. Krążyły nawet plotki, że chłopiec jest synem króla i Pani Jeziora. Dla innych młody wiek Ludwika stanowił przeszkodę, więc proponowali, aby koronę przekazano jednemu z pierwszych Towarzyszy Graala – Landuinowi, Thierulfowi lub Markusowi.

Wielka Rada Rycerzy zgodziła się tylko w jednej kwestii, a mianowicie, iż tron może jedynie przyspaść w udziale osobie, która napiła się z Graala. Wydawało się, że ta decyzja przekreśla szanse Ludwika, jednak ów nagle ogłosił, iż wyruszy na poszukiwania świętego kielicha, aby w ten sposób udowodnić swoje prawo do tronu. Poprosił, aby książęta Landuin, Thierulf i Markus objęli rządy regencyjne do czasu jego powrotu. Tak zakończyła się Wielka Rada.

Zuchwała deklaracja Ludwika zyskała mu przydomek Pochopnego, jednak wkrótce z różnych rejonów krainy zaczęły docierać wieści o jego niezwykłych czynach. W roku 23 (1001) Ludwik powrócił na dwór w Couronne na grzbiecie rumaka czystej krwi i odziany w zbroję jaśniejącą świętą poświatą. Nie było wątpliwości, że znalazł Graala i napił się z niego. Tym razem już nikt nie śmiał sprzeciwiać się jego koronacji.

Ludwik nakreślił zasady Kodeksu Rycerskiego, formalizując i spisując tradycje, według których postępowali Towarzysze Graala. Jego wędrowka stworzyła kanon wyrzeczeń i prób dla wszystkich rycerzy, którzy w późniejszych latach wyruszyli na poszukiwania świętego kielicha. Każdy z Towarzyszy przekazywał swym następcom ideały odwagi, niezłomnej lojalności i męstwa, którymi do tej pory chlubią się rycerze Graala.

Wojny rycerskie

Młodzi rycerze na wzór Ludwika Pochopnego ruszają na wędrowkę, aby dowieść męstwa i wykazać się charakterem. Powszechnie znani są pod nazwą błędnych rycerzy. Dopiero wtedy, gdy młodzieniec dowiedzie w bitwie swej sprawności, a także udowodni niezłomne oddanie zasadom kodeksu rycerskiego, może zostać rycerzem królestwa. Król Bretonii może przyspieszyć ten proces, ogłaszając wojnę rycerską – wielką kampanię, która wszystkim szlachetnie urodzonym wojownikom gwarantuje osiągnięcie wyższego statusu rycerskiego.

Po raz pierwszy została ona ogłoszona w roku 471 (1449) przeciwko arabskiej inwazji na Estalię. Najeźdźcy zostali odparci, a pośpiesznie zwołana druga armia, na wieść o zwycięstwie ruszyła na wschód, oczyszczając z zielonoskórych ziemie przyszłych Księstw Granicznych. To zwycięstwo znacznie polepszyło relacje z krasnoludami, choć nie można mówić o tak ścisłym sojuszu, jaki łączy Imperium z rasą krasnoludów.

Wojna rycerska z roku 1223 (2201) miała na celu wypędzenie wszystkich zielonoskórych z terenu Bretonii. Mimo iż było to zadanie niemożliwe do wykonania, rycerze bili się z wielką zaciekleścią i poświęceniem, powiększając tereny przygranicznych księstw o obszary pogórza, które do tej pory stanowiły ostoję licznych plemion goblinów i orków.

Dzieło swojego przodka próbował kontynuować król Charlen, ogłaszając w roku 1442 (2420) wojnę rycerską w celu uwolnienia całego Starego Świata od zagrożenia ze strony zielonoskórych. Powołał tak liczną armię, że ogłodoła ze stacjonującego w miastach wojska Bretonia sama padła ofiarą wielokrotnych ataków orków. W 1510 (2488) roku liczny zastęp rycerzy przepadł bez śladu w pobliżu Przełęczy Śmierci. Zagładę przyniósł im niespodziewany atak orków pod wodzą Morgluma Łamacza Karków. Po klęsce król ogłosił koniec wojny rycerskiej.

Upadek Mousillon

Landuin był jednym z największych i najbardziej znamienitych spośród Towarzyszy Graala, lecz niestety żaden z jego następców nie dorównywał mu chwałą ani cnotami charakteru, zaś obecnie księstwo Mousillon jest uważane za przeklętą ziemię, nawiedzaną przez upiory i żywe trupy.

W roku 835 (1813) przez Bretonię przetoczyła się epidemia czerwonej ospy, a równocześnie szczuroludzie rozpoczęli oblężenie Brionne i Quenelles. Książę Merovech z Mousillon, które zostało oszczędzone przez zarazę, poprowadził wszystkich rycerzy na odsiecz oblężonym twierdzom. W czasie wyprawionej na zamek księcia uczty zwycięstwa pozostali rycerze z obrzydzeniem spoglądali na okaleczone i wbite na pale ciała przestępców, wystawione na dziedzińcu i w samej sali. Niektórzy nawet oskarżyli księcia o zhańbienie ich honoru i złamanie prawa gościnności. Sam król potępił okrucieństwo Merovecha, który z kolei oskarżył monarchę o próbę pozbawienia go władzy, a następnie wyzwał go na pojedynek w obronie honoru.

Król stanął do boju, lecz Merovech z łatwością go pokonał, gołymi rękami rozszarpując gardło władcy i pijąc jego krew ze złotego pucharu. Prerażeni książęta opuścili miejsce strasznej zbrodni i na czele swoich armii ruszyli na Mousillon. W krótkim czasie większość terenów księstwa została zajęta przez władcę Lyonesse.

W roku 1319 (2297) Maldred z Mousillon oświadczył, iż jego żoną została Pani Jeziora. Kazał nosić przed sobą błyszczący kielich, przyznając prawo do wypicia z tego rzekomo świętego naczynia wszystkim rycerzom, którzy przysięgną mu wierność i posłuszeństwo. Wielu niezdecydowanych i rozdartych wątpliwościami rycerzy zgłosiło się pod jego sztandary i wkrótce władca Mousillon ruszył na czele silnej armii do Gisoreux, aby zażądać korony. Naprzeciw wyszły mu wojska lojalne wobec prawowitego króla. Maldred uniósł w górę kielich, w jego imieniu rzucając wyzwanie wszystkim zgromadzonym rycerzom.

Wśród powszechnego milczenia rozległ się nagle tętent kopyt. Z pobliskiego lasu wyłonił się odziany w zieloną zbroję rycerz i podjął rękawicę rzuconą przez księcia Maldreda. W tym momencie wszyscy ujrzeli Panią Jeziora stojącą obok króla z prawdziwym Graalem w ręku. Magiczna światłość pucharu przełamała oszukawczy czar fałszywego Graala. Poplecznicy Maldreda natychmiast go opuścili, a sam książę uciekł do swej twierdzy. Król w majestacie prawa pozbawił go tronu, rodzowego nazwiska i szlachectwa, kładąc kres dynastii książąt Mousillon.

Fałszywy Graal

Kielich używany przez Maldreda nie był prawdziwym Graalem, niemniej jednak był to artefakt o potężnej mocy. Zaginął w czasie kolejnej epidemii czerwonej ospy, która w roku 1322 (2300) zdziesiątkowała Mousillon, zabijając Maldreda, jego małżonkę Malfleur i większość ludności. Moc fałszywego Graala mogłaby wyrządzić wiele zła, gdyby artefakt trafił w ręce osoby okrutnej i ambitnej, na przykład Czarnego Rycerza, który utrzymuje, iż jest prawowitym dziedzicem tronu Mousillon.

Nieumarli

Bretonia zaznała wiele zła ze strony nieumarłych. W 1513 (2491) roku opactwo w La Maisontaal zostało złupione przez nekromantę Heinricha Kemmlera i jego hordę żywych trupów. Zagładzie księstwa zapobiegł desperacki atak rycerstwa pod wodzą Tankreda z Quenelles. Mimo to nieumarli wciąż stanowią poważne zagrożenie dla królestwa.

Najśłynniejszym z bretońskich nieumarłych jest bez wątpienia Czerwony Książę, który w roku 476 (1454) nieomal zagarnął dla siebie całą Akwitanie. Poniósł klęskę w starciu z wojskami króla Bretonii, w bitwie na Polach Ceren. Osiem lat później powstał z grobu, ponownie szerząc strach i zniszczenie w Akwitanii. W bitwie w pobliżu Lasu Klęski zabił w pojedynku księcia Akwitanii, lecz nie zdołał uniknąć kolejnej przegranej. Skrył się w ostępach lasu, a legendy mówią, że wciąż tam przebywa, planując następny atak.



Polityka



„System polityczny Bretonii?
U nas to się nazywa 'wymuszaniem
haraczu' i jest karalne.”

– Matthias von Pfeildorf,
były ambasador Imperium
na dworze królewskim w Couronne.

Większość mieszkańców Starego Świata postrzega politykę Bretonii przez pryzmat rycerskich przysięg wierności, rodowych zatargów sięgających wiele stuleci wstecz, ale przede wszystkim jako pełne pompatyczności i patosu działania dworu królewskiego. I rzeczywiście jest to często spotykany element życia społecznego w Bretonii, podobnie jak formalny brak wpływu chłopów na rządy w krainie.

Nie oznacza to jednak, że chłopci faktycznie nie mają nic do powiedzenia we własnym kraju. Wręcz przeciwnie, są jednym z dwóch elementów więzi feudalnej, która stanowi podstawę życia społecznego w Bretonii. To nierozzerwalna sieć niewidzialnych, często umownych zależności między chłopem i panem, które niekiedy mają równie istotne znaczenie dla gospodarki kraju, co spektakularne rozgrywki między arystokratami.

– System feudalny –

Obecnie obowiązujący w Bretonii ustrój polityczny jest dość archaicznym tworem, który dominował w Starym Świecie wiele wieków temu. System ten, oparty o przysięgę wierności oraz posłuszeństwa między wasalem i seniorem, nie odwołuje się do abstrakcyjnego pojęcia „państwa”. Mimo iż Bretończycy uważają się za naród co najmniej równy mieszkańcom Imperium, nie ma formalnych podstaw, by uznać Bretonię za coś więcej niż tylko „ziemię zamieszkiwaną przez lud pośrednio lub bezpośrednio podległy królów”.

Podstawę systemu feudalnego stanowią chłopci – najliczniejsza warstwa społeczna, zobowiązana do posłuszeństwa i podległości wobec stanu wyższego, czyli szlachty. Chłopci nie składają przysięg, ponieważ według prawa nie mają honoru, co oznacza, że ich słowo nie jest wiążące i nie mogliby dopełnić złożonych przysięg.

Mają jednak swoje obowiązki, nałożone przez pana, który może je egzekwować z całą surowością, nawet z wykorzystaniem fizycznego przymusu.

Szlachta

Rody szlacheckie są związane przysięgą lenną, składaną wobec seniora. Jako jego wasale zapewniają wsparcie militarne w zamian za opiekę. Tak zwany „wyższy stan” składa się z pięciu głównych warstw, którym z grubsza odpowiadają tytuły szlacheckie. Zdarza się, że szlachcic posiada więcej niż jeden tytuł. W takim przypadku zwyczaj nakazuje, aby tytułować osobę znaczniejszym mianem. Na przykład Louen Leoncoeur (Lwie Serce) jest królem Bretonii i księciem Couronne, ale nikt rozsądny nie tytułuje go inaczej niż „Jego Królewska Mość”.

Przysięga rycerska

Oto ja składam tobie, mój panie, przysięgę wierności i posłuszeństwa w czynie i myśli. Wezwany, przybędę, by walczyć w imię władcy mego i Pani Jeziora. Póki tchu w piersi mej, póki życia, przysięgam chronić ziemie mi podległe i lud poddany przed złem, zarazą, głodem i zepsuciem. Ślubuję wierność zasadom kodeksu rycerskiego. Honor moją tarczą, odwaga moim orężem. Oto ja słowem i krwią pieczętuję świętość przysięgi.



Król

Na szczycie hierarchii społecznej znajduje się król. Cieszy się pełną niezależnością, co oznacza, że nie jest związany żadnym prawem. To on ustanawia prawa, a jego słowo jest święte, gdyż stanowi „*wolę króla*”. To prosty i skuteczny system, jednak obciążony ogromnym ryzykiem w przypadku, gdyby na tronie zasiadła osoba niekompetentna lub skażona złem. Jednak jak do tej pory królowie stanowili chlubę rycerstwa bretońskiego, a król Louen cieszy się nieskalaną reputacją człowieka honorowego i prawego. Monarcha stanowi też ostatnią instancję w sprawach sądowych, a także jest obrońcą swych poddanych przed niesprawiedliwością szlachty, nawet wymierzanej w zgodzie z prawem.

Książę

Każdym z księstw rządzi udzielny władca. Na terenach mu podległych posiada władzę równą królewskiej, choć nadal pozostaje związany przysięgą lenną z królem. Oznacza to, że książę nie może stanąć przed trybunałem, chyba że złamie prawo królewskie. W odróżnieniu od tronu królewskiego zdarzało się, że władzę książęcą obejmowali arystokraci występn

i podli, jak miało to miejsce chociażby w Mousillon. Książęta dziedziczą ziemię po swych przodkach, lecz za każdym razem muszą odnowić przysięgę lenną wobec króla. Louen, jako książę Couronne, również otrzymał ziemię z nadania króla, czyli siebie samego. W świetle prawa bretońskiego jest bowiem traktowany jako dwie różne osoby.

Teoretycznie król może wynieść do godności księcia dowolną osobę, choć prawdziwa władza wiąże się z ziemią i poddanymi, a nie z tytułem. Od początku istnienia Bretonii, jedynie bezpośredni następcy Gillesa i Towarzyszy Graala zasługiwali na zaszczyt władania jednym z czternastu księstw.

Obowiązki chłopa

Synu tej ziemi, raduj się, gdyż przeznaczeniem twym praca i służba lepszym od ciebie. Z pracy swej owoce dawać będziesz i składać je swemu prawowitemu władcy, a podatki przez niego nałożone z sumiennnością przekażesz. W pracy ustawać nie będziesz przez wszystkie dni, za wyjątkiem świąt radosnych przez pana twego i bogów ustanowionych. Dla siebie zaś, dla rodziny twój i krwi z twojej krwi, nie zachowasz więcej niż dziesiątą część plonów, zwierzyny i dzieci rąk twych. W zamian zaś spokoju zaznasz, gdyż pan twój mieczem swym i tarczą cię obroni, sprawiedliwością i prawem nagrodzi lub ukarze. Raduj się, gdyż poddanym rycerza Bretonii jesteś!

Baron

Tytuł barona przysługuje osobie, która otrzymała ziemię z nadania królewskiego, ale nie sprawuje władzy książęcej. Podlega wyłącznie władzy i prawu króla, tak więc baronia pozostaje niezależnym terytorium, wyłączonym spod władzy księcia prowincji, w granicach której leży. Takie nadania nie są jednak zbyt częste. Należy też zauważyć, że jedynie król może wynieść kogoś do godności barona (jako książę Couronne, Louen nie ma prawa tworzyć baronii).

Bratobójcza waśń

Dwa skłócone rody aranżują związek małżeński, który ma zakończyć odwieczny spór. Mariaż szybko staje się głośny w całej krainie (w przenośni i dosłownie), ze względu na gwałtowne kłótnie między małżonkami. Owocem związku jest syn, szlachetny i odważny, który po śmierci rodziców łączy oba rody pod jednym nazwiskiem.

Ktoś (na przykład jeden z Bohaterów Graczy, a może nawet sam dziedzic) odkrywa, że powodem wieloletniej waśni jest potężna klątwa rzucona na oba rody. To z jej powodu władcy obu rodzin nie mogą żyć w zgodzie. Mogło to być przyczyną gwałtownych kłótni między rodzicami dzielnego rycerza. Jeśli władzę nad oboma rodami przejmie jedna osoba, klątwa doprowadzi ją do obłędu. Czy da się odczynić zły urok, zanim dziedzic pogrąży się w szaleństwie?

Baronie

Magnaci władający ziemiami odległymi od królewskiego dworu często skłaniają się ku rządowi silnej ręki, gdyż nikt nie kontroluje ich poczynań. Tym samym stanowią doskonały materiał na głównych przeciwników Bohaterów Graczy.

Z drugiej strony, sławni wojownicy i rycerze mogą zostać mianowani baronami na szczególnie niebezpiecznych obszarach. Pozwala to BG na granie szlachcicem, bez konieczności rezygnowania ze swobody poczynań i wędrówek. Co prawda, muszą podporządkować się rozkazom seniora, ale król ma ważniejsze sprawy na głowie niż pilnowanie odległych baronii.

Zależności lenne

Jeden z książąt Bretonii pozostaje związany przysięgą lenną z pomniejszym magnatem, który z kolei pozostaje wasalem pewnego barona. Jako senior księcia, arystokrata posiada pewne przywileje na dworze, co zaczyna skwapliwie wykorzystywać. Książę (lub jeden z jego dworzan, jeśli sam władca nie chce przyłożyć ręki do tak haniebnego czynu) rzuca na magnata oskarżenie o konszachty z Niszczycielskimi Potęgami. Jeśli oskarżenia zostaną potwierdzone, będzie mógł unieważnić swoją zależność lenną od heretyka i złożyć przysięgę baronowi, który wydaje się bardziej godny objęcia senioratu. Jeden z Bohaterów Graczy (na przykład należący do świty księcia) odkrywa dowody winy magnata, lecz wkrótce okazuje się, że zostały one sfalszowane.

W trakcie śledztwa może wyjść na jaw, że prawdziwym wyznawcą Chaosu jest sam baron, który uknuł intrygę, aby uprzykrzyć życie zniechędzonego księciu.

Lord

Tytułem niższym od barona jest lord. Tytuł ten przysługuje wszystkim szlachcicom, którzy otrzymali nadanie ziemskie z rąk innej osoby niż król. Podlegają oczywiście władzy królewskiej, ale są także poddanymi księcia prowincji, w której znajdują się ich ziemie, oraz pozostają związani przysięgą lenną z seniorem. Wasale baronów również podlegają władzy książęcej, gdyż niezależność barona nie przechodzi na jego poddanych. Lordowie stanowią przeważającą większość właścicieli ziemskich w Bretonii.

Rycerz

Na najniższym poziomie szlachectwa znajdują się rycerze, którzy nie posiadają ziemi i zwykle służą seniorowi w zamian za opiekę i wyżywienie. Należy jednak pamiętać, że wszyscy szlachcice są również rycerzami, jednak ten tytuł używany jest wyłącznie w odniesieniu do osób na najniższym szczeblu hierarchii szlacheckiej. W odniesieniu do osób sprawujących wyższe godności należy używać odpowiedniego tytułu (lord, baron, książę, itd.).

Tytuły honorowe

Nadanie honorowego tytułu, choć zaszczytne i przysparzające chwały, nie ma takiego znaczenia prawnego jak nadanie ziemskie.

Diuk

Tytuł ten przyznawany jest jedynie najpotężniejszym arystokratom, jako oznaka uznania ze strony króla. Wielu diuków posiada również tytuł barona, lecz nie jest to regułą.

Markiz

Markiz, podobnie jak margrabia, to godność ściśle związana z wojskiem. Nadawana jest szlachcicowi, który z racji położenia swoich ziem odpowiada za ich obronę przed atakiem wrogich wojsk lub potworów. Markiz może wznosić fortyfikacje i organizować zaciąg do armii bez pozwolenia swego seniora.

Kasztelan

Głównym obowiązkiem kasztelana jest opieka i zarządzanie posiadłością seniora, zwykle zamkiem lub fortecą. Pod jego nieobecność sprawuje pełnię władzy na zamku i okolicznych terenach.

Sędzia

Doskonale wyszkoleni w dziedzinie prawa sędziowie przewodniczą trybunałom i zajmują się wymierzaniem sprawiedliwości na obszarze, którym włada senior. Sędziowie królewscy podróżują po kraju i zajmują się egzekwowaniem prawa królewskiego, obowiązującego w całej Bretonii.

Paladyn

Mianem paladyna określa się znamienitych wojowników i dowódców. Jest to tytuł honorowy, chociaż zdarza się, że paladyn otrzymuje także godność markiza oraz nadania ziemskie w niebezpiecznych rejonach kraju, gdzie może wykorzystać swoje umiejętności bitewne i sprawność w walce.

Rodzina i dziedziczenie

Rodzina pełni ważną rolę w życiu każdego szlachcica. Przede wszystkim określa jego status społeczny, gdyż tylko potomkowie czystej krwi mogą należeć do szlachty. W konsekwencji powoduje to bardzo ostrożne dobieranie małżonków, a sam związek nabiera cech sojuszu między rodami, który ma podwyższyć ich status społeczny. Także w obrębie rodu odbywa się dziedziczenie majątku i władzy. Większość arystokratów nie może sobie pozwolić na zmianę lennika lub odmowę uznania jego następcy. Jedynie król lub księżęta mogą to uczynić, lecz rzadko się na to decydują, gdyż jest to jedna z nielicznych sytuacji, gdy lennicy magnata mogliby zjednoczyć się przeciw niemu.

Zgodnie z tradycją całość majątku dziedziczy najstarszy żyjący syn. Szlachcic nie może wskazać innego dziedzica, nie może też rozdzielić swego majątku przed śmiercią. Młodszy potomkowie nie mają więc łatwego życia. Córki upatrują szansy w małżeństwie z dziedzicem innego rodu, natomiast młodszy synowie muszą sami wywalczyć dla siebie nadanie ziemskie. Niektórzy rezygnują z przywilejów szlachectwa, wybierając mariaż z córkami bogatych kupców, a nawet rzemieślników. Młodszy potomkowie rodów szlacheckich szybko opuszczają rodzinne strony, szukając na szlaku okazji do wykazania się odwagą i zdobycia majątku lub władzy (co czyni z nich doskonałych kandydatów na Bohaterów Graczy).

Córka z rodu szlacheckiego nie może zostać rycerzem (chyba że udaje mężczyznę, patrz **Rozdział I: Kraina i jej mieszańcy**), może natomiast odziedziczyć majątek, pod warunkiem, że jej ojciec zmarł nie spłodziwszy męskiego potomka z prawego łoża. W takim przypadku władzę przejmuje najstarsza córka, choć nie może samodzielnie egzekwować wszystkich należnych władcy praw, a rządy w jej imieniu sprawuje mąż. Po śmierci arystokratki jej majątek i tytuł przejmuje najstarszy syn, podobnie jak tytuł ojca po jego śmierci. Jeśli mąż zginie lub umrze wcześniej (co zdarza się dość często), najstarszy syn przejmuje obowiązki reprezentanta praw matki do sprawowania władzy, lecz dopiero po jej śmierci obejmuje samodzielne rządy.

Dziedziczki są najlepszą partią do ożenku, ponieważ takie małżeństwo wzmacnia przede wszystkim rodzinę męża i zapewnia w istocie umocnienie władzy rodu. Jednak dziedziczenie przez kobietę nie jest zbyt częstym przypadkiem, a dodatkowo takie szlachcianki bywają wybredne w kwestii wyboru kandydata do zamążpójścia. Wydanie za mąż córki bez praw do dziedziczenia jest zwykłym wyborem politycznym, gdyż wzmacnia i podkreśla związek między dwoma rodami. W takich sytuacjach największym wzięciem cieszą się najstarsze córki. Jeśli jej bracia umrą przed ojcem, a sam ojciec umrze za jej życia, córka stanie się dziedziczką. Zdarza się, że mąż przyspiesza przejęcie majątku żony, pomagając jej braciom i ojcu w przeniesieniu się do Królestwa Morra.

Małżeństwo to nie jedyny sposób pozyskania majątku. Możliwość władcy mogą przekazać część swych ziem we władanie innym rycerzom, zyskując lenników w zamian za ich posłuszeństwo i pomoc. Jest to główny element ustroju feudalnego. W teorii prawa wszyscy lennicy, poprzez swych seniorów, podlegają władzy królewskiej. Szlachcic może również przedłożyć na ręce seniora prośbę o nadanie ziemskie. Ponieważ senior nie może potem pozbawić lennika jego ziem, tego rodzaju supliki rzadko rozpatrywane są przychylnie.

Swoboda zawierania umów lennych (między dwoma szlachciami) powoduje, że niektórzy lennicy mają kilku seniorów. Najbardziej skrajnym przykładem jest baronia Marsaq, która obejmuje ziemie nadane przez króla, księcia Akwitanii, Bastonne, Bordeleaux i Quenelles, a także trzech innych pomniejszych magnatów. Tego rodzaju sytuacja bywa kłopotliwa w przypadku waśni między możnowładcami, gdy wasal musi dopełnić zobowiązań lennych wobec każdego ze swych panów. Nic więc dziwnego, żeród Marsaq od wielu pokoleń słynie z umiejętności dyplomacji i znajomości prawa.

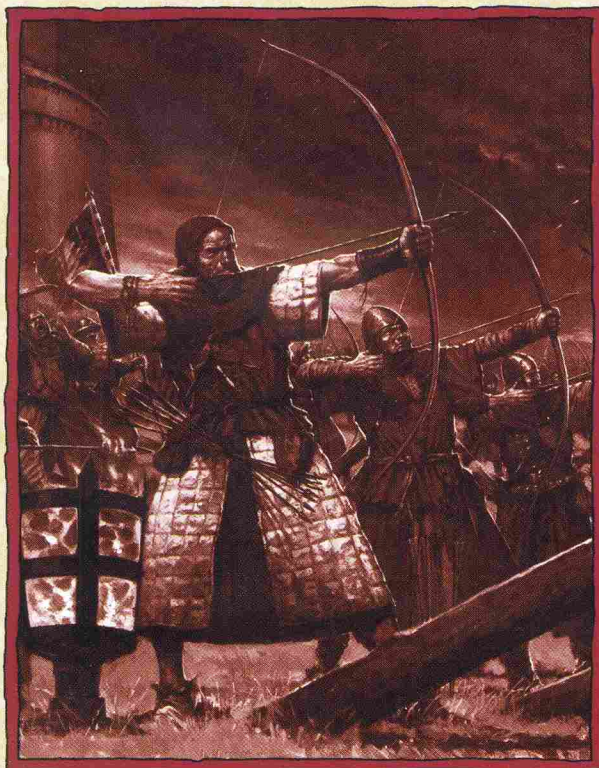
Dwór

Posiadanie dworu to integralna część władzy szlacheckiej. Każdemu magnatowi towarzyszy liczna świta dworaków, schlebając mu i przekonując o swojej użyteczności, w nagrodę oczekując bogactwa, władzy lub ziemi. Niewielu dworzan służy swemu władcy z altruistycznych pobudek, w większości licząc na spełnienie własnych marzeń i osiągnięcie możliwie najlepszej pozycji w otoczeniu władcy. Szlachetni i cnotliwi rycerze wolą trzymać się z dala od przepełnionych intrygami koterii i tłumy pochlebców, dowodząc swego prawa do władzy dzięki własnej sprawności i odwadze poddanych.

Farabus, strażnik tronu

Wbrew nazwie, strażnik tronu większość czasu spędza nie tyle w sali tronowej, co raczej w miejscu, „gdzie król chadza piechotą”. Mimo niewdzięcznych obowiązków, jest to stanowisko wyjątkowo istotne nie tylko ze względu na bezpieczeństwo króla, ale także z uwagi na fakt, że strażnik tronu jest osobą, której król musi bezgranicznie ufać. W efekcie jest on jednym z najważniejszych dworzan, o wielkim wpływie na osobę panującego.

Obecnie zajmujący to stanowisko Farabus cieszy się reputacją odważnego i wiernego rycerza Graala. Męstwa dowiódł w czasie walki z demonem, gdy samodzielnie ruszył na bestię Chaosu i przebił ją swym mieczem. W trakcie walki odniósł jednak poważną ranę i od tego czasu mocno utyka. W uznaniu zasług król powierzył mu obecne stanowisko, które Farabus piastuje z oddaniem i niezachwianą dyskrecją. Wyniesiony do godności barona, doskonale rozumie znaczenie pełnionych obowiązków, jednak słyszane coraz częściej niewybredne żarty zaczynają go męczyć. W głowie nie postanie mu myśl o rezygnacji z łaski, jaką obdarzył go król, aczkolwiek żartownisie na dworze zasłużyli na nauczkę...



Naturalnie, członkowie dworu arystokraty zajmują niższą pozycję niż on sam, co powoduje rosnącą zależność między godnością i władzą magnata a liczebnością dworu, jaki go otacza. Każda osoba, która przedkłada prośbę swemu panu, może zostać zaliczona do jego dworu, a więc w przypadku mniej znacznych szlachciców do dworu zaliczają się nawet chłopci. Jednak nie mogą oni zostać dworzanami, czyli osobami, które poświęcają swój czas i wysiłek, aby zdobyć i utrzymać łaskę oraz zainteresowanie władcy. Z każdym łaskawym słowem pana pozycja dworzanina znacznie wzrasta, zapewniając sławę, bogactwo, a nawet faktyczną władzę.

Wśród dworzan można wyróżnić trzy kategorie. Przede wszystkim są to lennicy danego arystokraty. Zdarza się, że niektórzy nie udzielają się na dworze. Zamiast tego przebywają na własnych ziemiach, stosunkowo bezpiecznie ze względu na prawo dotyczące zobowiązań lennych. Inni jednak są świadomi faktu, iż niekiedy warto znać plany księcia, a nawet liczyć na osobistą zażyłość, dzięki której łatwiej uzyskają spełnienie prośb.

Drugą grupę stanowią rycerze arystokraty. Ich obowiązki są jasno określone, więc jeśli spełniają je bez zarzutu, nie grozi im wydalenie z dworu na podstawie pogłosek lub bezpodstawnych oskarżeń. Z drugiej strony, nie jest to zbyt komfortowa sytuacja, dlatego wielu rycerzy zabiega o przyznanie nadania ziemskiego.

Ostatnia grupa to młodszy potomkowie różnych szlacheckich rodów, zwykle rodu władcy i jego lenników. Nie mają żadnej realnej władzy, a ich obecność na dworze zależy wyłącznie od łaski panującego. Nie jest więc niczym dziwnym, że to właśnie między nimi dochodzi do najbardziej zajadłej rywalizacji o względy władcy, nierzadko obejmującej intrygi, próby kompromitacji,

a nawet skrytobójstwa. Na wielu dworach jest równie bezpiecznie co w jamie pełnej jadowitych węży, a nawet w otoczeniu szlachetnego i sprawiedliwego władcy zdarzają się osoby przebiegłe, chorobliwie ambitne i bezwzględne, które nie cofną się przed niczym. Przygody rozgrywane wśród dworzan mogą stanowić wyzwanie nawet dla doświadczonych awanturników.

Dwór królewski

Dwór króla Louena Lwie Serce przebywa w Couronne tylko w czasie zimowych miesięcy. W lecie szlachta rozjeżdża się do swych posiadłości lub wyrusza na wyprawy wojenne przeciw orkom, zbójom i innym zagrożeniom. Zgodnie z tradycją, król rozmawia tylko ze szlachtą, rzadko z kimś o niższej pozycji niż baron. Wszyscy doradcy króla posiadają tytuł barona, a ich władza jest znaczna ze względu na łatwy dostęp do monarchy. Król nigdy nie przemawia do chłopów, za wyjątkiem rzadkich przypadków, gdy któregoś z nich wynosi do godności szlacheckiej.

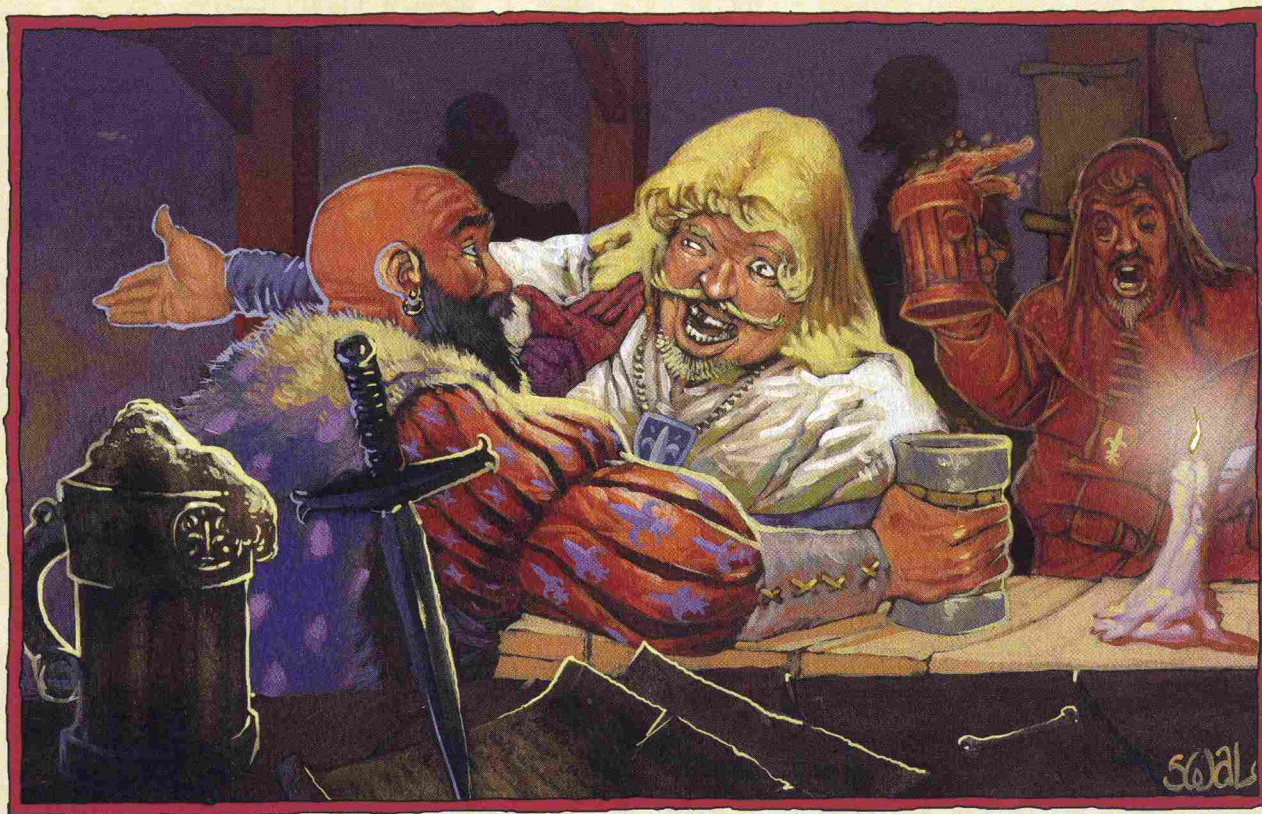
Oddany swemu krajowi król Louen ogłosił, iż wysłucha każdej skargi na niesprawiedliwość, jakiej jego poddany doznał w kraju, niezależnie od pozycji i znaczenia osoby, która wyrządziła krzywdę. Nawet chłopci mogą skarżyć się na niesprawiedliwość ze strony szlachty, o ile oczywiście przekonają kogoś z wyższego stanu, aby przemawiał w ich imieniu. Należy jednak pamiętać, że czas i uwagę króla zaprzatają inne sprawy, a nawet gdyby mógł poświęcić się tylko wysłuchiowaniu skarg poddanych, nie zdołałby rozpatrzyć ich wszystkich. W efekcie przekonanie licznych doradców i dworzan, że przedłożonej prośby powinien wysłuchać sam król, może stanowić znaczne wyzwanie. Jednak nagrodą jest zawsze sprawiedliwy wyrok z ust króla. Niektórzy mówią, że władca Bretonii swą mądrość zawdzięcza błogosławieństwu Pani Jeziora.

Armia

Bretonia nie utrzymuje stałej armii zawodowej. Oznacza to, że kraj nie posiada regularnych oddziałów zaciężnych, w których służą żołnierze otrzymujący żołd i zakwaterowanie. Zamiast tego, król zwołuje pospolite ruszenie, czyli gromadzi pod swoim sztandarem wszystkich wasali z ich pocztami zbrojnymi.

Każdy lennik zobowiązany jest do udzielenia swemu seniorowi wsparcia militarnego w każdym konflikcie zbrojnym. Zależność lenna przechodzi na kolejnych wasali, którzy muszą dołączyć do swego pana przed bitwą, ale z kolei mogą wezwać swoich lenników pod własny sztandar. Wielu panów ziemskich organizuje też pobór, czyli przymusowe wcielenie chłopów i wolnych zbrojnych (tworzących oddziały piechoty i łuczników). Z natury rzeczy taka armia jest mało zorganizowana i nie posiada sztywnego łańcucha dowodzenia, lecz bretońska taktyka walki jest na tyle prosta i skuteczna, iż umożliwia współdziałanie różnych grup rycerzy i piechoty.

Główna słabość tego systemu ujawnia się podczas dłuższych kampanii. Rycerze i magnaci muszą wracać na swoje ziemie, aby dopilnować rządów lub bronić własnych zamków, a chłopci muszą pracować na roli, gdyż w przeciwnym razie zbiory mogą okazać się niewystarczające. Zwykle już po



miesiącu większość rycerstwa wraca do swoich zamków. Oczywiście sytuacja wygląda zupełnie inaczej, gdy walki toczą się na ich własnych ziemiach.

W przypadku obrony miejsca o istotnym znaczeniu strategicznym król lub książę zwykle wydziela rzeczony obszar jako osobne nadanie i powierza je znamienitemu rycerzowi, wynosząc go tym samym do godności markiza. Do jego obowiązków należy wzniesienie umocnień (sypanie wałów ziemnych, wznoszenie fortów i umacnianie murów), powoływanie wojsk (zarządzenie poboru oraz wezwanie rycerzy lennych), a przede wszystkim powstrzymanie zagrożenia dla danego obszaru, a przez to dla całego kraju. Zwykle takie przedsięwzięcie udaje się pierwszemu pokoleniu, lecz następcy markiza nie zawsze dziedziczą jego sprawność w walce. Niektórzy posuwają się do tego, iż wynajmują kompanie najemne lub grupy awanturników, które mają rozwiązać problem w niebezpiecznym rejonie.

Ogólnokrajowe pospolite ruszenie może zwołać jedynie król, który zwykle czyni to w formie ogłoszenia wojny rycerskiej (patrz str. 22 oraz **Rozdział VI: Rycerstwo**). Wzywa do walki wszystkich potomków szlacheckich rodów, aby stawili się pod sztandarem Bretonii i dowiedli swej odwagi.

Wojny domowe

Niezależnie od najazdów zielonoskórych i ciągłych walk z leśnymi potworami, Bretonia nie jest spokojną krainą. Nawiedzana jest przez zbójów, piratów, nieumarłych i zwierzoluździ, a na domiar złego staje się areną zmagania między zwaśnionymi arystokratami.

Niektórzy magnaci wolą rozstrzygać spory nie przed trybunałem, lecz na polu bitwy, choć rzadko wybierają takie rozwiązanie w przypadku zatargu z seniorem lub rycerzem o wyższej pozycji lub prawnym zwierzchnictwie. Zresztą tacy przeciwnicy i tak zwykle okazują się zbyt silni, aby wszczynać z nimi wojnę.

W tradycji rycerskiej istnieje pojęcie „słusznej wojny”, uzasadnionej jedynie w trzech przypadkach. Pierwszym jest próba odzyskania zagrabionych ziem. Drugi to ukaranie lub powstrzymanie zdrajcy. Co prawda, senior zdrajcy sam powinien wymierzyć mu sprawiedliwość, ale podjąć się tego może dowolny szlachcic. Ostatnim uzasadnionym powodem wszczęcia wojny jest obrona honoru i czci własnej rodziny.

Konszachty z Chaosem lub zielonoskórymi są traktowane jako zdrada stanu, a tego rodzaju oskarżenia często stawały się pretekstem do zbrojnej napaści. Kradzież ziemi nigdy nie ulega przedawnieniu, a ofiara grabieży może zbierać wojsko i do skutku próbować odzyskać swoje dziedzictwo. Obraza honoru bywa często nadużywany powodem sporu, nawet z tak błahych powodów jak wskazanie niewłaściwego miejsca przy stole podczas uczty. Zdarza się, że tego rodzaju urazy bywają początkiem wielopokoleniowych waśni i zatargów, gdy działanie jednej ze stron dostarcza argumentów do zbrojnej reakcji strony drugiej.

Najbardziej honorowi i szlachetni z rycerzy ruszają na wojnę tylko w przypadku ujawnienia zdrajcy i udowodnienia jego winy (potwierdzenie oskarżeń może być zadaniem dla BG). Inni – pozbawieni skrupułów – mogą wykorzystać awanturników i podlegaczy przeciwko rywalom w sporze o ziemię lub zabiegając o względy seniora.

Kupcy i handel

W społeczeństwie bretońskim kupcy zajmują dość osobliwą pozycję. Niemal wszyscy należą do stanu niższego, ponieważ jedynie nieliczni szlachcice decydują się szargać własną reputację tak hańbiącym zajęciem jak handel. Najbogatsi kupcy są niekiedy bardziej zamożni od arystokratów, których zaopatrują w towary. Jak w przypadku większości cywilizowanych krajów, handel to gałąź gospodarki o istotnym znaczeniu dla całej krainy, nie tylko w zakresie transportu produktów między księstwami, ale także w wymianie towarów z krajami ościennymi (przede wszystkim zaś w eksporcie słynnych w całym Starym Świecie bretońskich win). Prowadzi to do potencjalnie niebezpiecznej sytuacji, gdy wspólne działanie rodów kupieckich mogłoby wywołać poważne zagrożenie dla pozycji klasy szlacheckiej.

Jako przedstawiciele stanu niższego, kupców obowiązują wszystkie prawa odnoszące się do chłopów. Teoretycznie, mogliby zostać zmuszeni do przekazywania niemal całego dochodu do skarbcza lokalnego władcy. Jednakże tradycyjne prawa Bretonii odnoszą się raczej do uprawy ziemi i rzemiosła, więc dochody z handlu są pomijane, ponieważ kupiec „nie wyrabia” żadnych towarów. W utrzymaniu takiego stanu pomaga typowy dla Bretonii konserwizm oraz dyskretne zasilanie kufrów wpływowych dworzan i magnatów, którzy dość szybko zorientowali się, że otrzymują znacznie większe wpływy z łapówek niż zapewniłby im podatki. Do tego dochodzi świadomość, że obciążenie kupców zbyt wysokimi podatkami zmniejszyłoby wpływy z handlu, a w efekcie uszczupliłoby majątek klasy panującej.

Rozumiejąc znaczenie przychylności magnatów dla rozwoju handlu, wielu kupców regularnie przekazuje prezenty wybranym arystokratom. Przybierając pozę pokornego oddania i uznania wyższości szlachty nad nędznym stanem kupieckim, na specjalnej audiencji wręczają dowód swego posłuszeństwa i wierności, zwykle w formie drogocennych przedmiotów wysokiej jakości (biżuteria, zdobione szaty z najlepszych materiałów, wspaniałe oręż, a nawet konie). Jeśli szlachcic nie jest zbyt zamożny, natomiast bardziej potrzebuje praktycznych towarów (żywność, drewno, itp.), kupiec oferuje możliwość odkupienia daru za pokaźną kwotę w gotówce. Oczywiście, w takim przypadku spotkanie jest bardziej dyskretne. Niekiedy przybiera to karykaturalne formy, jak w przypadku pewnego kupca z Quenelles, który od dziesięciu lat na każde święto oferuje swemu panu ten sam złoty kielich, który wykupuje następnego dnia, w ten sposób łącząc na utrzymanie swego niezbyt zamożnego władcy. Jednak dzięki temu posiada pozwolenie na swobodne prowadzenie działalności handlowej we włościach szlachcica.

Mimo utrzymywania przyjaznych stosunków ze szlachtą, niekiedy nawet przyjmujących formę patronatu nad działalnością kupca, przewidujący przedsiębiorcy muszą wynajmować strażników do ochrony transportów i magazynów. Najbogatsi kupcy dysponują licznymi oddziałami najemników, które stanowią zabezpieczenie na wypadek, gdyby lokalny możnowładca zechciał zmienić warunki prowadzenia działalności handlowej na swoich ziemiach. Oczywiście, trzeba przekonać podarunkami pozostałych magnatów lub lenników danego władcy, aby postanowili nie ingerować w ewentualny spór. Takie zatargi

Kontrakty małżeńskie

Od wielu pokoleń pewien ród baronów zawierał związki małżeńskie z rodziną kupiecką, wchodząc w koligacje także ze swoimi szlacheckimi lennikami. W chwili obecnej obie rodziny sprawują niemal całkowitą kontrolę na terenie całej baronii, zarówno w dziedzinie handlu, jak i polityki, co zaczyna budzić obawy wśród innych magnatów. Zaczynają się pojawiać niepokojące plotki...

Od pięciu pokoleń pewien kupiecki ród konsekwentnie realizuje politykę mariaży z arystokracją. Każdy z dziedziców pojmował za żonę szlachciankę z dobrej rodziny, jednak sam nie uzyskiwał w ten sposób statusu szlachcica. Obecny zwierzchnik rodu ma jednak inne ambicje. Domaga się pośmiertnego nadania szlachectwa dla wszystkich jego bezpośrednich przodków, co w efekcie automatycznie uczyniłoby z niego (i wszystkich potomków) szlachcica. Wielu magnatów o bogatych tradycjach rodzinnych sprzeciwia się działaniom parweniusza i takiemu sposobowi utworzenia nowego szlacheckiego rodu, wykazując, iż tylko potomkowie pierwszych Towarzyszy Graala zasługują na ten zaszczyt. Aby osiągnąć cel, kupiec zamierza wykorzystać cały swój majątek oraz koneksje w rodach magnackich.

Żona pomniejszego szlachcica, a jednocześnie córka wpływowego i bogatego kupca, boi się o swe życie. Nienawidzi aroganckiego męża, który traktuje ją z wyższością. Miał pięciu starszych braci, jednak czterech zginęło w bitwie, co czyni męża potencjalnym kandydatem do dziedziczenia tytułu i ziemi. Na przeszkodzie stoi jednak żona-chłopka, która uniemożliwia dziedziczenie zarówno przez męża, jak i jego potomka. Nie może ponownie się ożenić, dopóki obecna żona żyje...

zdarzają się bardzo rzadko, gdyż niewielu kupców może sobie pozwolić na długotrwały spadek obrotów handlowych. Niemniej jednak skuteczne połączenie łapówek i siły zbrojnego wojska sprawia, że wielu kupców w rzeczywistości działa ponad prawem, przynajmniej dopóki nie zakłócają naturalnego porządku władzy.

Większość kupców zgadza się na takie warunki, rozumiejąc, że zburzenie lub naruszenie istniejącego porządku społecznego odbiłoby się niekorzystnie na handlu. Niektórzy wybierają inne metody poprawienia własnej pozycji lub zwiększenia wpływów. Popularnym rozwiązaniem jest związek małżeński, szczególnie z młodszymi potomkami rodu szlacheckiego, dla których jest to opłacalna wymiana mało znaczącej pozycji na wymierny majątek. Taki związek pomaga w zacieśnianiu więzi między rodem kupieckim i szlacheckim. Kupiec wspiera finansowo swych szlacheckich krewnych, podczas gdy szlachta zapewnia prawne i polityczne poparcie dla działalności kupieckiej.

Rody kupieckie

W Bretonii nie ma formalnych gildii kupieckich. Zgodnie z prawem, żadne zgromadzenie stanu niższego nie posiada prawomocnych podstaw do działania, choć samo tworzenie zrzeszeń kupców nie jest zakazane. W wyniku tego w Bretonii działa wiele rodów kupieckich, które niewiele różnią się od gildii obecnych w miastach Imperium.

Do najslawniejszych rodów kupieckich należą:

To jeden z najstarszych rodów w kraju, szczytający się historią sięgającą niemal trzech stuleci. Cieszy się wyłącznością na handel w porcie L'Aniguille. Do rodu należą członkowie najbogatszej rodziny kupieckiej w Bretonii, czyli Fitzgodrików, a także trzech spośród pięciu następnych pod względem majątku. Bractwo z dużym zainteresowaniem przyglądało się poczynaniom rajców Marienburga w celu uzyskania niepodległości i planuje wcielić w życie podobny plan, aby uniezależnić się od władzy króla.

Początkowo było to nieformalne zrzeszenie drobnych kupców i domokrażców, lecz wkrótce zyskało spore wpływy dzięki sieci znajomości i układów w największych miastach,



co ułatwiało zdobywanie zleceń i kontraktów dla jego członków. W ostatnich czasach ród zaczął inwestować w broń palną, głównie sprowadzaną z Imperium, ale także oferuje pojedyncze egzemplarze krasnoludzkich rusznic. Stale pomnaża swój majątek i zwiększa wpływy, mimo niechętnego nastawienia szlachty do broni palnej, uznawanej za „niegodną rycerza”. Poniekąd z tego właśnie powodu grupa cieszy się wyłącznością na produkcję prochu i broni palnej, a ostatnio dodatkowo podjęła kroki, aby zabezpieczyć swą pozycję, między innymi najmuje licznych ochroniarzy, uzbrojonych w łatwo dostępną dla członków rodu broń palną. Taka sytuacja budzi zrozumiały sprzeciw i niepokój wśród bardziej przewidujących możnowładców.

Droga Życia

Ród działa przede wszystkim w zachodnich księstwach, szczególnie na wybrzeżu. Zajmuje się przemysłem, a także handlem nielegalnymi towarami i niewolnikami. O przywódcach grupy krążą mroczne opowieści, lecz wszelkie plotki są szybko uciszane, a niedyskretni informatorzy brutalnie eliminowani. Przedstawiciele rodu ukrywają się pod fałszywym szyldem aptekarzy lub pracodawców poszukujących najemnych robotników, upłynniając towar lub zdobywając go w wyjątkowo efektywny sposób. Grupa działa w sposób skryty, lecz niezwykle brutalny, bezwzględnie utrzymując wyłączność w zachodniej Bretonii.

Błękitnokrwieści

Członkiem rodu może zostać jedynie osoba, która wywodzi się z rodu szlacheckiego (przynajmniej jeden szlachecki przodek do dwóch pokoleń wstecz). Stopień pokrewieństwa ze szlachtą (podobnie jak majątek) jest jednym z wyznaczników pozycji wewnątrz rodu. Błękitnokrwieści mogą należeć do innych rodów kupieckich, gdyż głównym celem stowarzyszenia jest zwiększenie wpływu kupców na arystokrację, a dzięki swym powiązaniom i rodzinnym koneksjom łatwiej mogą taki cel zrealizować. Jednakże wielu kupców (nawet posiadających odpowiednie pochodzenie) nie wierzy, że uda się zmienić obecną sytuację, dlatego zwykle trzymają się z daleka od Błękitnokrwistych, nie chcąc narażać na szwank wypracowanych i korzystnych z ich punktu widzenia relacji z magnaterią.

Polityka wobec chłopów

O ile kupcy tylko oficjalnie nie mają wpływu na politykę państwa, o tyle zwykli chłopci faktycznie nie sprawują żadnej władzy ani kontroli. Nie stać ich na łapówki i prezenty dla arystokracji, ani na ochronę własnych interesów przez opłacanie licznej straży osobistej i najemników. W większości przypadków głównym zmartwieniem chłopów jest obawa, czy uda mu się zebrać odpowiednio duże plony, aby wyżywić rodzinę.

Nie oznacza to, że chłopci nie uczestniczą w życiu politycznym (choć zwykle wyłącznie jako przedmiot działań gospodarczych). Ciemieni przez pana lub jego zarządcę mogą domagać się sprawiedliwości. Oczywiście pojedynczy zagrodnik nie ma żadnych szans nawet na otrzymanie audiencji u lokalnego szlachcica, nie mówiąc już o przedstawieniu swej krzywdy, dlatego też tego rodzaju skargi są przedkładane grupowo, najlepiej w imieniu całej wioski. Niektórzy możnowładcy

traktują takie przemowy jako namawianie do buntu, więc za karę i dla przykładu wieszają rzeczników grupy chłopów. Próbuąc ustrzec się przed takim losem, chłopci mają się różnych podstępów. Zwykle chórnie przedstawiają ustalony wcześniej tekst supliki (po wielu godzinach wspólnych ćwiczeń), chodzą w kręgu przed szlachcicem (aby nikt nie był na przedzie), albo wynajmują nieorientowaną w realiach osobę (na przykład jakiegoś dobrodusznego wędrowca lub awanturnika), który nieświadomie przyjmie na siebie gniew „szlachetnego pana na włościach”. Nawet takie sposoby nie zawsze gwarantują bezpieczeństwo, gdyż władca może po prostu kazać powiesić ich wszystkich.

Biorąc pod uwagę ryzyko związane z przedkładaniem szlachcicowi próśby o pomoc, chłopci próbują za wszelką cenę uniknąć włączania pana w swoje sprawy. Z pozoru może to się wydawać bardzo trudne, ale większość chłopskich problemów wcale nie jest związana z poczynaniami szlachty. Najczęściej są to właśnie i zatargi między sąsiadami lub wioskami, nadużycia zarządców i ekonomów, albo wygórowane podatki.

Zatargi między poszczególnymi wioskami (podobnie jak między sąsiadami) mogą mieć rozmaite przyczyny, ale najczęściej dotyczą praw do użytkowania wspólnych zasobów, czyli wody, lasów lub ziemi. Każda ze stron w sporze wybiera swoich przedstawicieli, którzy spotykają się na neutralnym terenie, zwykle w pobliskiej karczynie lub na polance położonej między wioskami. Jeśli rozjemcy dojdą do porozumienia, muszą następnie przekonać do niego swoich ziomków.

W przypadku braku porozumienia, tradycyjną metodą rozwiązywania konfliktu jest walka. Obie wioski ustalają warunki zwycięstwa, miejsce oraz czas spotkania. Określa się także dopuszczalną liczbę walczących, dozwoloną broń i zasady, których należy przestrzegać. Walki na śmierć i życie rzadko mają miejsce, gdyż ewentualny zgon jednego z uczestników bójkę należałoby wyjaśnić panu. Wynik walki jest najczęściej akceptowany przez obie strony, gdyż jedyną alternatywą pozostaje ubieganie się o posłuchanie u władcy okolicznych ziem.

Bezwzględni i okrutni zarządcy to znacznie większy problem, który może rozwiązać jedynie dobra wola lokalnego pana. Oczywiście można próbować dochodzić praw przed zarządcą, lecz są to przypadki bardzo rzadkie. Zwykłą praktyką w takich przypadkach jest próba obciążenia zarządcy lub ekonomy, oskarżając go o okradanie pana. Najczęściej przybiera to formę ukrywania zbiorów podczas ich wyceniania przez zarządcę, a następnie przekazywanie „nadwyżki” bezpośrednio do zamku pana. Bardziej zuchwali chłopci niekiedy proszą o posłuchanie u szlachcica, aby osobiście podziękować mu za ochronę ziem i bogactwo urodzaju, co w przypadku niewielkich wpływów od zarządcy może wzbudzić podejrzenia.

Oczywiście zarządcy zdają sobie sprawę z tego rodzaju poczyną, więc relacje między nimi a chłopami bywają o wiele bardziej skomplikowane. Niektórzy próbują trzymać stronę chłopstwa, niekiedy nawet oszukując szlachcica i dzieląc się zyskami ze starszyzną wioski. Jednak w przypadku odkrycia tego procederu może to okazać się mało opłacalne.

Największą bolączką chłopów są podatki i różnego rodzaju powinności wobec pana. Nawet gdy zarządca uczciwie i sprawiedliwie egzekwuje pańszczyznę, chłopci rzadko kiedy

mogą całkowicie wypełnić zobowiązania i zachować odpowiednią ilość żywności dla siebie i rodziny. Dlatego też, jeśli prośba o „*miłosierdzie szlachetnego pana*” nie rokuje zbyt wielu nadziei, podatki bywają „*zgrabione przez łotrów i zbójów gdzieś na drodze do zamku*”. W większości przypadków rycerze ruszają na kolejną wyprawę przeciw rzekomym (lub prawdziwym) rozbójnikom, nie domagając się rekompensaty utraconych podatków. Oczywiście to rozwiązanie nie może być stosowane zbyt często.

Ubocznym skutkiem tego rodzaju praktyk (oraz funkcjonowania trybunałów wioskowych, patrz **Rozdział IV: Sprawiedliwość i prawo**) jest powszechne przekonanie szlachty, że chłopci wiodą szczęśliwe (choć niezbyt zamożne) życie bez problemów, które nękają wyższe klasy społeczne. Dlatego też nawet ci rycerze, którym honor i mądrość nie pozwala na okrutne wyzyskiwanie chłopów, rzadko czują, że powinni im pomagać.

Chłopskie bunty

Od czasu do czasu, zwłaszcza po klęskach nieurodzaju lub w czasie wojny, wśród chłopstwa narasta niezadowolenie z trudnej sytuacji i ucisku szlachty. Bunty chłopskie zwykle są zaskoczeniem dla władców, którzy nie mają pojęcia o ciężkiej doli swych poddanych i traktują tego rodzaju rewolty jako przejaw chciwości i podłej niewdzięczności plebsu, który nie potrafi docenić zasług szlachty w budowaniu dobrobytu całego kraju. Większość możnowładców, nawet tych najuczciwszych, nie ma wielkich oporów przed dławieniem buntu siłą. Żadne z chłopskich powstań nie odniosło większego sukcesu, gdyż w tego rodzaju przypadkach lokalny władca zawsze mógł liczyć na pomoc seniora i pozostałej szlachty, która przecież nie może sobie pozwolić na jawne podważanie swojej uświęconej tradycjami władzy.

Głównym powodem buntów są niesprawiedliwe lub zbyt uciążliwe podatki. Jeśli pan nakłada dodatkowe świadczenia w naturze, albo organizuje pobór lub konfiskatę, które praktycznie skazują chłopów na śmierć głodową, nie mają oni innego wyjścia, jak tylko zbuntować się wobec ucisku władcy. Biorąc pod uwagę typowe dla Bretończyków cechy charakteru, jest to zrozumiałe rozwiązanie, gdyż lepiej umrzeć w walce (a nawet na szubienicy), niż konać z głodu. Powstania są krwawo tłumione, a schwytani żywcem

buntownicy torturowani i zabijani jako odstraszczenie przykład dla innych. Czasami skala represji jest tak wielka, że pozostali przy życiu mieszkańcy wioski odczuwają znaczącą poprawę życia (po zakończeniu buntu pozostaje mniej osób do wyżywienia).

Częstym powodem buntów jest podburzanie chłopów przez wysłanników i podlegaczy opłaconych przez innego arystokratę. Jak wiadomo, rewolty chłopskie zazwyczaj kończą się niepowodzeniem, ale za to znakomicie spełniają rolę działań dywersyjnych, ułatwiając zbrojną napad obcych wojsk, a także niszcząc majątek i osłabiając wpływy rywala. Niektórzy magnaci obiecują poprawę warunków życia chłopom, którzy zbuntują się przeciwko swemu panu – bywają nawet tacy, którzy dotrzymują takiej obietnicy. Inni działają subtelniej, uciekając się do intryg, niszczenia plonów lub manipulacji cenami towarów, dzięki czemu zmuszają rywala do podniesienia podatków, co z kolei doprowadza do samoistnego wybuchu buntów.

Winą za niepokoje wśród chłopstwa dość często obarcza się cudzoziemskich podlegaczy i szpiegów, lecz w rzeczywistości rzadko są oni za to odpowiedzialni. Znacznie lepsze efekty można osiągnąć na dworach lub infiltrując środowiska kupieckie, niż wzbudzając niezadowolenie wśród pozbawionych praw chłopów. Struktura społeczna Bretonii i niechęć do obcych również nie ułatwia zadania różnym działaczom politycznym.

Z pewnością największy niepokój budzą rewolty inspirowane przez kultystów Mrocznych Bóstw. Bandy zmutowanych chłopów – niekiedy wspomagane przez zbrojne stada zwierzołudzi – bywają zagrożeniem nawet dla większych fortów i miast. Szczególnie groźne były przypadki ataków podczas niedawnej Burzy Chaosu, gdy kwiat bretońskiego rycerstwa ruszył na pomoc Imperium. Powracające z kampanii hufce rycerzy bezlitośnie wybiły większość band, a reszta została wygnana do lasów i w zakamarki górskich wąwozów.

Mówi się, że „*zło rodzi zło*”. Rzeczywiście jest to prawda w przypadku pokusy Chaosu, gdyż najłatwiej ulegają jej ci, którzy doświadczyli okrucieństwa i niesprawiedliwości ze strony swych „prawowitych” władców. Może to doprowadzić do kłopotliwej sytuacji, gdy Bohaterowie Graczy, walczący w obronie ciemniejszej ludności, z przerażeniem dowiadują się, iż sprzymierzili się z wyznawcami Niszczycielskich Potęg.

— Kraje ościenne —

Bretonia graniczy z wieloma krainami Starego Świata, więc mimo dość konserwatywnej polityki wewnętrznej i ustroju społecznego musi akceptować odmienność swych sąsiadów.

Estalia

„Można oczywiście pogardzać nieznanymi podstawowymi zasadami fechtunku, ale na polu bitwy kopia bretońskiego rycerza zapewnia nie tylko przewagę zasięgu. Należy jednak z ubolewaniem przyznać, iż bywają zbyt pamiętliwi. Wystarczy przecieć pojedynkę, by w prawdziwej próbie sił dowieść honoru.”

– Diego Cortez y Maranda, szermierz.

Granicę z królestwem Bilbali wyznacza jeden z dopływów rzeki Brienne oraz łańcuch gór Irrana. Płaski pas wybrzeża graniczący z księstwem Brionne ułatwia intensywną

wymianę towarów między tymi dwoma krainami. Wzajemne relacje między szlachtą bretońską a możnowładcami z Bilbali są dobre, a szlachetni rycerze z tego estalijskiego królestwa traktowani są w Bretonii z szacunkiem należnym prawdziwym arystokratom. Powoduje to jednak dość napięte stosunki z mieszkańcami królestwa Magritty, które tradycyjnie pozostaje wrogie wobec Bilbali. Z tego powodu wielu Bretończyków z lekceważeniem odnosi się do Magritty i pozostałych królestw estalijskich, uważając je za ziemie rządzone przez spóśółstwo.

Głównym punktem zapalnym są zasadnicze różnice w technice sztuki walki, wysoko cenionej zarówno przez bretońskich rycerzy, jak i estalijskich szermierzy. Wzajemne niezrozumienie oraz nadmierne podkreślanie przewag własnej metody fechtunku prowadzi do częstych prób wykazania wyższości jednego stylu nad drugim.

Imperium

„Bretończycy... Ruszają konno na armaty, jedzą żaby i ślimaki, a ich piwo smakuje, jakby ktoś je wcześniej wypił i wyszczał... Ale wino mają nieźle.”

– najemnik z Helmgartu.

Od wielu lat stosunki z Imperium nie były tak przyjazne jak obecnie. W czasie inwazji Archaona król Louen Lwie Serce ogłosił wojnę rycerską i ruszył na pomoc sąsiadom zza Gór Szarych. Tym samym zasłużył sobie na wdzięczność nie tylko Imperatora Karla Franza, ale także zwykłych obywateli Imperium.

Pomimo ostatnich wydarzeń, między oboma narodami nadal utrzymuje się stan pewnego napięcia we wzajemnych kontaktach. Różnice w ustroju społecznym i panujących zwyczajach wydają się trudne do pogodzenia. Mieszkańcy Imperium podkreślają dłuższe tradycje swej krainy i z wyższością spoglądają na „nowe” państwo Bretończyków. Ci z kolei nie pozostają dłużni, zarzucając sąsiadom brak zasad moralnych, przesadną swobodę obyczajów oraz zbyt gorliwą gonitwę za majątkiem. W opinii bretońskich rycerzy nawet szlachta z Imperium jest za mało „szlachetna”.

Jałowa Kraina

„Zamienić głupi Imperatora na króla.”

– przysłowie marienburgskie.

Od dłuższego czasu Bretończycy łakomym wzrokiem spoglądają na Jałową Krainę, jednak powstrzymuje ich obawa przed wzbudzeniem gniewu Imperium, które również chciwie spogląda na utraconą niegdyś prowincję. Granica między Marchią Couronne a Jałową Krainą pozostaje terenem spornym, a diuk Adalbert, władca Marchii, planuje zagarnąć ziemie wokół Marienburga i w ten sposób utworzyć własne księstwo. Także książęta Folcard z Montfortu oraz Hagen z Gisoreux chcieliby rozszerzyć swe wpływy na teren ujścia Reiku, jednak ich możliwości działania oraz ewentualnego najazdu ograniczają Góry Szare.

Rajcy z Marienburga doskonale zdają sobie sprawę z tego, że ich ziemie stanowią łakomy kąsek dla sąsiadów, więc zręcznie prowadzą politykę napuszczania na siebie Imperium i Bretonii. Ostatnie wydarzenia na Północy, a zwłaszcza spłodowanie Erengardu, jedynego dużego konkurenta na wybrzeżu Morza Szponów, wzmocniły gospodarczą pozycję Marienburga, który zwiększył siły zbrojne, przede wszystkim opłacając zaciężne kompanie tileańskich najemników.

Księstwa Graniczne

„Mój pradziad był błędnym rycerzem z Bretonii. W odróżnieniu od niektórych tutejszych wielmożów, w naszej rodzinie wciąż pozostają żywe i pielęgnowane tradycje jego rodu.”

– książę Bastond, władca terenów nad Rwą Rzeką.

Wielu władcyków i lokalnych możnowładców z Księstw Granicznych pochodzi z Bretonii, a dokładnie są potomkami rycerzy, którzy odpowiedzieli na wezwanie króla Charlena i ruszyli na rycerską wojnę przeciw zielonoskórom. Kampania trwała niemal 70 lat, a zakończyła się zaledwie 34 lata temu. Niektórzy rycerze lub ich potomkowie wciąż poczuwają się do poddaństwa lennego wobec seniorów w Bretonii, choć biorąc pod uwagę barierę górską w postaci Przeskoku, jest to zależność wyłącznie formalna.

Wywodzący się z Bretonii książęta zachowują typowe dla kraju swych przodków uprzedzenia i przekonanie o własnej wyższości. Z pogardą traktują rywali, którym brakuje „szlachetności i honoru”. Z tego powodu zarówno oni, jak też przyjezdni i kupcy z Bretonii, nie są przychylnie postrzegani na tej niebezpiecznej ziemi.

Tilea

„Aroganckie pyszałki! Przez całe życie nic nie robią, tylko trwonią majątek wypracowany przez ojców! Cóż takiego osiągnęli w swym życiu? Do czego doszli własną pracą? Do niczego! I jeszcze ośmielają się nazywać mnie chłopem!”

– Ricardo z Trantio, kupiec.

Kontakty z Tileą nie są ani nazbyt częste, ani też choćby względnie poprawne. Bretończycy nie korzystają z usług kompanii najemnych (przynajmniej oficjalnie), a dominacja kupieckich rodów oraz specyfika statusu cudzoziemców w Bretonii zniechęca kupców do wizyt w tym kraju. Tileańczycy wolą więc handlować z tymi Bretończykami, którzy przyjeżdżają do nich. Nie sprzyja to budowaniu poprawnych relacji między mieszkańcami obu krain, którzy żywią wobec siebie nawzajem wiele uprzedzeń i podtrzymują fałszywe osądy. Tileańczycy postrzegają Bretonię jako kraj szalonych rycerzy, którzy potrafią jedynie walczyć w turniejach, oraz chłopów tak wygłodzonych i przeżartych chorobami, iż trudno ich nawet uznać za ludzi. Z kolei w opinii Bretończyków każdy Tileańczyk to złodziej i wydrwigoz (w odniesieniu do kupców) albo pozbawiony honoru morderca, który sprzedaje się za złoto niczym ładacznica, a jeszcze uważa się za wojownika (w odniesieniu do tileańskich kondotierów).



Sprawiedliwość i prawo

„Mamy osobne przepisy dla szlachty, osobne dla chłopów. Prawo dla bogatych i dla biednych. Jednak mało kto wyznaje się na przepisach dotyczących biedaków, ponieważ ich nie stać na nasze usługi.”

– Luiza Chamignon z domu Louisec,
prawniczka z L'Anguille.



Bretonia to kraj, w którym obowiązują wiele praw. Przepisy kodeksu rycerskiego normują życie rycerzy i szlachty, natomiast prawa ziemskie dotyczą chłopów. Dla przeciętnego Bretończyka pojęcie równości wszystkich obywateli wobec prawa jest równie niezrozumiałe jak

pojęcie ich równości pod jakimkolwiek innym względem. Różnice w traktowaniu przedstawicieli poszczególnych klas społecznych są widoczne w każdym aspekcie wymiaru sprawiedliwości – procesie, sądzie i wymierzaniu kary.

– Kodeks rycerski –

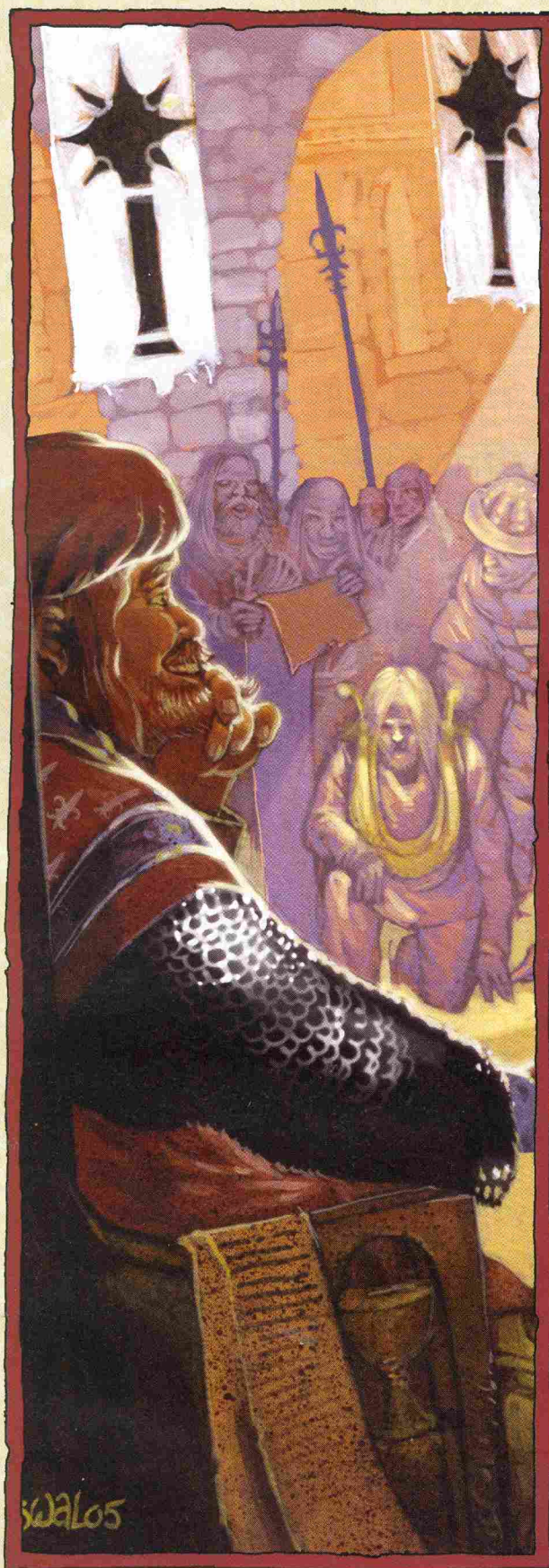
Bretońska szlachta pozostaje w przeważającej większości związana przepisami kodeksu rycerskiego (w tym rozdziale omówiono jedynie kwestie dotyczące przestrzegania prawa, więcej informacji o zasadach moralnych i postępowaniu rycerzy można znaleźć w Rozdziale VI: Rycerstwo). Znane są również pod nazwą „prawa królewskiego”, jako ustanowione i przestrzegane z rozkazu króla Bretonii. Nie odnoszą się do chłopów, choć określają, które czynności zakazane rycerzom mogą być wykonywane przez przedstawicieli stanu niższego.

Większość przestępstw dotyczy jedynie czynów popełnionych wobec szlachcica lub cudzoziemca, natomiast nie mają zastosowania w przypadku, gdy pokrzywdzonym jest ktoś ze stanu niższego. Oczywiście do obowiązków szlachty należy sprawowanie władzy nad poddanymi, co również obejmuje rozsądzanie sporów i rozpatrywanie skarg na krzywdy wyrządzone chłopom, jednak w praktyce wiele nadużyć można usprawiedliwić „koniecznością wzbudzenia odpowiedniego szacunku wobec szlachty”. Inna sprawa, że niewielu rycerzy jest skłonnych roztrząsać kwestie niesprawiedliwego traktowania chłopstwa przez nich samych. Natomiast w przypadku działania na szkodę poddanych innego szlachcica, to on jest poszkodowanym, a nie podlegli mu chłopci.

Prawo królewskie uznaje za przestępstwo wszystkie pospolite czyny karalne, takie jak kradzież, rozbój lub zabójstwo. Nagły stan wzburzenia lub działanie w obronie czci i godności swojej lub członka rodziny może być uznane za okoliczność łagodzącą, a niekiedy nawet całkowicie usprawiedliwiająca użycie przemocy. Prawo zabrania natomiast prowadzenia działalności niegodnej szlachcica, na przykład handlu.

Instytucja sądu rycerskiego podlega formalnym zasadom, ściśle określonym przez kodeks. Trybunałowi przewodniczy senior oskarżonego lub dowolna osoba stojąca wyżej w hierarchii feudalnej. Król może zatem przewodniczyć obradom w dowolnym procesie. Zebranie sądu musi zostać ogłoszone publicznie przynajmniej trzy razy w różnych dniach, nie wcześniej niż dwa tygodnie i nie później niż dzień przed zwołaniem sądu. Oprócz przewodniczącego, w trybunale musi zasiadać przynajmniej siedmiu lub więcej szlachciców o pozycji przynajmniej równej oskarżonemu.

Oskarżony musi osobiście stawić się przed trybunałem lub przedstawić odpowiednio uzasadniony powód nieobecności. Jeśli sędzia go uzna, wyznacza następny termin rozprawy. W przeciwnym wypadku trybunał obraduje pod nieobecność oskarżonego, co w znacznej mierze ogranicza jego szanse obrony. Obie strony przedstawiają swoją wersję wydarzeń,



a także świadków oraz ewentualne dowody i alibi. Przez noc sędzia rozmyśla nad sprawą, a rannem zwołuje trybunał, aby przedstawić swój werdykt. Sędzia orzeka o winie lub niewinności oskarżonego, natomiast o wysokości kary decyduje trybunał, który może nie zgodzić się z osądem przewodniczącego, ale nie jest władny podważyć jego wyroku. Jedyną możliwością działania jest złagodzenie lub zaostrzenie kary.

Większość kar ma wymiar symboliczny, gdyż szlachcic nie może być uwięziony ani karany na ciele. Możliwe jest wyznaczenie grzywny, choć są to przypadki rzadkie i zwykle przyjmują formę odszkodowania za wyrządzone krzywdy. Na przykład szlachcic, który w pijackim szale zabił pięciu pachołków, może być skazany na opłacenie kosztu przysposobienia do służby pięciu innych. Zwykle zasądzone są publiczne przeprosiny, ograniczenie niektórych przywilejów lub obowiązek dopełnienia określonych usług na rzecz poszkodowanego. Zdarza się, że skazany szlachcic zostaje zobowiązany do złożenia ślubu rycerskiego lub wyruszenia na wyprawę, której sukces zmaże plamę na jego honorze. W przypadku najbardziej podłych zbrodni trybunał może złożyć na ręce króla prośbę o ukaranie oskarżonego w drodze odebrania mu przywilejów i nadań ziemskich, a nawet pozbawienia tytułu szlacheckiego. Król Louen zawsze osobiście rozpatruje takie przypadki, choć w przeszłości zdarzało się, że władcy Bretonii jedynie zatwierdzali decyzję trybunału.

Oczywistym jest, że taki system wymiaru sprawiedliwości w dużej mierze zależy od sumienia i uczciwości sędziego. Przekupny lub szantażowany senior może łatwo stać się zakładnikiem w rękach pozbawionego skrupułów szlachcica. Z drugiej strony często bywa tak, że senior wykorzystuje własną pozycję i władzę, aby „przywołać do porządku” ambitnego lub samodzielnego wasala.

Swego rodzaju narzędziem kontrolnym jest rada trybunału, która może w znacznym stopniu złagodzić wymiar kary, na przykład nakazując natychmiastowe przeprosiny, nawet pod nieobecność strony poszkodowanej. Z drugiej strony, sędziowie wymierzają niekiedy karę odbycia niebezpiecznej wyprawy rycerskiej lub złożenia ślubu pod tak trudnymi warunkami, iż oznaczają niemal pewną śmierć dla skazanego. Lżejszą karą bywa obowiązek podróży do dalekich krajów, co w praktyce równa się wyrokowi kilkuletniej banicji.

Szlachcic, który odmówi poddania się woli trybunału, staje się wyjętym spod prawa. Może być bezkarnie zabity, gdyż prawo przestaje go chronić. Traci wszystkie przywileje, nawet wobec własnych poddanych, lecz zachowuje status szlachecki, podobnie jak jego potomkowie. Obecnie mało który z rodów szlacheckich może pochwalić się brakiem banitów i renegatów wśród swoich przodków.

Szlachcianki również stają przed trybunałami rycerskimi i podlegają tym samym zasadom co mężczyźni. Nakaz ślubu rycerskiego lub wyprawy oznacza w praktyce wyrok śmierci, jednak niewiele kobiet ośmiela się zlekceważyć decyzję trybunału i wieść życie na wygnaniu. Szlachcianki przyłapanie na udawaniu mężczyzn otrzymują szansę poprawy swego niegodnego zachowania, zwykle podczas wyprawy rycerskiej. Wojowniczkami szkolone w sztuce jazdy konnej i fechtunku mają szansę pomyślnie powrócić z takiej podróży, lecz mogą spodziewać się kolejnych oskarżeń, o ile oczywiście nie zaczną się zachowywać „jak przystoi damie”.

Przykładowe wyroki sądów rycerskich

„Wola sądu jest, by obecny tu oskarżony stawiał się przed obliczem barona Fellone odziany jedynie w koszulę, a upadłszy przed nim na kolana, trzykrotnie przeprosił Jego Dostojność barona, za każdym razem czolobitnie mu się kłaniając.”

„Nakazem szacownego trybunału przez okres trzech miesięcy oskarżony nie będzie podróżować konno,

lecz w powozie.” (Podróżowanie pojazdem to często wymierzana kara, dlatego widok szlachcica w oknie powozu budzi podejrzenia co do jego uczciwości. Bretońscy arystokraci rzadko z własnego wyboru podróżują w ten sposób.)

„Na wyprawie rycerskiej w góry Przeskok męstwa swego dowiedziesz, mości panie, i wodza orków, Baldagrana, ubijesz. A w walce ni zbroi nie przywdziewiesz, ni oręża prócz noża mieć nie będziesz.” (Wyrok śmierci.)

— Prawo ziemskie —

Prawo dotyczące stanu niższego określa przede wszystkim zależności i obowiązki chłopów wobec pana. W szczególności przepisy regulują nakaz posłuszeństwa wobec właściciela ziemi, na której zamieszkują chłopci, przekazywania przez nich świadczeń w naturze oraz podatków. Są także stosowane w przypadku działania na szkodę lub otwartego sprzeciwu wobec woli szlachcica. Kradzież mienia innych chłopów nie zawsze jest przestępstwem, jak również bójkę (w rozsądnych granicach).

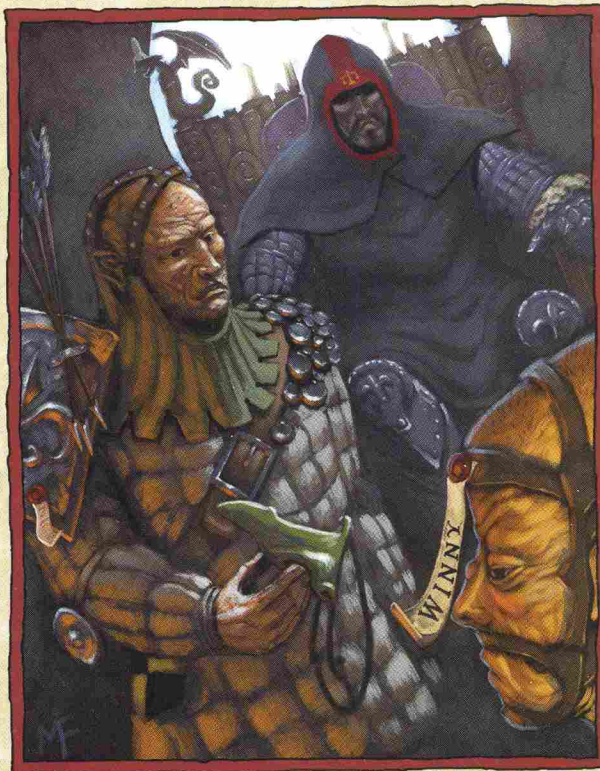
Procedura sprawowania sądu nad chłopem jest wyjątkowo prosta. Oskarżony zostaje przyprowadzony przed oblicze pana, który wysłuchuje oskarżeń pod adresem swego poddanego. Może pozwolić mu przemówić w swej obronie, ale nie jest to regułą. Następnie orzeka o winie i wydaje wyrok, zwykle w wymiarze kary cielesnej: zakucia w dyby, chłosty, tortur, okaleczenia (np. obcięcie kończyny lub wyrwania części ciała, za pomocą której popełniono przestępstwo – zwyczajową karą dla złodzieja jest obcięcie dłoni), albo śmierci. Rzadko stosowane są kary więzienia (utrzymanie skazańca kosztuje) lub grzywny, która traci sens w przypadku chłopów, gdyż i tak cały ich majątek należy do pana. Wymiar kary zależy wyłącznie od decyzji szlachcica, który nie jest w tym względzie związany żadnymi przepisami. Może na przykład nakazać wymierzenie kilkunastu batów za zabójstwo innego chłopca, a jednocześnie skazać na tortury i głodową śmierć parobka winnego obrazy godności szlachcica.

Jak widać, los chłopów zależy przede wszystkim od dobrej woli pana. We włościach, którymi zarządza mądry i sprawiedliwy władca, jest to dobre i efektywne rozwiązanie, lecz gdzie indziej bywa często stosowanym narzędziem wyzysku i opresji pospółstwa. Z tego powodu większość sporów chłopci rozwiązują na własną rękę, bez zwracania na siebie uwagi pana. W szczególności bogaci kupcy próbują za wszelką cenę unikać zainteresowania szlachty, a przez to możliwych utrudnień w prowadzeniu działalności. Rodom kupieckim udało się przekonać wielu magnatów, że dogłębne badanie zarzutów dotyczących handlu może okazać się niegodne szlachcica i stanowić pogwałcenie kodeksu rycerskiego. W połączeniu z łapówkami i prezentami dla arystokratów (patrz **Rozdział III: Polityka**) zapewniło to handlarzom względny spokój oraz sporadyczną ingerencję szlachty w zawiloci kontraktów i niezbyt legalne działania kupców.

Rody kupieckie rządzą się własnymi prawami, określającymi wymagany poziom jakości oferowanych towarów, sposób przyjmowania czeladników i nowych członków, a także podstawowe zasady prowadzenia działalności. Bardzo

rozbudowane są przepisy dotyczące kradzieży, zakazanej przynajmniej w obrębie rodu. Kupcy, którzy łamią te prawa, zostają obciążeni grzywnami lub są nawet wyrzucani ze stowarzyszenia, natomiast członkowie konkurencyjnych domów kupieckich lub zwykli złodzieje ryzykują pobiciem albo śmiercią w „przypadkowej zwadzie karczemnej”, którą lokalny władca najczęściej nie zaprzęta sobie głowy. Dla pozostałych mieszkańców wioski lub miasta śmierć kilku osób nie jest niczym niezwykłym, a ludzie szybko się nauczyli, że lepiej nie wtrącać się w cudze sprawy, gdyż „gdzie drwa rąbią, tam wióry lecą”.

Nieformalne sądy kupieckie działają według zasad określonych przez statuty poszczególnych rodów. Większość zachowuje pewne pozory uczciwości, aby nie zmuszać żadnej ze stron do ostateczności, czyli złożenia skargi na ręce szlachcica. Niekiedy funkcję sędziego pełni najstarszy z kupców, a jego ewentualna stronniczość i tak bywa mniejszym ryzykiem niż zdanie się na łaskę lub niełaskę miejscowego władcy (kupca zawsze można się pozbyć, tymczasowo lub na zawsze). Większość rodów kupieckich zatrudnia wykwalifikowanych



prawników, zaś w szczególnie trudnych przypadkach zbiera się trybunał złożony z trzech lub pięciu sędziów. Orzeka on o winie lub jej braku (a także określa wysokość kary) w drodze głosowania, co odróżnia go od trybunałów szlacheckich.

Strony w procesie często wynajmują prawników, lepiej od nich obeznanych w zawiłościach kodeksów handlowych. Ponieważ sądy kupieckie przykładają dużą wagę do ścisłego stosowania obowiązujących w rodzaje przepisów, pomoc wykwalifikowanego prawnika jest na wagę złota (często dosłownie). Niektórzy posuwają się do tego, iż wynajmują sędziów, co bywa kosztownym, ale niemal zawsze skutecznym rozwiązaniem. Mimo pewnej dwuznaczności moralnej nie jest to traktowane jako działalność nielegalna, ponieważ sędzia pełni po prostu rolę prawnika i nadal musi znaleźć w przepisach prawnych uzasadnienie racji reprezentowanej strony. Sędziowie mają wszakże większe doświadczenie i wiedzę w tej kwestii, a ich kreatywność jest zwykle proporcjonalna do otrzymywanej zapłaty.

Przykładowe wyroki sądów kupieckich

„Sąd nakłada grzywnę w wysokości stu złotych ecu na pokrycie strat poniesionych wskutek nielegalnych praktyk oskarżonego.”

„Oskarżony zobowiąże się do przekazania warsztatu i wszelkich narzędzi na rzecz poszkodowanego, jako zadośćuczynienie strat poniesionych w wyniku bezprawnej walki konkurencyjnej.”

„Sąd nakazuje oskarżonemu zamykać sklep na godzinę przed zmierzchem.” (Daje to niewielką przewagę konkurencji.)

„W miejscach publicznych oskarżony przywdzieje pstrokatą szatę i nakrycie głowy przystrojone piórami.” (Tego rodzaju ubiór może ośmieszyć kupca i pomniejszyć jego dochody.)

„Z dniem dzisiejszym oskarżony ma zaprzestać w mieście wszelkiej działalności handlowej. Jeśli tego nie uczyni, naraża się na surowe konsekwencje, z uszczerbkiem na zdrowiu łącznie.” (Otwarcie wyrażona groźba.)

W mniejszych społecznościach chłopskich sprawy sądowe rozstrzygane są z większym umiarem i dyskrecją. Lepiej nie ryzykować zwrócenia na siebie uwagi pana. W większości przypadków sprawę rozsądza wójt lub starszyzna wioski (rzadko w większej liczbie niż trzech najbardziej szanowanych mieszkańców). Wysłuchują racji obu stron, a następnie wydają wyrok. Karą jest zwykle odszkodowanie lub zadośćuczynienie krzywdzie, co łatwiej ukryć niż fizyczne ukaranie winowajcy. W poważniejszych przypadkach skazany po prostu *„przepadł bez śladu w lesie, szlachetny panie. Widać wilcy go porwali!”* albo ulega dziwnemu wypadkowi w czasie żniw. Zdarzają się przecież przypadki kilkunastokrotnego potknięcia się i wpadnięcia na kosę lub radło, co jedynie utwierdza szlachtę w przekonaniu, iż wszyscy chłopci są z natury niezdarni i głupi.

Chłopi mogą uciec przed karą, wybierając los banitów. W obliczu surowego wyroku pana niekiedy jest to jedyne rozsądne wyjście. Niewielu jednak udaje się przeżyć w dziczy dłużej niż tydzień. Padają ofiarą zbójów, drapieżników lub potworów z lasu. Niektórzy wolą więc wrócić do wioski i ponieść surową karę niż skończyć w kotle zielonoskórych lub na ofiarnym gładzie zwierzołudzi.

Przykładowe wyroki sądów starszyny

„Oddasz poszkodowanemu trzy warchlaki w zamian za świnię, którą mu ukradłeś.”

„W domu Galbada noga twa nie postanie, a jeśli tak się zdarzy, zostanie ci siekiera odjęta.” (Tego rodzaju kary są często stosowane wobec cudzołóżników.)

„Dziecko twe następne rodzinie Martanów oddasz, którzy swoim zwać je będą w miejsce owego, które zginęło z twojej ręki.” (Zadośćuczynienie za przypadkowe zabójstwo.)

„Do zamku pana się udasz i prosić go będziesz o umniejszenie pańszczyzny dla całej wioski.” (Jest to oczywisty wyrok śmierci, ale jeśli skazanemu uda się wybłagać u pana obniżenie podatków, wszelkie jego winy pójdą w niepamięć.)

— Prawo zwyczajowe —

Prawo zwyczajowe obejmuje szereg przepisów, które zakazują chłopom określonych czynności, jak też posiadania lub użytkowania przedmiotów zastrzeżonych tylko dla szlachty. Te normy prawne wyznaczają w życiu codziennym granicę między chłopstwem a szlachtą.

Chłopi nie mogą nosić pancerzy, chyba że służą w wystawionej przez szlachcica drużynie zbrojnych. W żadnym wypadku nie mogą zakładać zbroi płytowych, jak również posługiwać się orężem rycerskim, czyli kopią i mieczem. Prawo zwyczajowe nie reguluje kwestii związanych z bronią palną, dotychczas niezbyt popularną w Bretonii.

Srebro jest metalem uznawanym za wyjątkowo szlachetny, dlatego wyłącznie przedstawiciele stanu wyższego mogą używać wyrabianej z niego zastawy i sztućców. Bogaci

kupcy używają natomiast prawnie dozwolonych naczyń wykonanych ze szkła lub złota, niekiedy nawet droższych od srebrnej zastawy arystokratów. Z kolei szlachta nie używa prawie wcale złotych naczyń, gdyż w jej odczuciu jest to oznaka typowego dla kupców przechwalania się własną zamożnością.

Jak wspomniano w **Rozdziale I: Kraina i jej mieszkańcy**, kamień jest materiałem budowlanym zarezerwowanym wyłącznie dla szlachty, jednak ciekawy zwyczaj dotyczy podłogi w domostwach. Od wieków typową podłogę w bretońskich domach stanowiło ubite klepisko, pokryte różnego rodzaju liśćmi ziół i kwiatów. Liczące wiele lat prawo zarezerwowało dla szlachty przywilej stosowania najdroższych i najbardziej aromatycznych roślin. Co prawda bogaci kupcy, podobnie jak magnaci, pokrywają podłogi

dywanami, kobiercami i deskami z drogiego drewna, jednak wielu szlachciców nadal podtrzymuje tradycje rozsypywania liści na posadzce. Niekiedy ma to wymiar jedynie symboliczny, lecz pozwala podkreślić przywiązanie magnata do odwiecznych zwyczajów.

Oprócz tego istnieje szereg przyjętych norm dotyczących ubioru. Żaden szlachcic nie założy stroju dozwolonego dla chłopów, zaś szlachcianki nie mogą nosić męskiego stroju. W drugą stronę nie ma takiego zakazu, ale z oczywistych przyczyn męczyzna nie pozwoli sobie na taką ujmę na honorze, jak przywdzianie sukni. Kolory biały, czerwony i niebieski są zarezerwowane dla szlachty, podobnie jak futro lisa, gronostaja i wiewiórcze. Długość podeszwy chłopskiego buta nie może przekraczać ćwierci metra (chłopi o większych stopach mogą nosić wyłącznie sandały), a spodnie muszą zakrywać całą nogę, być wykonane z niebarwionej tkaniny, bez haftów, zdobień i aplikacji. Także wymiary i krój koszuli są ściśle określone. Powinna sięgać poniżej bioder, być zapięta pod szyją lub ciasno ją opinać, a szerokość rękawów nie powinna przekraczać długości dłoni. Chłopki mogą nosić męskie odzienie lub sięgające do kostek suknie, które dodatkowo nie mogą być spięte w tali. Chłopskie płaszcze muszą być starannie cerowane i latane, gdyż noszenie pociętych peleryn jest zarezerwowane dla szlachty jako oznaka męstwa w bitwie (patrz str. 14).

Wielu szlachciców podkreśla swój status społeczny, nosząc ubranie zarezerwowane tylko dla stanu wyższego. Najbardziej absurdalnym przykładem tego zjawiska jest noszenie cizm z przedłużonymi i zawijanymi w tył noskami, często też przywiązywanymi rzemykami do lydky. Równie popularne są wzorzyste spodnie oraz krótkie koszule z rozciętymi, bufiastymi rękawami. Wielu szlachciców lubi dodawać do stroju drobne elementy w kolorze białym,

niebieskim lub czerwonym, często wykorzystując drogie tkaniny lub dodatki futrzane.

Szlachcianki również podkreślają swój status, głównie przez noszenie wydekoltowanych sukien, ściśle przepasanych w talii. Krótkie spódnice stanowiłyby obrazę moralności, a ewentualne założenie rajstop lub spodni mogłoby zostać uznane za podszywanie się pod męczyznę. Z tego powodu znacznie lepszym wyborem jest założenie długiej sukni z trenem.

Właściciel ziemski może zwolnić swoich poddanych z przestrzegania dowolnego lub wszystkich praw zwyczajowych, w wybranym przez siebie zakresie i czasie. Może to być błahostka, jak na przykład przypięcie dziewczynie w tańcu czerwonej wstążki, lub przywilej o istotnym znaczeniu, jak zwolnienie wpływowego kupca z zakazów dotyczących kroju i kolorystyki noszonych koszul. Zgodnie z długoletnią tradycją, najsurowiej przestrzega się obostrzeń związanych z długością spodni. Od tych przepisów nie ma wyjątków.

Bogaci chłopci (zwłaszcza wójtowie i kupcy), którzy nie otrzymali przywileju zwolnienia od przepisów prawa zwyczajowego, próbują ominąć lub nagiąć zasady dotyczące stroju codziennego i odświętnego. Noszą wysokie buty i sięgające kolan koszule obszywane kolorem zielonym, pomarańczowym lub czarnym. Jako uzupełnienie stroju zakładają złotą biżuterię. Jeśli natomiast uzyskali przywilej od swego pana, wykorzystują go do granic przesady, niekiedy nawet ocierając się o śmieszność i zły gust. Jest to widoczne zwłaszcza wśród przedstawicieli niektórych rodów kupieckich, od stóp do głowy odzianych w błękit lub karmazyn. W istocie zdarza się nawet, że szlachcic umyślnie udziela pozwolenia nie lubianemu kupcowi, wierząc, że ten ośmieszy się przesadnym podkreśleniem udzielonego mu zaszczytu.

— Prawa lokalne —

Każdy szlachcic może ustanawiać prawa na podległych mu ziemiach, oczywiście pod warunkiem, że nie kolidują z prawem królewskim lub ustanowionym przez seniora. Prawo książęce obowiązuje zatem wszystkich lenników, za wyjątkiem baronów, którzy podlegają wyłącznie władzy króla.

Niektóre prawa lokalne stanowią jedynie odpowiedź na warunki panujące w danym rejonie. Na przykład w księstwie Bordeleaux prawo stanowi, iż zmarli powinni zostać spaleni, a prochy rozsypane na wodzie nie później niż o zmierzchu następnego dnia po zgonie. Na obszarze nawiedzonym przez nieumarłych tego rodzaju przepis to nie dziwaczny wymysł, a rozsądne zabezpieczenie.

Inne przepisy dawno już straciły sens i zastosowanie, które przyświecało ich uchwaleniu. Na przykład w mieście Gisoreux u wejścia do każdego domostwa należy umieścić pochodnię i zapalić ją w razie ataku Nocnych Kruków. Były to potwory polujące w stadach, porywające i pożerające ludzi. Ponieważ obawiały się światła, wprowadzono prawo, które nakazywało oświetlić miasto w przypadku kolejnego ataku. Mimo iż od pięciu wieków, czyli od czasu zniszczenia wielkiej bandy Nocnych Kruków przez sir Thopasa, nikt ich nie widział, w Gisoreux nadal przed każdym domem można zobaczyć przygotowaną pochodnię lub latarnię.

Różne – niekiedy niecodzienne i niezwykle – przepisy prawa lokalnego odzwierciedlają charakter i naturę panującego władcy. Deslisle, książę Bastonne, wydał nakaz, aby każdy chłop kłaniał mu się nisko, dotykając czołem ziemi. W Artois nowożeńcy spędzają noc poślubną na zamku księcia Laurenta, w jego własnej sypialni. Co dziwne, sam książę nocuje za drzwiami komnaty, aby młoda para mogła w spokoju cieszyć się pierwszą nocą swojego małżeństwa, a z błogosławieństwem księcia być może spłodzić mu kolejnego poddanego. Od wielu lat każdy szlachcic w Lyonese jest zobowiązany do wyprawienia corocznej uczty dla wybranych dwunastu chłopów. Większość wykorzystuje ten nakaz do umocnienia związków z wpływowymi kupcami, choć niektórzy są bardziej wielkoduszni i naprawdę zapraszają najbiedniejszych ze swoich poddanych.

Ustanowienie, zmiana lub unieważnienie prawa lokalnego pozostaje w gestii wydającego je szlachcica. Jeśli rażąco narusza to porządek społeczny lub stanowi obrazę moralności, król może wydać stosowne prawo zmieniające lub unieważniające przepisy wydane przez jego poddanego. Podobno taki był powód ustanowienia prawa królewskiego (rzadko zresztą egzekwowanego), zgodnie

z którym wszyscy chłopci między trzynastym a piętnastym rokiem życia muszą podczas pełni Mannsleba stanąć pod gołym niebem i zakrzyknąć „Pazur gryfa!“. Żaden z uczonych ani kronikarzy nie jest w stanie wyjaśnić pochodzenia ani znaczenia tego przepisu, nie potrafią też wytłumaczyć, jakie prawo zostało w ten sposób uchylone lub zmienione.

Przykładowe przepisy prawa lokalnego

„Od zmierzchu do świtu wszyscy chłopci winni przebywać w swych domostwach lub pod dachem innego budynku.”

„Świnie i bydlęta winny przysiąc w obecności Panny Graala, iż wygląd ich plugawy nie świadczy o konszachtach z Chaosem.”

„Każdy chłop winien nosić kapelusz, zaś wysokość jego znamionować powinna podatek uiszczony panu zeszłego roku.”

„Na rzepie każdej i cebuli przed ich spożyciem ryj orka wyrzuci trzeba, tymże despekt owej żalosnej rasie okazując.”

„W domostwie każdym bela słomy winna się znajdować, aby w potrzebie do załatwienia strzechy użyta być mogła.” (Przepis rzadko stosowany w miastach, gdzie większość dachów kryta jest dachówką.)

„Kapitan łodzi zawijającej do portu winien uiszczyć opłatę portową, wyliczaną od długości kadłuba lub od liczby żagli. Jeśli natomiast jej właścicielem jest obywatel tegoż portu, z opłaty zwolniony będzie.”

„Męska odzież winna przez cały rok odstaniać lewą pierś.” (Prawo wprowadzone po wykryciu kultu Chaosu, którego członkowie nosili zamię wypalone na lewej pierś. Wiadomo przecież, że wyznawcy Mrocznych Potęg są na tyle głupi, że nie pomyślą o wypalaniu piętna w innym miejscu, prawda?)

— Banici —

Liczne, niekiedy sprzeczne ze sobą przepisy lokalne i zwyczajowe, w połączeniu z mnogością rozmaitych zezwoleń oraz przywilejów szlacheckich, sprawiają, że w Bretonii dość łatwo i szybko można stać się banitą. Wyjęci spod prawa osobnicy nie mają żadnych praw, przeto nie chronią ich żadne przywileje ani przepisy – można ich nawet bezkarnie zabić. Istnieje wiele sposobów zejścia na drogę bezprawia, a każdy z nich przyczynia się do powstania specyficznego typu rozbójnika lub banity.

Uciekinierzy

Chłopi, którzy opuścili ziemię swego pana, według prawa natychmiast stają się banitami. Uciekają z różnych przyczyn: przed wyzyskiem, podatkami, głodem lub poborem. Nie czują się obywatelami państwa i po prostu próbują przetrwać. Kłusują w lasach, okradają pobliskie wioski lub grabią podróżnych na drogach. Rzadko kradną pieniądze, gdyż nie mają sposobności ich wydania. Jeśli nie muszą, nie zabijają napadniętych podróżnych, czym wzbudzają współczucie i sympatię wśród cudzoziemców, kupców i większości mieszczan. Szlachta z kolei traktuje uciekinierów jak zwykłych przestępców i tchórzów, którzy sprzeciwili się naturalnemu porządkowi rzeczy i powinni zostać za to ukarani. Także wieśniacy postrzegają banitów jako zagrożenie, gdyż zdarza się, że cała wioska odpowiada za straty miejscowego możnowładcy, poniesione wskutek kradzieży lub kłusownictwa.

Z drugiej strony, uciekinierzy nikomu specjalnie nie wchodzą w drogę, a nawet oddają okolicznej ludności przysługi, chociażby ostrzegając przed grasującymi w pobliżu zbrojnymi stadami zwierząt lub broniąc wiosek przed napaścią. W takich przypadkach większość chłopów przyjmuje oko na dawne przewiny zbiegów, udzielając im schronienia lub dzieląc się skromnymi zapasami żywności.

Zbóje i bandyci

Drugą grupę stanowią przestępcy, którzy salwowali się ucieczką, aby uniknąć kary za zbrodnie. Takie osoby zwykle nie wahają się przed niczym. Bez litości zabijają napadniętych podróżnych, rabując co się da. Zwykle dysponują odpowiednimi znajomościami w przestępczym półświatku, które umożliwiają im upłynianie zagrabionych towarów i złota. Większość czyha na rycerzy i kupców, ponieważ chłopci nie mają majątku, który warto zrabować. Ścigani przez łowców nagród lub zbrojne oddziały straży, zbóje mają paskudną reputację. Rzadko mogą liczyć na pomoc mieszkańców okolicznych wiosek, gdyż w żadnej mierze im nie pomagają, a za ukrywanie lub pomoc bandom złoczyńców grozi surowa kara.

Wyznawcy Chaosu

Trzecią grupę stanowią kultysty Mrocznych Bóstw oraz ich poplecznicy i słudzy. Wewnętrzny Wróg toczy społeczność od środka, kusząc i przeciągając na swoją stronę zarówno potężnych i ambitnych magnatów, jak też chciwych i wpływowych kupców. Po zdemaskowaniu automatycznie zostają ogłoszeni winnymi i wyjętymi spod prawa. Oznacza to, że każdy obywatel kraju (nawet chłop) może ich ścigać i zabić, z czego chętnie korzystają młodzi rycerze, szukając okazji do zdobycia sławy. Ogłoszony złoczyńcą szlachcic może przez jakiś czas bronić się we własnym zamku, lecz prędzej czy później będzie musiał ulec licznym zastępom rycerzy z całej Bretonii. Większość woli więc zaszyć się gdzieś na niedostępnych terenach bretońskich lasów lub gór, aby stamtąd wypuszczać się na grabież okolicznych wiosek i traktów.

Grupy kultystów i złoczyńców nie tolerują konkurencji na swoim terenie, dlatego brutalnie eliminują lub przejmują kontrolę nad działającymi na ich obszarze banitami i bandami.

zbrojów. Z drugiej strony, pomoc w ujęciu i zniszczeniu groźnego kultysty lub rycerza-renegata może zapewnić przebaczenie dawnych zbrodni. Należy jednak pamiętać, że jest to bardzo trudne zadanie. Przywódcy owych grup wiedzą, że w żadnym wypadku nie mogą liczyć na wybaczenie, dlatego też bezwzględnie rozprawiają się z każdym zagrożeniem, tak w postaci stróżów prawa, jak i zdrady ze strony własnych ludzi.

Zakapturzeni

Ostatnią dużą grupę banitów stanowią rozbójnicy znani jako Zakapturzeni. Nazwa wzięła się od ich charakterystycznego odzienia, czyli płaszcza z głębokim kapturem. To przestępcy i wygnańcy, którzy walczą w imię sprawiedliwości społecznej, okradając bogatych i wspomagając biednych lub występując przeciw występny i nieuczciwym władcom ziemskim. Szlachetni i mężni rozbójnicy stanowią wdzięczny temat licznych opowieści chłopskich, zaś w ciągu wielu lat utrwaliło się przekonanie, iż na terenie Bretonii działa tylko jedna grupa, dowodzona przez tajemniczego rozbójnika, zwanego Bezimiennym. W rzeczywistości istnieje wiele takich grup, znanych pod różnymi nazwami (Kaptury, Leśnicy, Leśne Duchy, Łowcy, oraz, co dziwne, Śledzie). Biorąc pod uwagę typowy obszar działania rozbójników, ta ostatnia nazwa wydaje się mało adekwatna i trudna do wyjaśnienia (podobnie jak używany czasem tytuł Pstrąga na określenie przywódcy Zakapturzonych), niemniej jednak skutek działań grup rozbójników nawet te mało poważne miana zaczęły wzbudzać respekt wśród stróżów prawa. Herszt bandy zwykle przyjmuje tradycyjny tytuł Bezimiennego, choć używane są również inne przydomki (Nieznajomy, Książę Rozbójników albo Leśna Zjawa).

Zakapturzeni wywodzą się z różnych środowisk społecznych. Wielu z nich to zwykli chłopci, którzy mieli dość głodu, biedy i ucisku. Inni to zbrojni pacholki, którzy zbyt wiele widzieli ludzkiego nieszczęścia i śmierci w imię ambicji „szlachetnych panów rycerzy”. Zdarzają się też prawdziwi buntownicy, którzy uciekli przed karą miejscowego trybunału, zasądzoną „za wicherzicielstwo i podleganie do oporu wobec pana”. Niektóre grupy stawiają sobie konkretne cele, na przykład doprowadzenie do upadku i śmierci szczególnie występłego szlachcica, który gnębi okoliczną ludność. Członkowie bandy to zwykle uciekinierzy z podległych mu wiosek, znający teren i mający wielu sprzymierzeńców wśród swych ziomków. Wśród Zakapturzonych zdarzają się też kobiety, które przyłapano na podszywaniu się pod mężczyzn. Jak na ironię, nawet wśród rozbójników muszą ukrywać swoją prawdziwą tożsamość, ze względu na głęboko zakorzenione pojęcie nierówności płci, obecne na wszystkich szczeblach społeczeństwa Bretonii. Prawdziwą elitę wśród Zakapturzonych tworzą szlachcice-renegaci, którzy próbowali przeciwstawić się złu i niesprawiedliwości innego rycerza, jednak sami musieli uciekać przed trybunałem lub zemstą potężniejszego magnata. Zwykle dość łatwo obejmują dowództwo, korzystając ze swej wiedzy, wyszkolenia wojskowego i nawyku rozkazywania. Hierarchię w bandzie określają wiedza, sprawność w walce oraz posłuch u pozostałych rozbójników.

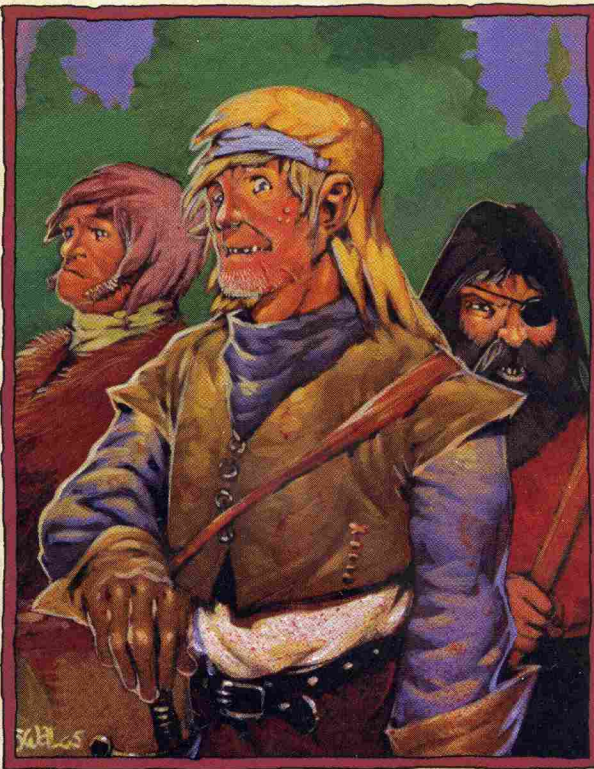
Każda z grup Zakapturzonych postępuje według kodeksu honorowego, dokładnie opisanego w licznych opowieściach. Banici, którzy dopuszczają się krzywdy wobec niewinnych osób (starców, kobiet, dzieci, itp.), tracą możliwość nazywania siebie Zakapturzonymi, nawet jeśli czyn ten miał służyć walce z niesprawiedliwością.

Biorąc pod uwagę cel i organizację grup, bezwzględny wymogi jest wzajemne zaufanie i lojalność wobec pozostałych kamratów. Zadawanie pytań o przeszłość kompana (w szczególności o powody przyłączenia się do bandy) jest uważane za olbrzymi nietakt. Wielu Zakapturzonych to zbrojownicy lub ich ofiary, którzy pragną jedynie zapomnieć o bolesnej przeszłości lub spróbować zadośćuczynić za wyrządzone zbrodnie.

Nowi kamraci

Wstąpienie w szeregi bractwa Zakapturzonych (we własnym gronie nazywanego Wesołą Kompanią) jest niezwykle proste – należy zostać banitą, a następnie wyrazić chęć przyłączenia się do rozbójników. Jeśli nowy kompan będzie postępował zgodnie z zasadami kodeksu honorowego, zyska prawo do nazywania siebie Zakapturzonym.

Samotni banici nie mogą liczyć na zbyt długi żywot, dlatego też większość szuka już istniejącej bandy lub próbuje założyć własną. Zgodnie z opisanym w opowieściach rytuałem, kandydat powinien samotnie przejść przez las, głośno wykrzykując chęć przyłączenia się do bandy rozbójników. Jeśli uda się mu uniknąć leśnych potworów i drapieżników lub pokonać je, okaże się godnym przywdziania legendarnego płaszcza z kapturem.



Kodeks honorowy Zakapturzonych

Chroń niewinnych. Podłość i krzywda nie prowadzą do sprawiedliwości.

Dobrem odpłacaj za dobro, gdyż zło rodzi zło.

Zabieraj bogatym, aby wspomóc głodnych i chorych. Nadmiar złota nie przynosi szczęścia.

Bądź wiernym i lojalnym towarzyszem. Zdradą się nie kalaj, gdyż czyn to godny orków i zwierzoludzi.

Nie pytaj o przeszłość ni winy kamrata. Każdy swoje wiedzie życie, a po czynach oceniać go będziesz.

Całym sercem wyrzeknij się Mrocznych Bóstw, walcz z ich sługami ze wszystkich sił.

W obecności zgromadzonych Zakapturzonych składa przysięgę przestrzegania kodeksu honorowego. Przez pewien czas nowy kamrat jest bacznie obserwowany, dopóki Bezimienny nie uzna, że można mu zaufać. Wielu możnowładców wysyła szpiegów, aby śledzili poczynania miejscowej bandy rozbójników lub od wewnątrz doprowadzili do jej rozpadu. Z tego powodu doświadczeni i sprytni Bezimienni w przemyślny sposób budują strukturę swej organizacji, aby mogła przetrwać zdradę. Zwykłą praktyką jest dzielenie bandy na mniejsze grupy (z których każda posiada własną kryjówkę), a także utrzymywanie w tajemnicy informacji o miejscu i czasie zebrania całej szajki.

Zakapturzeni cieszą się sympatią ze strony chłopów, którzy widzą w nich obrońców uciśnionych i strażników sprawiedliwości. Często praktyką rozbójników jest napadanie na poborców podatkowych, a następnie rozdawanie w wioskach narzędzi, żywności i zwierząt hodowlanych zakupionych za zrabowane złoto. Przebiegli i działający od dłuższego czasu Bezimienni wiedzą, jak tego dokonać bez wzbudzania podejrzliwości miejscowego władcy. Oprócz prowadzenia grabieży na traktach, Zakapturzeni ratują chłopów przed niesprawiedliwą karą (zwykle rekrutując w ten sposób nowych kamratów), chronią wioski przed zwierzoludźmi i zielonoskórými, a także występują przeciw nieuczciwym i bezwzględny rycerzom.

Zakapturzeni zazdrośnie strzegą z trudem zdobytej reputacji szlachetnych rozbójników. Podawanie się za jednego z kamratów Wesolej Kompanii może zakończyć się szybką i okrutną śmiercią, jako przykład dla innych chępliwych pyszałków. Także bandy zwykłych zbójów, które próbują podszywać się pod Zakapturzonych, ale nie stosują się do zasad ich kodeksu honorowego, jako pierwsze padają ofiarą napaści ze strony prawdziwych Leśnych Duchów.

Większość szlachty postrzega Zakapturzonych jako zwykłych zbójów i wichrzycieli, których należy szybko wytropić i powiesić dla przestrogi. Także wielu kupców podziela tę opinię, ponieważ to oni najczęściej padają ofiarami rabunku na leśnych duktach. Jednakże uczciwi i szlachetni rycerze zwykle przekonują się, iż cele oraz zasady moralne Zakapturzonych w pewnej mierze odzwierciedlają reguły kodeksu rycerskiego, dlatego potajemnie wspierają ich działalność. Zdarza się nawet, że miejscowy Bezimienny otrzymuje dyskretne zaproszenie na zamek władcy, w celu odbycia wielce ciekawej i pouczającej rozmowy o etyce oraz prawie.



Religia i obyczaje

„Pani nie szczędziła mi swych łask.
Dziatki moje wszystkie zabrała,
szczęśliwe one teraz. Ja stary,
pracować nie mogę, lecz imię Jej
wysławiam. Dasz, panie, miedziaka?”

– żebrak z L'Anguille.



Podobnie jak Imperium, Bretonia to kraina ukształtowana przez religię. O ile jednak w państwie nad Reikiem i Talabekiem dominuje kult Sigmara Młotodzierzcy, wśród potomków Gillesa prawdziwą miłością darzy się Panią Jeziora (potocznie zwaną po prostu Panią). Istnieją zasadnicze różnice między tymi dwoma wyznaniem. Fundamentem kultu Sigmara jest jedność wszystkich obywateli Imperium, podczas gdy wiara w Panią to niemal wyłącznie domena szlachty. Według legendy Sigmar był człowiekiem, który dostał boskości. Jest więc symbolem, z którym łatwo się utożsamiać. Natomiast tajemnicza Pani Jeziora zawsze budziła szacunek i lęk. Nie pomaga w tym niepokojąca praktyka porywania przez jej wysłanników wszystkich dzieci, które przed ukończeniem trzeciego roku życia przejawiały oznaki talentu magicznego. Można więc powiedzieć, że powszechny kult Pani Jeziora wywiera silny, choć nie zawsze pozytywny wpływ na życie duchowe Bretończyków.

Pani Jeziora

Bogini Bretończyków

Pani Jeziora to typowe bóstwo regionalne – darzona jest powszechną czcią w Bretonii, lecz pozostaje praktycznie nieznana w innych krajach. Symbolizuje czystość, szlachetność i męstwo w obliczu zagrożenia. To piękna i czysta dama, doskonale natchnienie i obiekt uwielbienia każdego rycerza. Dla wielu Bretończyków Pani jest uosobieniem Bretonii, jej mistycznym ucieleśnieniem.

W odróżnieniu od niemal wszystkich bóstw Starego Świata, Pani Jeziora jest boginią, którą naprawdę mogą spotkać jej wyznawcy. Rycerze Graala dostępują tego zaszczytu w kulminacyjnym momencie swej wyprawy w poszukiwaniu

świętego kielicha. Panny Graala podobno są wybierane osobiście przez Panią i namaszczone na jej służebnice (jednak niewiele można się od nich dowiedzieć o szczegółach tej ceremonii). Dlatego też powszechny wizerunek Pani Jeziora pozostaje niezmienny od początku istnienia Bretonii. Opisywana jest jako młoda kobieta o niezwyklej, nieziemskiej wprost urodzie, odziana w białą suknię i diadem, który podtrzymuje biały woal. W ręku zaś trzyma Graala.

Główną różnicą między kultem Pani Jeziora a pozostałymi religiami Starego Świata jest fakt, iż Pani nie wyświęca kapłanów ani akolitów. Ich obowiązki pełnią rycerze Graala – kwiata bretońskiego rycerstwa – oraz Panny Graala, które od dziecka służą Pani i dysponują magicznymi mocami, rzekomo przekazanymi im przez Czarodziejkę z Lasu Loren.

Symbol

Kult Pani Jeziora wykorzystuje dwa główne symbole. Pierwszym jest wizerunek Graala – magicznego kielicha, którego szukają rycerze Próby, a Panny i Wieszczki czerpią z niego swą moc. Przedstawiany jest jako złoty puchar o szerokiej podstawie, wąskiej nóżce i czarze zwężającej się ku górze.

W sztuce i opowieściach kielich bywa ozdabiany innym znakiem Pani – trójlistną lilią – jednak ci, którzy widzieli Graala, mówią, że jego doskonale boski kształt nie potrzebuje żadnych zdobień. Stylizowana lilia jest znanym godłem heraldycznym, symbolizującym czystość, aczkolwiek tylko w Bretonii posiada także drugie, opisane wyżej znaczenie.

Pani Jeziora bywa również przedstawiana we własnej postaci, głównie na sztandarach – jako upamiętnienie chorągwi Gillesa



Zjednoczyciela – ale także na witrażach w kaplicach Graala i większych zamkach. Gdy promienie słoneczne przenikają przez szyby witraży, poświata wokół wizerunku bogini przywołuje na myśl znany z opowieści magiczny blask, jaki rzeczywiście ją otaczał, gdy ukazywała się Towarzyszom Graala.

Zasięg kultu

Pani Jeziora jest czczona na terenie całego kraju, choć głównie przez szlachtę. Jej oddanymi wyznawcami są zarówno rycerze oraz ich damy serca, jak też bretońscy podróżnicy w krajach ościennych. Znaczny odsetek ludności pochodzenia bretońskiego w Księstwach Granicznych powoduje, że w wielu tamtejszych zamkach można znaleźć kaplice Graala, choć tylko w Bretonii można spotkać Służebnice Pani.

Charakter

Głównym powołaniem Pani Jeziora jest ochrona bretońskiej ziemi, zapewniana przez służących jej rycerzy. Ich odwaga i sprawność bitewna powstrzymują napór wrogów, zaś szlachetność i rycerskość zapewniają pokój oraz sprawiedliwość. Wydaje się natomiast, że Pani Jeziora w ogóle nie interesuje się losem chłopów.

Przykazania

Przykazania kultu Białej Pani pokrywają się w dużej mierze z zasadami kodeksu honorowego. Opisano je dokładnie w **Rozdziale VI: Rycerstwo**, natomiast poniżej przedstawiono zasady postępowania obowiązujące kobiety.

- Zachowuj czystość, skromność i niewinność duszy twej i ciała.
- Posłuszeństwo i szacunek okazuj ojcu, a w małżeństwie mężowi swemu.
- Wspieraj słabych i bezradnych, lecz jedynie tych, którzy prawdziwie są bez winy.
- Swój uśmiech i łaskę spojrzenia zachowaj dla najodważniejszych i najbardziej szlachetnych spośród rycerzy, którzy się o szarą twą i względy zabiegają.

Kaplice Graala

Świątynie Pani Jeziora zwane są kaplicami Graala i wznoszone wyłącznie tam, gdzie Pani ukazała się jednemu ze swych wyznawców. Najczęściej jest to miejsce zwieńczenia wyprawy, gdzie rycerz Próby dostał zaszczytu napięcia się ze świętego kielicha.

Kaplice są budowane niemal wyłącznie przez szlachtę, dlatego niezbyt różnią się wyglądem. To kamienne, wysokie budowle, o łukowatych sklepieniach wspartych na rzeźbionych kolumnach. Wnętrze to pojedyncza komnata z wąskimi oknami w ścianach bocznych i wielkim, witrażowym oknem naprzeciw wejścia. Wszystkie kaplice Graala (oprócz Pierwszej w Bordeaux) skierowane są w stronę Lasu Loren – siedziby Czarodziejki i domu Panien Graala. Większość kaplic jest więc zwrócona na południowy wschód, co sprawia, że niemal przez cały dzień najważniejsza część świątyni jest jasno oświetlona promieniami słońca.

Główny witraż przedstawia zwykle Panią Jeziora w klasycznym aspekcie, choć czasem umieszcza się na nim także wizerunki Panien Graala lub chwalebnych rycerskich dokonań. W mniejszych lub mniej ważnych kaplicach umieszcza się na oknie witrażowym znak kielicha lub lilii. Okna dekoruje się w kolejności od głównego, poprzez boczne, aż do umieszczonego nad drzwiami świetlika z czystego szkła, zwykle wyciętego w kształcie lilii.

Strażnikiem i opiekunem każdej kaplicy powinien być rycerz Graala, którego życie i postępowanie stanowi ucieleśnienie ideału wiernej służby. Ponieważ jednak wiele kaplic powstało w miejscu spotkania z Panią Jeziora, w Bretonii jest znacznie więcej świątyń niż rycerzy Graala. Co więcej, do obowiązków rycerzy należy opieka nad podległą im ziemią oraz walka ze złem i nieprawością. Do tego nadal pozostają związani zależnościami feudalnymi ze swoimi seniorami. W efekcie tylko nieliczni rycerze, zwani pustelnikami, decydują się poświęcić życie opiece nad kaplicą Graala.

Co tydzień, w Dzień Pani (tak nazywany jest w Bretonii Dzień Świąteczny), opiekujący się kaplicą rycerz powinien wygłosić kazanie dla mieszkańców okolicznych terenów. Do obowiązków rycerza nie należy jednak doskonalenie się w sztuce oratorskiej (choć dla niektórych nie jest to żadną przeszkodą), stąd często zdarzają się długie, lecz nieprzemyślane lub nudne kazania. Kaplica jest zawsze dostępna dla wiernych, którzy chcieliby się pomodlić, lecz rycerze sprzeciwiają się jakimkolwiek innemu wykorzystaniu świętego przybytku.

Niektórych kaplic doglądają pielgrzymi Graala lub bitewni (patrz str. 47). Często są to miejsca złożenia doczesnych szczątków rycerza-założyciela kaplicy. Nie różnią się one niczym od świątyń doglądanych przez rycerzy, jedynie kazania są ciekawsze, gdyż pielgrzymi szkolą się w trudnej sztuce krasomówstwa.

Istnieje w Bretonii kilka kaplic, którymi opiekują się przedstawiciele stanu szlacheckiego, nie będący rycerzami Graala. Zwykle są to świątynie założone przez przodków obecnych możnowładców, a opieka nad nimi wchodzi w zakres obowiązków związanych z posiadaniem ziemi. Najświętszymi spośród kaplic, lecz jednocześnie najrzadziej spotykanymi, opiekują się Panny Graala i Wieszczy. Są to popularne miejsca pielgrzymek i wypraw rycerskich.

Istnieje także wiele kaplic pozostawionych bez opieki i zdanych na kaprysy żywiołów. Bywają wykorzystywane jako szopy i stodoły przez chłopów lub jako miejsce zebrania starszyny. Wynika to z faktu, iż wzniesione z kamienia kaplice są zwykle najbardziej wytrzymałymi budowlami w wiosce. Tego rodzaju praktyki spotykają się z jawną wrogością rycerzy Graala, dla których jest to pogwałcenie najświętszego miejsca ich kultu. Dopuszczalnym wyjątkiem jest ukrycie się w kaplicy przed atakiem zbrojów lub potworów. W opinii rycerzy to akt pobożności i oddanie się pod opiekę Pani. W odróżnieniu od podobnych im ruin w Imperium, kaplice Graala potrafią przetrwać długi czas. Wynika to z obowiązującego w Bretonii prawa, zgodnie z którym jedynie szlachta może używać kamienia jako budulca. Nie ma więc niebezpieczeństwa, iż glazy ze ścian świątyni zostaną rozkradzione przez chłopów, a żaden szlachcic nie odważyłby się popełnić takiego świętokradztwa.

Najśłynniejszą kaplicą Graala jest tak zwana Pierwsza Kaplica na zamku Bordeleaux. Została wzniesiona przez księcia Markusa, jednego z Towarzyszy Graala. Mieści się w wielkiej komnacie, gdzie zgromadzonym rycerzom Gillesa ukazała się Pani Jeziora (patrz str. 18). Kształt pomieszczenia stał się wyznacznikiem wyglądu wszystkich następnych świątyń, aczkolwiek akurat ta kaplica jest zwrócona na zachód (Markus zdecydował się zachować pierwotne położenie komnaty, unikając przebudowania całego zamku). Kaplicy doglądają Wieszczyka, trzy Panny Graala oraz dwóch rycerzy. Na utrzymanie świątyni chętnie łoży wielu arystokratów, choć tradycyjnie największe kwoty przeznacza książę Bordeleaux.

Pielgrzymki

Wyznawcy Pani Jeziora podtrzymują tradycje pielgrzymek, czyli wypraw do miejsc o szczególnym znaczeniu dla kultu. Stanowią one okazję do uczczenia ważnego wydarzenia, na przykład świętowania wielkiego zwycięstwa lub złożenia hołdu lennego. Do tradycji należy zawieranie małżeństw przed obliczem Panny Graala, jak również pomodlenie się w odległej kaplicy za duszę zmarłego krewnego. Osoby złożone chorobą lub ranne w bitwie często składają obietnicę udania się na pielgrzymkę, jeśli tylko Pani okaże im łaskę i przywróci do zdrowia.

Mimo iż kult Pani Jeziora pozostaje niemal wyłącznie domeną szlachty, także pospólstwo korzysta z możliwości udawania pobożności i wyruszenia na pielgrzymkę. Wymaga to jednak zgody pana, która nie jest udzielana zbyt często, a jedynym wyjątkiem jest powszechne uznawanie ślubnej pielgrzymki, traktowanej jako ubieganie się o szczególne błogosławieństwo Pani. Dla wielu chłopów jest to jedna z niewielu okazji na choćby tymczasowe wyrwanie się spod ucisku pana.



Panny Graala jako postacie w przygodzie

Ze względu na otaczający je nimb tajemnicy, Panny Graala (a tym bardziej Wieszczyki) nie powinny być odgrywane przez graczy. To osoby postępujące niekiedy w niezrozumiały sposób, darzone niezwykłym szacunkiem, a nawet iście religijną czcią. Wykorzystanie ich w ten sposób odarłoby z nich część tajemnicy i spłyciłoby ich postrzeganie zarówno przez Bretończyków, jak też samych graczy.

Panny Graala doskonale natomiast sprawdzają się jako Bohaterki Niezależne. Jako osoby spoza sztywnej struktury społecznej, mogą kontaktować się z każdym mieszkańcem Bretonii bez narażania się na powszechne zdziwienie lub oburzenie. Rycerz spoufalający się z włóczęgami i awanturnikami (na przykład Bohaterami Graczy) wzbudzałby podejrzenia, natomiast nikt nie śmiałby kwestionować poczyną Służebnicy Pani.

Mogą też pełnić rolę boskiej opatrności, pojawiając się w najmniej spodziewanym momencie i ratując BG z największych opresji. Nie powinno to jednak zdarzać się zbyt często, gdyż BG mogliby później uwzględnić to w swoich planach. Lepiej też unikać takiej interwencji w kulminacyjnym momencie przygody, aby nie pozbawiać graczy przyjemności z samodzielnego rozwiązania trudnej sytuacji. Można natomiast wprowadzić postać Panny Graala, aby wesprzeć duchowo BG ogarniętych wątpliwościami lub przekazać im błogosławieństwo Pani Jeziora.

Z tym wiąże się kolejna możliwość wykorzystania Panien Graala – jako źródła elementów wspomagających fabułę. Mogą na przykład przekazać BG wiadomość od Pani Jeziora, albo jedna z Wieszczyk może mieć wizję, w której ujrzala straszne wydarzenia i twarze Bohaterów (nie może wszakże stwierdzić, czy jest między nimi jakiś związek).

Panny Graala są uosobieniem ideałów, jakie reprezentuje ich bogini. Nigdy nie ulegają skazie Chaosu, mutacjom ani nie zaprzędają się złu. Bywa jednak, że słudzy Niszczycielskich Potęg podszywają się pod Panny Graala, próbując wykorzystać ich reputację i wpływy do realizacji swych mrocznych planów. Takie postacie to doskonały i przewrotny pomysł na głównego przeciwnika Bohaterów Graczy.

Odgrywając Panny Graala miej na uwadze, iż Służebnice Pani nie są zwykłymi ludźmi, przynajmniej w aspekcie psychologicznym. Nigdy nie przepraszają i nie wyjaśniają znaczenia swych słów. Żadna sytuacja nie jest w stanie ich zaskoczyć i często wiedzą o rzeczach, których nie byłoby w stanie poznać normalnymi metodami. To istoty tajemnicze i pełne groźnej mocy. Bohaterowie Graczy powinni odnosić się do nich z szacunkiem podszytym odrobiną lęku przed nieznanym i niepojętym.

W mechanice gry możesz przyjąć, iż Panny Graala to czarodziejki, które potrafią rzucić zaklęcia więcej niż jednej Tradycji. Na początku znają czary Tradycji Życia albo Zwierząt (do wyboru), jednak z czasem mogą nauczyć się także tej drugiej. Wieszczyki dodatkowo potrafią rzucić zaklęcia Tradycji Niebios.

Zwykle celem podróży jest jedna z kaplic Graala, najlepiej znacznie oddalona od miejsca zamieszkania. Częstym obiektem pielgrzymek jest Pierwsza Kaplica, natomiast obywatele Bordeleaux wybierają świątynie w innych zamkach. Popularnością cieszą się kaplice, w których strażnikami są rycerze Graala, w nadziei na uzyskanie od nich błogosławieństwa. Przybytki pozostające pod pieczę Panien bywają natomiast celem wypraw rycerzy i szlachty. W pobliżu najczęściej odwiedzanych miejsc wyrastają całe wioski nastawione na obsługę tłumnie przybywających pielgrzymów. Mają oni do dyspozycji karczmy, zajazdy, stajnie, a nawet teatry i areny cyrkowe. Najśłynniejsza tego rodzaju osada jest położona w górach niedaleko Parravonu pod kaplicą Rozszczepionej Kopii, do której przybywają pielgrzymi z całej Bretonii.

Panny Graala

Znane również pod nazwą Służebnic Pani, tajemnicze Panny Graala stanowią zagadkę dla wielu kronikarzy i uczonych. Wszystkie są rodowitymi Bretonkami, lecz za młodu zostały zabrane przez Czarodziejkę i wychowane w Lesie Loren (choć niektórzy twierdzą, że w innym świecie, którym włada Pani Jeziora). Dysponują nadludzką mocą i potrafią ujarzmić siły natury, lecz przede wszystkim przekazują władcom i rycerzom wolę oraz słowa Pani Jeziora.

Panien Graala nie obowiązuje żadne prawo ani liczne w Bretonii zwyczaje i zależności społeczne. Cieszą się niezwykłym szacunkiem, a nikt nie ośmiela się sprzeciwiać ich słowom. Wszystkie wyglądają bardzo podobnie – nieziemsko piękne kobiety, które przez wiele lat zachowują dziewczęcą urodę i wdzięk. Pojawiają się nagle na zamku szlacheńskim lub w pobliskiej kaplicy Graala i równie tajemniczo znikają. Według legend odchodzą do swego domu – magicznego Lasu Loren – gdzie podobno umierają u stóp Pani Jeziora. Większość Panien nosi rozpuszczone włosy, co normalnie stałoby się powodem do oskarżenia młodej kobiety o obrazę moralności. Krążą nawet opowieści o rycerzach, którzy spędzili upojną noc w ramionach Panny Graala, jednak nigdy żadna z nich nie urodziła dziecka. Niewielu rycerzy i kronikarzy potrafi zrozumieć zachowanie Panien, chociaż wszyscy doceniają wsparcie magiczne, jakie zapewniają książętom na wojnie i w czasie pokoju.

Jeszcze większym szacunkiem cieszą się Wieszczyki, obdarzone darem przepowiadania przyszłości. Niektóre pełnią funkcję stałych doradczyń książąt i znamienitych rycerzy, inne podróżują po całym kraju, wspierając radą i mądrością zarówno szlachtę, jak i chłopów, zależnie od własnego uznania.

Najważniejszą spośród Służebnic Pani jest oczywiście Czarodziejka (zwana niekiedy Leśną Panią lub Królową Fay,

co w bretońskim narzeczu oznacza „leśny lud”). Większość czasu spędza w Athel Loren, lecz towarzyszy królowi na każdej większej uroczystości. Jej władza przewyższa nawet królewską, gdyż jest ucieleśnieniem woli Pani, a to z jej błogosławieństwem i z jej łaski król włada Bretonią. Tajemnicza i groźna moc zakłęk Czarodziejki przewyższa nawet niezwykle umiejętności Wieszcze Graala. Według legend i opowieści jest istotą nieśmiertelną, gdyż od zarania dziejów służyła Pani Jeziora i przekazywała jej wolę. Niektórzy uważają ją za wcielenie bogini, lecz Czarodziejka zawsze temu zaprzeczała.

Błogosławieństwa Pani Jeziora

Pani Jeziora nagradza swym błogosławieństwem tylko tych, którzy gorliwie jej służą i czynami dowodzą wierności jej ideałom. Wiele rycerzy modli się do niej o ochronę i pomoc w boju, lecz moc Pani wykracza poza zasięg zwykłej opieki.

Choć modli się do niej wielu ludzi, Pani Jeziora udziela swego błogosławieństwa jedynie najbardziej żarliwym wyznawcom, którzy wierną służbą i niezłomną postawą zasłużyli na nagrodę w postaci **cnoty rycerskiej** (patrz **Rozdział VI: Rycerstwo**). Przed walką rycerz modli się do Pani (przynajmniej przez 12 rund), prosząc o jej łaskę. Następnie wydaje 1 Punkt Szczęścia i wybiera błogosławieństwo, którego potrzebuje. Czasami zdarza się, że Pani Jeziora obdarza go innym darem, który w jej mniemaniu bardziej wspomógł rycerza w potrzebie. Na przykład w starciu z przeciwnikiem uzbrojonym w zatrute ostrze, Pani może udzielić błogosławieństwa ochrony przed trucizną, mimo iż nieświadomy zagrożenia rycerz mógł prosić o ochronę przed magią.

W danym momencie rycerz może znajdować się pod wpływem tylko jednego błogosławieństwa Pani Jeziora. Jego efekt trwa do końca walki lub odwrotu z pola bitwy. Nawet jeśli zawstydzony swym niegodnym zachowaniem rycerz wróci na pole walki, błogosławieństwo przestaje działać. Pani Jeziora nie obdarza łaską osób tchórzliwych.

Łyk z Graala

Rycerz otrzymuje modyfikator +20 do wszystkich testów Odporności przeciwko truciznom.

Płaszcz Pani

Rycerz otrzymuje dodatkowy 1 Punkt Zbroi na każdej lokacji trafienia (maksymalnie do poziomu 6 PZ).

Poświęta Graala

Rycerz wydaje się emanować delikatną poświatą, która zapewnia modyfikator +10 do testów Siły Woli przeciwko odpięciu wrogich zakłęk.

Siła wiary

Przy wyliczaniu zadanych obrażeń rycerz rzuca dwoma kostkami i wybiera lepszy wynik.

Waleczne serce

Rycerz otrzymuje modyfikator +20 do wszelkich testów Strachu, także wywołanego zakłękami.

Pielgrzymi Graala

Aczkolwiek kult Pani Jeziora pozostaje przede wszystkim wyznaniem szlachty, chłopci również uznają ją za boginię. Co prawda większą cześć oddają innym bóstwom (patrz niżej), jednak niektórzy wykazują się prawdziwym oddaniem w służbie Pani, pod względem żarliwości nie ustępując nawet rycerzom Graala. Nie mogą wszakże dostąpić zaszczytu zostania strażnikami Kielicha, dlatego jedynym rozwiązaniem jest dołączenie do orszaku rycerza. Tacy towarzysze i poplecznicy zwani są pielgrzymami Graala. Niewielu chłopów próbuje natomiast dołączyć do Panien Graala, gdyż wzbudzą one wśród pospólstwa raczej strach niż uwielbienie, a zresztą i tak pewnie przegnałyby osoby, które próbowałyby za nimi podążać.

Tak długo, jak pozostaje w orszaku rycerza i dzieli z nim trudy życia na szlaku, pielgrzym Graala jest uznawany za odbywającego świętą wyprawę na chwałę Pani, czego nie może zakazać jego pan. Wbrew pozorom nie jest to zbyt częsty powód dołączenia do orszaku, gdyż rycerze Graala wiodą niebezpieczny żywot, szukając potworów i zagrożeń dla kraju. Z tego powodu długość życia pielgrzymów jest zwykle mocno ograniczona.

Większość rycerzy Graala otacza opieką podążających za nimi pielgrzymów, jednak nie odzywają się do nich, nawet po to, aby wydać rozkaz. Jako rycerze znajdują się znacznie wyżej w hierarchii społecznej i powinni przestrzegać zwyczajowych norm. Pielgrzymom nie robi to wielkiej różnicy, ponieważ dla większości jedynym celem i radością jest możliwość przebywania w otoczeniu wybrańca Pani Jeziora (pozostali szybko rezygnują, nie mogąc wytrzymać z natchnionymi fanatykami). Podczas wyprawy zajmują się sprawami przyziemnymi: gotują posiłki, czyszczą sprzęt rycerza, a nawet pełnią straż podczas jego snu.

Pielgrzymi to w większości zwykli chłopci, nie nawykli do szczerku oręża i zgiełku bitwy. Zwykle uciekają lub ukrywają się za każdym razem, gdy ich patron rusza do walki. Jednak niektórzy z czasem nabierają odwagi i niesieni świętym wzburzeniem próbują pomóc swemu rycerzowi w walce. Tego rodzaju oddziały fanatyków, zwanych pielgrzymami bitewnymi, wzbudzają przerażenie nawet wśród wyszkolonych wojowników, szczególnie gdy towarzyszy im odziany w ciężką zbroję rycerz Graala!

W zamian nie oczekują niczego poza możliwością wspólnej podróży, natomiast skrupulatnie zbierają wszystkie przedmioty wyrzucone przez rycerza, uznając je za relikwie. Każda rzecz ma wielkie znaczenie dla oddanego sługi Pani. Typowy pielgrzym może nosić naszyjnik z guzików i starą koszulę przewiązaną kawałkami udy lub rzemieniami. Szczęśliwcy stają się posiadaczami spodni, a nawet pogiętych i połamanych kawałków pancerza. Po śmierci rycerza pielgrzymi natychmiast ograbiają jego ciało z ubrania i wszelkich „relikwii”. Ciężko ranni rycerze czasami padają ofiarą tego rodzaju ataku religijnego uniesienia, zwykle kończącego się zaduszeniem nieszczęsnego wojownika. Jego ciało również staje się relikwią, swego rodzaju sztandarem niesionym przez fanatyków na ramionach. Odziane w zbroję i osadzone na końskim szkielecie (prawdziwym lub wyrzeźbionym z drewna) wzbudza zapal bojowy i przysparza sił idącym do walki pielgrzymom. Największe i najstojniejsze

oddziały fanatyków istnieją od wielu lat, liczebnością przewyższając nawet grupy, które towarzyszą żywym rycerzom. Dość często bywają zapraszane przez władców i rycerzy

do wzięcia udziału w bitwie lub szczególnie niebezpiecznej wyprawie. Pielgrzymi bitewni nigdy nie odmawiają takiej prośbie, zwłaszcza przekazanej w imieniu rycerza Graala.

— Wierzenia chłopskie —

Jak już wspomniano, kult Pani Jeziora skupia przede wszystkim szlachtę. Chłopi natomiast oddają cześć niektórym bóstwom znanym w całym Starym Świecie. Ulryk to słabo rozpoznawany bóg, z niewielką liczbą wyznawców i świątyń. Myrmidia zyskuje na popularności, zwłaszcza wśród zbrojnych chłopów i łuczników, jednak jej ściśle związki z Południem i nieufnie postrzeganymi najemnikami ograniczają liczebność wyznawców Bogini-Wojowniczk. Tradycyjnym bóstwem żeglarzy i marynarzy pozostaje Manann, równie popularny na bretońskim wybrzeżu, jak na każdym innym w Starym Świecie. Verena to patronka nielicznych uczonych i prawników, zaś jej głównymi wyznawcami jest starszyzna wiosek oraz, co dziwne, członkowie niektórych band Zakapturzonych, którzy za główny cel uznają walkę z niesprawiedliwością. Oczywiście Sigmar w ogóle nie jest czczony w Bretonii.

Pojawiające się co jakiś czas problemy z nieumarłymi zapewniły dość znaczne poważanie wyznawcom Morra. Ogrody Pana Śmierci są otaczane murami i zabezpieczane zarówno przed napaścią z zewnątrz, jak i atakiem od środka. Nawet szlachta zawiera doczesne szczątki swoich krewnych opiece kapłanów Morra.

Równie popularnym bogiem jest Ranald, zwłaszcza wśród mieszkańców większych miast. W Bretonii jest on raczej patronem kupców niż złodziei, ale mówiąc szczerze, wielu Bretończyków nie widzi między nimi specjalnej różnicy.

Podobnie jak w Imperium, także w Bretonii chłopi i leśnicy oddają cześć Taalowi i Rhyi. W wielu wioskach stoją ich kapliczki, a typowe dla tego wyznania ziemne świątynie i kamienne kręgi znaczą tutejsze równiny i wzgórza. Wiele banitów wyznaje wiarę w Taala, postrzegając siebie bardziej jako łowców (a po prawdzie kłusowników) niż złoczyńców.

Najważniejszym bóstwem chłopów jest bez wątpienia Shallya. Życie prostego ludu jest nadzwyczaj ciężkie, a wszelka pomoc i łaska boska są przyjmowane z wdzięcznością. W każdej, najmniejszej nawet wiosce, na centralnym placu, rynku lub pobliskim pagórku stoi kapliczka albo świątynia Pani Miłosierdzia, a jej kapłani cieszą się równie wielkim szacunkiem co Panny Graala. Ostatnio coraz większą popularność kult Shallyi zyskuje wśród szlachty, która nierzadko stawia jej niewielki ołtarzyk w pobliżu kaplicy Graala.

Główna siedziba kultu Shallyi w całym Starym Świecie mieści się w Couronne. To popularny cel pielgrzymek biednych i chorych, jednak ze względu na kult Pani Jeziora rada kapłanek Shallyi nie ma większych wpływów politycznych. Taka sytuacja odpowiada arcykapłankom, które mogą poświęcić wszystkie siły leczeniu i opiece nad potrzebującymi.

Popularnym wierzeniem wśród chłopów jest przekonanie, iż Pani Jeziora to jedynie wysłanniczka Shallyi, która ma zachęcać szlachtę do roztoczenia opieki nad ludem wsi i miast. Na dowód podają łaskawe traktowanie ze strony rycerzy Graala, którzy rzeczywiście często występują w obronie chłopów.

W opinii wyznawców Pani Jeziora jest to ohydna herezja, tępiona bezlitośnie nie tylko przez szlachtę, ale także przez rycerzy i Panny Graala. Jednak mimo drobiazgowego dochodzenia nie udało się wykryć żadnego zorganizowanego kultu heretyckiego, który mógłby odpowiadać za częste pojawianie się tego rodzaju bluźnierczych opinii. Najwyraźniej jest to przejaw łatwowierności chłopów i mylenia przez nich dwóch odmiennych religii.

Święta

Najważniejsze święta w Bretonii przypadają na rocznice wielkich bitew i wydarzeń z czasów założenia królestwa. Obchodzone są także święta bogów powszechnie czczonych w Starym Świecie, lecz uroczystości ku chwale Pani Jeziora są bez porównania ważniejsze i bardziej popularne.

Noc Czarowników

W rozświetloną blaskiem obu księżyców noc, zwaną w Imperium Nocą Wiedźm, Bretończycy oddają hołd potężnej magicznej mocy Pani Jeziora. To celebrowanie zwycięstwa czystej magii Panien Graala nad złymi mocami czarowników i wspomnianie opowieści o bitwie pod Gisoreux, podczas której moc Graala pokonała mroczne sztuki orkowych szamanów. Jest to jedyny dzień w kalendarzu, gdy mężczyźni ustępują kobietom, okazując w ten sposób szacunek Pannom Graala. O zmierzchu rozpala się wielkie ogniska, zaś o północy kobiety wrzucają w ogień wiklinowe kukły czarowników. Zdarzały się nawet przypadki wykorzystywania w tym celu prawdziwych czarodziejów i schwytych nekromantów, lecz biorąc pod uwagę niewielką liczbę mężczyzn parających się magią na terenie Bretonii, trudno pozyskać taką ofiarę dla bogini.

Święto Lili

Kwiat lilii symbolizuje czystość i nowe życie. Z tego powodu jest to tradycyjny dzień zawierania małżeństw. Panny młode wpinają we włosy i szaty białe kwiaty lilii, podkreślając swoją czystość i cnotliwość. Uroczystościom i tańcom przewodzi Liliowa Panna, najpiękniejsza z dziewcząt w wiosce lub dzielnicy miasta.

Święto Pokoju

Rocznice ostatecznego zwycięstwa Gillesa nad hordami wrogów uświetniają inscenizacje najstraszniejszych bitew, uroczystości odnowienia hołdu lennego i ślubów wierności, a także wielkie uczty i bale. Tego dnia powinny zakończyć się wszelkie kłótnie i zatargi w obrębie społeczności, choć nie dotyczy to waśni z inną wioską lub sporu między magnatami. W niektórych wioskach mieszkańcy zmuszają skłóconych sąsiadów do pogodzenia się lub rozwiązania konfliktu, nawet jeśli wymagałoby to walki na śmierć i życie.

Noc Tajemnicy

Święto upamiętnia ową czarowną noc, gdy Pani Jeziora po raz pierwszy ukazała się Gillesowi i jego towarzyszom.

Jest to najważniejsze święto kultu. Podobnie jak w czasie Nocy Czarowników, oba księżycy są w pełni, a mistyczna granica między Starym Światem a domeną Pani Jeziora jest niezwykle cienka. Tłumy gromadzą się w kaplicach Graala, aby wysłuchać kazań i oddać hołd opiekunce Bretonii.

Święto Kielicha

Niegdyś było to święto ku czci Graala, jednak z czasem zamieniło się w wielką libację i próbowanie różnych gatunków wina. Tego dnia w wielu wioskach i miastach wystawia się beczki oraz kadzie, z których pije się młode, nierozwodnione wino. Nic dziwnego zatem, że pod wieczór zabawa albo przybiera na sile, albo wręcz przeciwnie, przechodzi w spokojne, senne dopijanie resztek trunków.

Królewski Sen

Środek zimy to czas wspominania Gillesa, pogrążonego we śnie niczym drzewa na mrozie, czekającego na możliwość powrotu do ukochanego ludu i wspomnienia go w potrzebie. Popularną rozrywką jest wystawianie sztuk opisujących jego odejście i triumfalny powrót.

Porwane za młodu

Wszystkie dzieci zdradzające oznaki talentu magicznego są zabierane przez „leśny lud”, czyli poddanych Czarodziejki z Loren. Chłopcy giną bez śladu, lecz dziewczynki niekiedy wracają jako Panny Graala. Dzieci są porywane, zanim zaczną mówić. Znikają w tajemniczy sposób, porywane z łóżka, które dzielą z matką. Po innych zostaje tylko kocyk i pusta kołyska, gdy matka na chwilę się odwróci. Mimo iż są to przypadki znane z opowieści, nic nie jest w stanie przygotować rodziców na nagłe zniknięcie dziecka. Nic też nie wynagrodzi im tej straty.

Porywanie dzieci to temat wielu legend i źródło licznych przesądów. Dzieci nie otrzymują imion, dopóki nie nauczą się mówić. W niektórych rejonach rodzice czekają, aż dziecko nie tylko będzie ich rozpoznawać, ale także zacznie mówić pełnymi zdaniami. Co prawda zdarza się, że dzieci są porywane nawet nieco później, ale zwykle rodzice nie chcą czekać dłużej z nadaniem imienia, mając nadzieję, że ominęło ich nieszczęście.

Ukrywanie dzieci

Zdarza się, że przerażeni rodzice próbują ukryć dziecko i uchronić je przed porwaniem. To jednak bardzo ryzykowna decyzja, gdyż jeśli oszustwo wyjdzie na jaw, dziecko jest wydawane Pannom Graala. Jeśli rzeczywiście ma talent magiczny, zostanie zabrane do Lasu Loren. W przeciwnym wypadku zostanie zabite na oczach zrozpaczonych rodziców. W niektórych rejonach sami rodzice muszą dopełnić tego obowiązku, pod karą śmierci w przypadku odmowy. W ramach kary za zbrodnię oszustwa wobec Pani Jeziora często i tak są potem zabijani, lecz nawet najbardziej okrutni panowie szybko pojmują, iż stosowanie takich praktyk prowadzi do rychłego zmniejszenia populacji.

Mimo to rodzice podejmują ryzyko, aby tylko ochronić dziecko (zwłaszcza chłopca) przed strasznym losem. Czasami udaje się podstęp polegający na rozgłoszeniu

Bretońskie święta

Miesiąc	Dzień	Okazja
–	Noc Czarowników	Nowy Rok
Powiedźmie		
Zmiana Roku		
–	Święto Lili (Rozkwitanie)	Wiosenna równonoc
Czas Orki		
Czas Pani (Czas Sigmara)		
Czas Lata		
–	Święto Pokoju (Dzień Słońca)	Letnie przesilenie
Przed Tajemnicą		
–	Noc Tajemnicy	
Po Tajemnicy		
Czas Zbiorów		
–	Święto Kielicha (Przekwitanie)	Jesienna równonoc
Czas Warzenia		
Czas Mrozów		
Czas Gillesa (Czas Ulryka)		
–	Królewski Sen (Uśpienie)	Zimowe przesilenie
Przedwiedźmie		

6 specjalnych dni świątecznych przypada pomiędzy miesiącami. W nawiasie podano nazwę stosowaną w Imperium.

Bretończycy i magia

Bretończycy, którzy zdradzają oznaki talentu magicznego (profesje guślarza i czarodziei), już za młodu zostają zabrani przez Czarodziejkę. Można więc uznać, że pochodzący z tego kraju Bohater Gracza nie może w normalny sposób uczyć się magii tajemnej. Natomiast jest to możliwe w przypadku osoby wychowanej poza społecznością ludzką albo za granicą, lub gdy rodzicom udało się oszukać Czarodziejkę przy pomocy lalki.

Władający magią przybysze z innych krain (szczególnie mężczyźni) są traktowani z podejrzliwością i niechęcią. Szczególnie niebezpieczne może okazać się odwiedzanie Bretonii w Noc Czarowników, chyba że czarodziej chciałby odegrać główną rolę w uroczystościach. Mimo iż większość Bretończyków jest na tyle rozsądna, aby nie prowokować mistrza sztuk tajemnych, z pewnością nie będą darzyć go zaufaniem, a on sam stanie się głównym podejrzanym we wszystkich tajemniczych zdarzeniach, jakie będą miały miejsce podczas jego wizyty w kraju. Z tego powodu czarodzieje podróżujący po Bretonii powinni liczyć się z jeszcze mniej przyjaznym nastawieniem niż w Imperium.

Skradzione lalki

W ostatnich latach głośno było o kradzieżach lalek na terenie całej Bretonii. Mimo drobiazgowego dochodzenia nie udało się odnaleźć śladu złodziei, co doprowadziło do wysnucia wniosku, iż lalki zostały zabrane przez poddanych Czarodziejki. Wątpliwości budzi jednak przyczyna takiego postępowania. Dzieci, których lalki zabrano, wchodzą obecnie w dorosły wiek i wykazują zadziwiające ciągoty do wędrówki i życia na szlaku. To rodzi nowe podejrzenia co do intencji Czarodziejki.

w wiosce, że dziecko zostało porwane lub urodziło się martwe, a następnie na ukryciu potomka gdzieś u odległych krewnych lub nawet podrzuceniu go banitom z lasu (najlepiej Zakapturzonym). Takie dzieci od urodzenia są banitami, gdyż według prawa nie należą do żadnej społeczności.

Bogatsi chłopci, a zwłaszcza kupcy posiadający znajomości w krajach ościennych, organizują zamianę własnego dziecka na potomka biedniejszej rodziny. Zastępczy rodzice otrzymują zapłatę za wychowanie dziecka, które wraca do prawdziwej rodziny po osiągnięciu bezpiecznego wieku. Następnie dokonuje się zamiany powrotnej albo też prawdziwy potomek zostaje przyjęty jako daleki krewny, cieszący się względami niezrozumiałymi dla sąsiadów i współników kupca. Podstawione dziecko zwykle nie ma takiego szczęścia, nie znając przyczyny chłodnego i oschłego traktowania ze strony „rodziców”.

Kilka wieków temu narodził się zwyczaj tworzenia lalek przypominających dzieci, które miały zwodzić „leśny lud” i w ten sposób chronić naznaczone dzieci przed strasznym losem. Obecnie to dość popularna tradycja, a niemal każdy oseseł, niezależnie od swego talentu magicznego lub jego

braku, otrzymuje „czarodziejską lalkę”. Ich wykonanie i dobór materiałów zależy od zamożności rodziny. Wśród biedoty są to zwykle szmaciane kukielki, natomiast potomkowie rodzin arystokratycznych otrzymują lalki z drewna, malowane i zdobione, niemal do złudzenia przypominające prawdziwe dziecko. Rodzice porwanego dziecka często swoją miłość i żal przelewają na pozostawioną lalkę, sadzając ją przy stole z okazji świąt i uroczystości, a niekiedy nawet dając jej drobne podarki urodzinowe. Szczęśliwcy, którzy uniknęli spotkania z Czarodziejką, zachowują do późnego wieku swoje lalki, traktując je jako talizmany szczęścia.

Opowieści o porywaniu dzieci stają się przyczyną ponurej praktyki dzieciobójstwa. Biedne, chłopskie rodziny, których nie stać na wychowanie licznej dziatwy, porzucają nowonarodzone dzieci w lesie, wmawiając sąsiadom, iż porwała je Czarodziejka. Mało która matka lub ojciec potrafi zabić własne dziecko, więc niektóre z nich przeżywają, znalezione przez leśników lub wychowane przez banitów. Inne umierają z głodu, albo zostają rozszarpane przez zwierzęta lub potwory z lasu. Tego rodzaju przypadki porzucenia dziecka niemal zawsze uchodzą rodzicom bezkarnie, gdyż mało kto wątpi w prawdziwość wyjaśnienia o tajemniczym zniknięciu potomka.

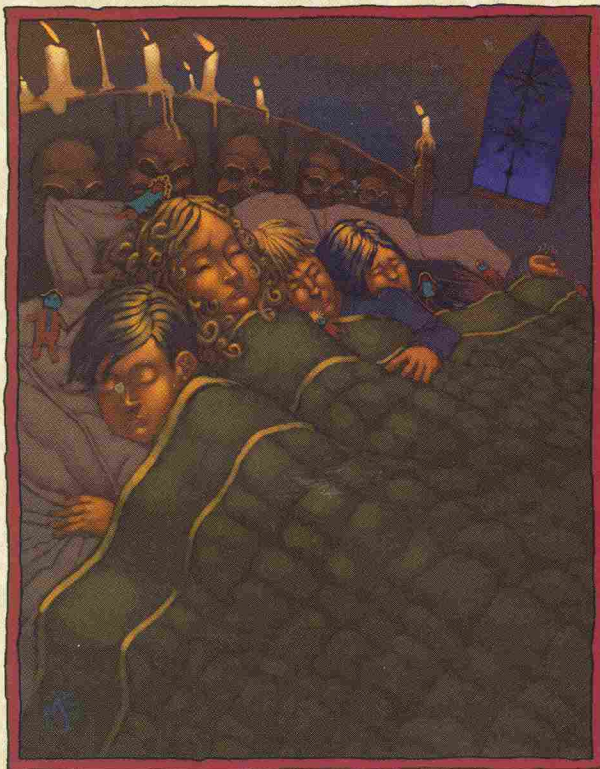
Tajemnica Czarodziejki

Tajemniczy „leśny lud” to w rzeczywistości Leśne Elfy z Athel Loren. Bretończycy znają tę rasę głównie z opowieści. Co prawda, Morskie Elfy często zawijają do portu w L'Anguille, gdzie posiadają nawet własną dzielnicę, a zdarzają się także Leśne Elfy z Imperium, jednak nikt nie łączy ich ze sługami Czarodziejki. W utrzymaniu sekretu pomaga ostrożne zachowanie elfów, a przede wszystkim niemal całkowity brak kontaktów z mieszkańcami Bretonii.

Pochodzący z innych krain Bohaterowie dość łatwo mogą zauważyć podobieństwo „leśnego ludu” do elfów. Nawet Bretończycy, którzy mieli do czynienia z tą rasą, mogliby zdać sobie z tego sprawę. Jednak większość z bretońskich elfów mieszka w L'Anguille, położonym daleko od Lasu Loren, a zwykli Bretończycy z podejrzliwością traktują osoby, które utrzymują kontakty z elfami i pozostałymi nieludźmi. Tak więc wszelkie uwagi o „leśnym ludzie” są zwykle komentowane jako „podejrzane elfie gadanie” albo „chłopskie bajania”.

Czarodziejka z Loren również jest elfką, co tłumaczy jej nadnaturalną moc, długi wiek i niezwykłą urodę. Jeśli któryś z BG dostąpi zaszczytu ujrzenia najważniejszej ze Służebnic Pani, będzie mógł odgadnąć jej przynależność do tej długowiecznej rasy. Naturalnie dla wszystkich elfów jest to zauważalne na pierwszy rzut oka, choć z oczywistych powodów nie zdradzają tej tajemnicy nikomu. Bardziej inteligentni Bohaterowie domyślą się, iż Panny Graala to w rzeczywistości czarodziejki, a sam kult nie posiada kapłanów. Może to wzbudzić wątpliwości co do prawdziwej natury Pani Jeziora, a także ponownie skłonić do rozpatrzenia tajemnicy porywanych dzieci, a w szczególności dalszego losu chłopców.

Oczywiście, inteligentni Bohaterowie równie szybko zrozumięją, że pewne pytania lepiej pozostawić bez odpowiedzi. Dla własnego dobra lepiej nie narażać się zarówno Leśnym Elfom, jak i żarliwym wyznawcom Pani Jeziora...



Rycerstwo

„Na chwałę Króla i Pani Jeziora!”

– zawołanie bitewne rycerzy bretońskich.



Cudzoziemiec zapytany o opinię na temat Bretonii może zacząć rozwódzić się nad wyśmienitym smakiem tamtejszych trunków i potraw, nad bogactwem szlachty i nędzą chłopów, nawet nad urodą bretońskich kurtyzan, lecz wszyscy bez wyjątku, prędzej czy później, wspominają o rycerzach.

Od najmłodszego spośród błędnych rycerzy aż do samego króla, waleczni i dzielni rycerze w błyszczących zbrojach to niemalże symbol Bretonii. Niepodzielnie rządzą krainą, nie

tylko broniąc jej przed napaścią obcych mocarstw, lecz także przed wewnętrznym wrogiem, który niczym zaraza próbuje opanować i zniszczyć wiernych wyznawców Pani Jeziora. Bez ich kopii i mieczy, bez honoru i szlachetności, które wyznaczają sens życia każdego rycerza, bez poświęcenia i sprawiedliwości, z jakimi wcielają w życie zasady kodeksu i etosu rycerskiego, Bretonia już dawno pograżyłaby się w mroku zła, rozdarta przez licznych wrogów.

– Dziedzictwo kulturowe –

Nie każdemu mieszkańcowi Bretonii dane jest dostąpić zaszczytu noszenia rycerskiego pasa i ostróg. Jedynie męski potomek szlacheckiego rodu może zostać rycerzem, choć w przeszłości zdarzyło się trzykrotnie, iż król pasował chłopą na rycerza. Nigdy w dziejach nie było kobiety-rycerza, gdyż zgodnie z tradycją jedynie mężczyźni są w stanie sprostać surowym wymogom kodeksu honorowego.

Każdy, kto spełni powyższy warunek, w świetle prawa bretońskiego jest rycerzem, choć nie zawsze żyje w zgodzie z wymogami etosu rycerskiego. W rzeczywistości zbyt często pojawia się rażąca dysproporcja między zachowaniem danego szlachcica a zasadami kodeksu honorowego. Niektórzy wolą raczej walczyć widelcem niż mieczem, inni nosa nie wyściubili poza mury własnego zamku, odwagę wykazując się jedynie podczas pijatyk i turniejów pieśniarzy. Feudalny ustrój, absolutna władza wielmożów na podległych im ziemiach oraz niezachwiane poczucie własnej wartości sprawiają, iż takich „domowych rycerzy”, którzy nawet nie próbują sprostać wymaganiom kodeksu honorowego, jest więcej niż można zliczyć. Mimo szerzącej się w Bretonii dekadencji, wiara we własne siły i dążenie do doskonałości

w każdym aspekcie życia przyświeca wielu młodym, wierzącym w ideały rycerzom, którzy z pogardą patrzą na zgnuśniałych arystokratów, gotowi w każdej chwili wyzwąć ich na pojedynek w obronie trzech podstawowych wartości rycerskiego żywota. Są to: męstwo, wierność i rycerskość.

Męstwo

Rycerz nigdy nie może splamić się tchórzostwem. W każdej sytuacji, a zwłaszcza podczas walki zbrojnej, musi wykazać się odwagą, sprawnością i honorem. Aktem męstwa jest niezłomna postawa na polu bitwy i stawienie czoła przeważającym siłom wroga, nawet jeśli zakrawa to na samobójstwo. Jednak w praktyce nawet bretońscy błędni rycerze mają na tyle rozsądku, aby niekiedy zapominać o tej cnocie, zwłaszcza gdy nie ma świadków. Jeśli są, zawsze można spróbować odwołać się do wiedzy wojskowej i zarządzić „taktyczne przegrupowanie sił”.

Stanowiąc główną siłę obronną kraju, rycerze powinni doskonalić się w sztuce władania orężem. Śmiertelną obrazą jest zarzucenie, a nawet zasugerowanie rycerzowi, iż jego



umiejętności są na poziomie wyszkolenia chłopą lub, co gorsze, kobiety. W efekcie spotkanie rycerza bretońskiego z doskonale wyszkoloną najemniczką może przerodzić się w jego rozpaczliwe (a niekiedy żalodne) próby udowodnienia wszystkim obecnym własnej sprawności bojowej. Oczywiście nie w bezpośrednim starciu, gdyż żaden rycerz nie splami się pojedynkiem z kobietą. Gdzież honor i sława w takim zwycięstwie?

Jak kaže tradycja, rycerz powinien walczyć honorowo, czyli bronią białą. Stosowanie oręża zasięgowego i strzeleckiego jest aktem tchórzostwa, zaś broń palna to haniebne i podstępne narzędzie mordu, godne jedynie słabych Południowców i nieludzi. Korzystanie z zaklęć to oznaka słabości ducha, a ich użycie na wojnie urąga nakazom uczciwej i męskiej walki. Oczywiście, magiczne moce Czarodziejki i Panien Graala są jak najbardziej dopuszczalne.

Wierność

Wierność to pojęcie wykraczające poza feudalne posłuszeństwo. Rycerz powinien lojalnie służyć seniorowi, lecz może mu się przeciwstawić w obronie króla Bretonii lub z jego rozkazu jako najwyższego zwierzchnika feudalnego wszystkich rycerzy. Oczywiście senior „zbuntowanego” rycerza może okazać swoje niezadowolenie, wyzywając go na honorowy pojedynek lub udając się pod zamek lennika celem nawiązania dysputy o strategii i taktyce, z wykorzystaniem machin oblężniczych i naprędce zwolanych oddziałów.

Niestety, Bretończycy uwielbiają opowieści o dramatycznych losach rycerzy rozdartych między nakazem posłuszeństwa wobec dwóch seniorów. Bohaterowie owych legend

przeżywali rozterki, niczym zamknięci w kręgu bez wyjścia, aż wreszcie wybierali romantycznie tragiczną śmierć, nie mogąc żyć ze świadomością hańby. Siła opowieści jest tak wielka, że niektórzy znudzeni i żądni sławy rycerze świadomie próbują uwikłać się w zależność od dwóch (lub więcej) panów jednocześnie. Po pewnym czasie jednak okazuje się, iż tragiczne dylematy, jakie przeżywali bohaterowie z pieśni minstrelów, przeszkadzają w codziennym życiu i sprawiają prawdziwy ból, a nagroda w postaci pośmiertnego uczczenia imienia w opowieści nagle przestaje wydawać się tak zachwycająca. Tacy nieszczęśnicy często nie potrafią sami wypłatać się z zastawionej przez siebie pułapki i muszą skryć się pod kapturem banity lub skorzystać z pomocy awanturników, którzy rozwiążą zaistniały problem, na przykład eliminując jednego z seniorów.

Rycerskość

Prawdziwy rycerz zawsze zachowuje się uprzejmie i dworsko, nawet na polu bitwy. Oznaką szacunku dla wyższej pozycji jest pozwolenie seniorowi na zaatakowanie najgroźniejszego przeciwnika (a przede wszystkim tego, którego pokonanie lub zabicie przysporzy największej chwały). Widok kilku bretońskich rycerzy, którzy prześcigają się w uprzejmościach, ustępując sobie nawzajem przywileju walki z demonem Chaosu, potrafi wzruszyć do łez. Mniej znaczący wrogowie, jak na przykład zielonoskórzy, nie zasługują na taką uprzejmość i są bez większych ceregieli wycinani w pień.

Obrażanie innego rycerza poza polem bitwy jest aktem haniebnym. Można sugerować, iż jego niegodne zachowanie jest najwyraźniej efektem jakiejś klątwy bądź uroku, lecz etykieta zabrania naruszania czci i godności rycerskiej.

To powszechnie przestrzegana zasada, której konsekwencją jest stosowanie zawołanych docinków i obraźliwych aluzji, wyrażanych uprzejmym i spokojnym tonem. Bretończycy doskonale się zatem w ciętych ripostach i pojedynkach słownych, które niekiedy potrafią być bardziej zaciekle niż pojedynki na miecze. W wielu przypadkach mało rozgarnięci cudzoziemcy, ale także liczni rycerze z Bretonii, nawet nie zdają sobie sprawy, że ktoś stroi sobie z nich żarty albo wręcz bezlitośnie szydzi.

Kodeks rycerski nakazuje bezwzględną uprzejmość wobec kobiet. Niewiasty przepuszcza się w drzwiach, usługuje się im przy stole, jako pierwsze siadają i otrzymują potrawy, bywają także damami serca, o których względy walczy się w turniejach. Obowiązkiem każdego szarmanckiego szlachcica jest opieka i obrona kobiety przed realnym lub wyimaginowanym zagrożeniem. W wielu przypadkach konieczność zapewnienia bezpieczeństwa niewiastom goszczącym na zamku bywa uzasadnieniem odmowy wyruszenia w bój przeciw wrogiej armii lub bandom zielonoskórych. Oczywiście, obowiązek rycerskości to oznaka honoru mężczyzny i jego powinność, a więc kobiety nie mają nic do powiedzenia w tej kwestii. Nawet wbrew swej woli będą powstrzymywane przed uwikłaniem się w niebezpieczną sytuację i muszą godzić się na wszelkie przejawy uprzejmości ze strony rycerzy, niezależnie od tego, jak wielką niechęć lub nienawiść do nich odczuwają.

Kariera rycerza

W odróżnieniu od Imperium, gdzie potomkowie rodów szlacheckich najpierw muszą odslużyć kilka lat jako giermkowie, bretońscy rycerze od razu wstępują na drogę do rycerskiego ideału. Po osiągnięciu wieku dorosłego (mimo pewnych różnic, zależnych od księstwa i tradycji danego rodu, jest to zwykle 15-18 rok życia) męski potomek szlacheckiej rodziny zostaje pasowany na błędnego rycerza, a następnie wyprawiony w świat, aby mógł dowieść swej wartości.

Błędni rycerze przemierzają Stary Świat, z zapalem poszukując okazji do zdobycia doświadczeń i sławy oraz udowodnienia sprawności we władaniu orężem (patrz **Rozdział VIII: Bohaterowie i profesje**). Mniej odważni (lub mniej szaleni) przedstawiciele szlachty wolą jednak rozwijać inne umiejętności, przy okazji wypraw nabywając doświadczenia i nawiązując znajomości, które mogą zaowocować otrzymaniem zaszczytnej funkcji na dworze jakiegos wielmoży (takie osoby wykonują inne profesje, np. dworzanina lub zarządcy).

Presja rodziny oraz tradycje odbywania takich wędrówek są na tyle silne, iż większość rycerzy przynajmniej próbuje zachować pozory uczestnictwa w wyprawie. W efekcie, we wszystkich księstwach można spotkać grupy młodzieńców szukających przygód i okazji do zademonstrowania swej odwagi. Na ich nieszczęście, zbyt często taka brawura okazuje się niewłaściwym sposobem na udowodnienie własnej wartości.

Samotna wędrówka bretońskimi szlakami może okazać się dużym wyzwaniem nawet dla doświadczonego rycerza Graala, zaś dla błędnego rycerza to niemal samobójstwo. Niektórzy jednak właśnie z tego powodu decydują się na

samotną wyprawę, mając nadzieję na odniesienie bardziej chwalebego zwycięstwa. Niestety dla zbyt wielu ta decyzja okazuje się największym (a często ostatnim) błędem w życiu. Większość rozsądnych młodzieńców szuka zatem towarzyszy podróży. Najlepszym wyborem jest zaprzyjaźnienie się z innym błędnym rycerzem, ze względu na podobną pozycję społeczną i „pokrewieństwo dusz”. Nikt inny przecież nie potrafi zrozumieć, jak ważna dla rycerza jest taka wyprawa. Niebezpieczeństwo związane z takim towarzystwem polega na tym, iż młodość rzadko idzie w parze z rozsądkiem, a chęć udowodnienia własnej wyższości nad kompanami często prowadzi do nadmiernie brawurowych i ryzykanckich działań. Obdarzeni większą mądrością rycerze wolą zatem wiązać się z grupą podróżnych i awanturników, najlepiej pochodzących z różnych klas społecznych lub obcych krain. Naturalnie jedynym możliwym, wręcz oczywistym przywódcą takiej grupy powinien być właśnie dzielny rycerz z Bretonii.

Wędrówka błędnego rycerza kończy się wraz z otrzymaniem nadania ziemskiego lub stanowiska na dworze seniora, zwykle w jego zbrojnej świcie. Zdarza się, że najstarsi synowie magnatów wracają na zamek już po kilku dniach, gdyż rodzina pragnie uniknąć ryzyka śmierci dziedzica na szlaku. Po zakończeniu wędrówki błędny rycerz zyskuje tytuł rycerza Królestwa.

Powszechnie akceptowanym i szanowanym zjawiskiem jest odmowa przyjęcia pozycji na dworze ze względu na zbyt krótki – zdaniem błędnego rycerza – czas spędzony na wędrówce. Jedyne wyjątki dotyczy propozycji złożonej bezpośrednio przez króla – w takim przypadku rycerz nie ma prawa odmówić. Niektórzy błędni rycerze niemal całe życie spędzają na szlaku, czekając na łaskę króla. Niestety, władca na swój dwór zaprasza jedynie najmężniejszych rycerzy, którzy okryli się wielką chwałą.

W mechanice gry rozpoczęcie profesji rycerza Królestwa jest możliwe dopiero po otrzymaniu rycerskiego nadania. Jeśli tak się stanie, Bohater (który ukończył profesję błędnego rycerza) może w dowolnym momencie wydać 100 PD i rozpocząć profesję rycerza Królestwa, nawet jeśli w międzyczasie wykonywał inną. Wiele błędnych rycerzy w trakcie długoletnich wędrówek wykonuje nawet kilka różnych profesji, nim wreszcie dostąpią zaszczytu pasowania na rycerza Królestwa.

Nie wszyscy właściciele ziemscy lub dworzanie wykonują profesję rycerza Królestwa, mimo iż formalnie przysługuje im ów tytuł. Jednakże większość błędnych rycerzy wstępuje na służbę w armii seniora, a rycerze Królestwa to najliczniejsza grupa spośród wszystkich bretońskich szlachciców.

Osoby zarządzające posiadłością ziemską lub sprawujące funkcję na dworze mają z tego powodu rozliczne obowiązki i nie mogą tak po prostu porzucić wszystkiego i ruszyć na szlak w poszukiwaniu chwały. Jednak zbrojni rycerze w służbie magnatów często bywają wysyłani z misją rozprawienia się ze zbójami, zdławienia buntu lub zażegnania niebezpieczeństwa ataku zielonoskórych. Natomiast panowie ziemscy szybko przekonują się, iż sprawne zarządzanie obszarem lennym i zamieszkującą go ludnością to wyjątkowo trudne zajęcie, wymagające mądrości i umiejętności podejmowania nierzadko trudnych decyzji.

— Poszukiwania Graala —

Rycerz Królestwa może w dowolnej chwili ogłosić rozpoczęcie świętej wyprawy w poszukiwaniu Graala, aby wzorem sławnych poprzedników odnaleźć Panią Jeziora i dostąpić zaszczytu napicia się ze świętego kielicha. Taka wyprawa to oczywiście okazja do zdobycia sławy, choć zawsze (i szybko) okazuje się, iż tego rodzaju motywacja nie wystarcza, by osiągnąć cel. Niezbędne jest poświęcenie, doskonalenie sprawności w walce, a także religijny zapał. Tylko rycerze o wielkich przymiotach ducha będą w stanie ukończyć wyprawę. W mechanice gry jest to odzwierciedlone przez konieczność wybrania i ukończenia profesji rycerza Próby, gdyż tym jest wyprawa w swej istocie – próbą charakteru i wartości rycerza.

Rozpoczęcie wyprawy zwykle przyjmuje formę uroczystej przysięgi lub ślubu rycerskiego, podczas którego śmiałek wyrzeka się posłuszeństwa wobec seniora na rzecz służby Pani Jeziora. Symbolicznym gestem jest oddłożenie kopii, oręża tradycyjnie kojarzonego z wiernością wobec pana lennego. Zamiast tego rycerze używają w walce dwuręcznych mieczy lub innego ciężkiego oręża. Zbrojni rycerze opuszczają służbę u swego pana, co jest czynem honorowym i w pewnym sensie podnoszącym prestiż seniora. Jest to także wygodna wymówka w przypadku służby u niesprawiedliwego lub okrutnego magnata. Rycerze posiadający własne ziemie mianują namiestnika, który zarządza ich włościami na czas wyprawy. W wielu bretońskich opowieściach przewija się wątek nieuczciwego lub chciwego zarządcy, który ciemięży poddanych mu chłopów. W godzinie najczarniejszej rozpacz, gdy lud kona z głodu i nędzy, w chwale powraca rycerz opromieniony łaską Graala, przywracając sprawiedliwe i mądre rządy. Jak zawsze, legendy daleko odbiegają od prawdy.

Wyprawa rycerza Próby przypomina nieco wędrówkę błędnego rycerza, lecz w mniejszym stopniu służy zdobyciu uznania i sławy, a bardziej doskonaleniu własnej sprawności i udowodnieniu wiary. Rycerz poszukuje znaków boskiej opatrności i łaski Pani Jeziora, modląc się codziennie o jej przychyłność i przewodnictwo na szlaku. Każda z wypraw to indywidualna wędrówka w głąb własnej duszy, w celu odnalezienia źródła prawdziwej siły i mądrości. Dlatego też każda prowadzi inną trasą i trwa krócej lub dłużej, zależnie od stopnia zaangażowania rycerza i napotkanych przeciwności. Wszystkie z nich stanowią oznaki zainteresowania ze strony Pani Jeziora, która w ten sposób ocenia wartość i oddanie swego wyznawcy. Finałowym przeciwnikiem jest zawsze Zielony Rycerz, najwierniejszy sługa bogini, a honorowy pojedynek z nim stanowi ostateczne wyzwanie dla rycerza Próby. Pokonanie Zielonego Rycerza w walce wymaga przełamania własnych słabości, odrzucenia wątpliwości oraz całkowitego zawierzenia i oddania się Pani Jeziora. Tylko fanatycznie wierzący rycerz, stanowiący niemal ucieleśnienie ideałów kodeksu honorowego, będzie w stanie dotknąć kielicha i otrzymać błogosławieństwo Pani.

Rycerze Graala

Rycerze Graala to wzór dla każdego młodzieńca w Bretonii. Nie są zbyt liczni, lecz często podróżują po całym kraju, dlatego większość Bretończyków przynajmniej raz w życiu widziała jednego z wybrańców Pani. Wielu chłopów traktuje ich jako żywych świętych, a nawet wśród szlachty to przekonanie bywa podtrzymywane. Nie można powiedzieć, że bezpodstawnie, gdyż rycerze Graala to wojownicy doskonali, zaliczający się do najlepszych w całym Starym Świecie. Poza tym stanowią ucieleśnienie rycerskości, bezwzględnie przestrzegając wszystkich zasad kodeksu honorowego.

Rycerze Graala niekiedy na powrót włączają się w hierarchię feudalną, jednak nigdy nie składają hołdu lennemu magnatowi, który nie jest rycerzem Graala, zaś jedynym seniorem, któremu mogą służyć jako „zwykli” rycerze zbrojni, jest sam król. Zgodnie z tradycją, królem Bretonii może zostać jedynie rycerz Graala, dlatego większość wybrańców Pani składa przysięgę wierności królowi lub seniorowi, a nie jego rodzinie, co rozwiązuje problem posłuszeństwa wobec następcy, który nie jest rycerzem Graala.

Większość rycerzy Graala pozostaje jednak poza strukturą społeczną. Niektórzy (zwani pustelnikami) obierają na siedzibę jedną z kaplic Graala, otaczając opieką okoliczne ziemie. Inni wędrują po całym kraju na podobieństwo błędnych rycerzy, walcząc z wszelkim złem i nieprawością. Takim rycerzom zwykle towarzyszą mniejsze lub większe grupy pielgrzymów Graala (patrz str. 47).

Szacunek, jakim cieszą się rycerze Graala, nie pozwala na kwestionowanie ich poczynań i motywacji, nawet wykraczających poza ramy powszechnie przyjętych norm zachowania. Jeśli rycerz uzna za konieczne bratanie się z pospółstwem lub cudzoziemcami, widocznie ma ku temu



ważny powód i takie wyjaśnienie wystarcza niemal każdemu Bretończykowi. Z tego powodu rycerze Graala stanowią doskonały materiał na Bohaterów Niezależnych – łatwo ich wkomponować w przygody, a ewentualne zachowania

niegodne rycerza (np. rozmawianie z włóczęgami lub chłopami) łatwiej da się wytłumaczyć niż w przypadku zwykłego szlachcica.

— Posiadłość ziemska —

Ambicją wielu rycerzy jest posiadanie własnej ziemi, co zapewnia finansowe zabezpieczenie, wyższą pozycję społeczną oraz niezależność, oczywiście z wyłączeniem związku lennego z seniorem. Władza na danym obszarze to nie tylko możliwość realizowania własnej polityki, ale także obowiązek utrzymania pokoju i bezpieczeństwa we włościach oraz opieka i odpowiedzialność za poddanych. Przynajmniej tak być powinno. W praktyce wielu rycerzy sprawuje rządy żelazną ręką, troszcząc się wyłącznie o własne bogactwo i pozycję społeczną. Najprostszym sposobem uzyskania prawa do władzy na danym terenie jest odziedziczenie go po poprzednim władcy. Wymaga to jednak spełnienia warunku, na który rzadko ma się wpływ – trzeba być synem miejscowego władcy i do tego najstarszym. Młodszy potomkowie niekiedy uznają, że ten przepis prawa rycerskiego stosuje się do „najstarszego żyjącego syna”, podejmując stosowne działania wobec starszych braci. Niemniej jednak jest to rzadkie postępowanie wśród młodszych szlachciców. Przeważająca większość szuka szczęścia na szlaku wędrowek rycerskich, chwalebnyymi czynami udowadniając swą wartość i licząc na nadanie ziemskie z rąk bardziej wpływowych wielmożów.

Bohaterowie Graczy raczej nie powinni być następcami rodu, gdyż w ten sposób zbyt łatwo mogliby osiągnąć swój cel i nie mieliby motywacji do szukania przygód. Natomiast heroiczne czyny, najlepiej w służbie znamienitego władcy lub rycerza, przysparzają chwały i powodują uznanie rycerza godnym jego miana i herbu. Innymi słowy, im trudniejsza przygoda i większe wyzwanie, tym lepsza motywacja dla BG, aby podjąć ryzyko zmierzenia się z niebezpieczeństwem. Na dworach bezustannie trwa cicha, lecz zaciekle wojna o wpływy i lepszą pozycję u boku władcy. Wejście w świat pałacowych intryg bez odpowiednich koligacji i znajomości może rychło zakończyć się upokorzeniem albo śmiercią w honorowym pojedynku. W tym wrzącym kotle podstępów, spisków i przemyślnie budowanych intryg odnaleźć się potrafią tylko wytrawni i doświadczeni dworzanie, szpiedzy oraz ambtini i bezwzględni urzędnicy. Dla bardziej prostolinijnych i uczciwych Bohaterów najlepszym wyjściem jest wstawienie się heroicznym aktem męstwa albo zwycięstwem w pojedynku ze znamienitym wrogiem lub rycerzem.

Uzyskanie nadania ziemskiego i objęcie władzy na włościach powinno zostać rozegrane w osobnej przygodzie lub włączone do aktualnie rozgrywanej kampanii. Decydując się na takie rozwiązanie, Mistrz Gry powinien dokładnie rozważyć, jaki wpływ będzie to miało na dalsze wydarzenia. Bogate tereny w samym środku księstwa lub w pobliżu wielkiej fortecy mogą być decydującym powodem porzucenia przez Bohatera awanturniczego życia. Dalsze prowadzenie będzie wymagało zmiany scenariusza i rozgrywania przygód, których akcja będzie toczyć się na terenie pod rządami Bohatera. Większy nacisk trzeba wówczas położyć na polityczne rozgrywki oraz ekonomiczną walkę z kupcami lub szajkami przestępczymi, a także codzienne problemy z ludnością wiejską, wicherzycielami i rozbójnikami, a nawet z ukrywającym się na tym terenie kultem Chaosu.

Mniej spokojne posiadłości to doskonały obszar do kontynuowania niebezpiecznych przygód, tym razem podejmowanych dla zapewnienia spokoju na własnych ziemiach. Dzięki temu także dawni towarzysze rycerza (czyli pozostali Bohaterowie Graczy) mogą uczestniczyć w przygodach, pomagając przyjacielowi w potrzebie. Klasycznym przykładem takiej sytuacji jest obrona granicznych ziem przed atakami potworów lub wrogich wojsk. Takie przygody doskonale sprawdzają się w przypadku niewielkich posiadłości, których jedyną siłą bojową jest kilku zbrojnych chłopów dzierżących cepy oraz właśnie rycerz i jego awanturniczy towarzysze.

Dobrym pomysłem jest odwołanie się do wydarzeń z dawnych kampanii. Na przykład, jeśli drużyna walczyła z zielonoskórymi na skraju Masywu Orków, rycerz mógłby otrzymać honorowy tytuł markiza oraz ziemię na pogórzach wraz z zadaniem oczyszczenia ich z orkowego plugastwa. Znacznie bardziej przewrotne może okazać się przejęcie ziem szlachcica, który został zdemaskowany jako sługa Chaosu, pod warunkiem wyeliminowania wszystkich ocalałych kultystów i popleczników heretyka.

Rycerz, który otrzymał nadanie ziemskie, powinien nieco zmienić swoje nastawienie do przygód i wędrowek po świecie. Jego odpowiedzialność wzrasta, ma teraz dom i rodzinę, których powinien bronić, tak samo jak ziemi i ludu oddanych mu we władanie. Przede wszystkim zaś ciąży na nim obowiązki lenne wobec seniora. Jak to pogodzić z prowadzeniem przygód?

Dobrym rozwiązaniem jest przerywanie kampanii krótkimi przygodami (trwającymi najwyżej jedną sesję), które będą opowiadały o codziennych problemach związanych ze sprawowaniem władzy. Każdy wielmoża musi zawsze podejmować mnóstwo decyzji: co począć z rodzicami dziecka dotkniętego mutacją, jak odeprzeć oskarżenia o rzucanie uroków i przynależność do heretyckiej sekty, albo jak zapobiec konfliktowi między dwoma kupcami. Niektóre przygody mogą mieć zabarwienie komediowe, inne wprowadzą elementy dramatyczne lub przerażająco mroczne, lecz ich wspólną cechą jest ubarwienie i przybliżenie graczom miejsca, które ich Bohaterowie powinni nazywać swym domem.

Należy pamiętać, aby przygody były zawsze związane z obszarem, którym włada Bohater, a wszelkie zagrożenia i niebezpieczeństwa bezpośrednio dotyczyły jego samego lub poddanych mu chłopów. Takie rozwiązanie otwiera nowe możliwości projektowania scenariuszy, a także motywuje Bohaterów do głębszego zaangażowania się w przygodę. Nie mogą tak po prostu odwrócić się plecami i pojechać do najbliższej karczmy. Teraz każda decyzja może mieć poważne skutki zarówno dla nich, jak i dla ludzi pozostających pod ich opieką. To duża odpowiedzialność, a jednocześnie źródło dylematów i trudnych, niekiedy bolesnych decyzji.

Prowadzenie wyprawy rycerskiej

Wyprawa w poszukiwaniu świętego Graala powinna być najważniejszym elementem rozwoju profesji rycerza Próby. W warstwie mechaniki gry jest to zagwarantowane przez wymóg zgromadzenia odpowiedniej sumy Punktów Doświadczenia, wymaganych do ukończenia tej profesji, natomiast w warstwie fabularnej wyprawa stanowi zwieńczenie szlaku pełnego wyrzeczeń i dowód postępowania całkowicie podporządkowanego ideałom kodeksu honorowego oraz przykazaniom Pani Jeziora.

Wyzwanie

Wyzwanie, jakie stawia przed rycerzem Pani Jeziora, może być dwójakiego rodzaju. Pierwsze to ujawnienie i pokonanie poważnego niebezpieczeństwa dla całego kraju lub kultu Pani, na przykład przejawiającego się w formie knozań kultu Chaosu albo bardziej bezpośredniego zagrożenia w postaci ataku hordy orków lub zbrojnego stada zwierzoluździ. Drugim wyzwaniem, w większym stopniu dotyczącym duszy rycerza, jest zmierzenie się z własnymi słabościami lub naprawienie błędów z przeszłości. Na przykład rycerz, któremu nie udało się obronić wioski lub zamku przed orkami, może otrzymać ponowną szansę, tym razem chroniąc inną osadę przed atakiem zwierzoluździ lub przebiegłych rozbójników. Innym pomysłem jest postawienie znanego z zapalczywości rycerza w sytuacji konfliktu między dwoma magnatami. Rozwiązanie zbrojne nie wchodzi w grę, więc trzeba będzie wykazać się talentem dyplomatycznym, taktem, a zwłaszcza cierpliwością, gdyż obaj możnowładcy nie będą zachwyceni interwencją obcego rycerza.

Nie da się ukryć, że prowadzenie wyprawy rycerskiej to w rzeczywistości seria przygód koncentrujących się na jednym z Bohaterów. Oczywiście, pozostali BG mogą mu towarzyszyć, jednakże ich rola pozostaje raczej drugorzędna. W przypadku walki z zagrożeniem to nie powinno być zbyt dużym problemem, ponieważ tego typu przygody są chlebem powszednim dla awanturników. Jeśli natomiast rycerz walczy z własnymi słabościami, jego towarzysze w tym starciu nie

będą zbyt pomocni, co może zmniejszyć ich zaangażowanie w grę. W takiej sytuacji najlepiej porozmawiać z graczami i poznać ich oczekiwania co do dalszego rozwoju fabuły.

Finałowe starcie

Ostatni etap wyprawy, czyli pojedynek z Zielonym Rycerzem i spotkanie z Panią Jeziora, to zadanie wyłącznie dla rycerza Próby. W tym ostatecznym sprawdzianie własnej wiary nikt nie może mu pomóc. Najlepiej więc rozegrać to na osobnej sesji prowadzonej tylko dla tego gracza. Finałowy pojedynek może mieć charakter symboliczny, jeśli rycerz zapobiegł wielkiemu nieszczęściu i wykazał się prawdziwym oddaniem, albo być niezwykle trudnym testem wiary, boleśnie obnażającym wszelkie jego słabości i wątpliwości. Z tego powodu powinno to być prawdziwe wyzwanie dla Bohatera, może nawet największe w jego życiu.

Bohater opowieści

Spotkanie z Panią Jeziora powinno mieć tajemniczą i uroczystą oprawę. Niezwykła poświata nagle oświetlająca pobliskie jezioro lub rzekę, odziana w białą szatę piękna dama w czarodziejski sposób unosząca się nad wodą gładką niczym tafla szkła, pierwszy tyk z Graala, który odmienia świat w oczach rycerza, to wszystko można i należy opisać tak, aby gracz poczuł, iż jego Bohater właśnie zdobył nieśmiertelną sławę i dołączył do grona najznamienitszych wojowników w całym Starym Świecie.

Dobrym pomysłem jest budowanie odpowiednio podniosłego nastroju w trakcie całej kampanii. Rycerz Próby wspomina i wysłuchuje opowieści o wyprawach jego poprzedników, włącznie z Towarzyszami Graala. Spotkanie z Zielonym Rycerzem i Panią Jeziora to zawsze dwa kulminacyjne momenty każdej legendy i pieśni. Jeśli więc włączysz pewne wątki i elementy z bretońskich opowieści w przygody rycerza Próby, wzbudzisz w graczach poczucie, iż jego Bohater podtrzymuje tradycje najsłynniejszych Bretończyków, a odąd także jego imię będzie pojawiać się w pieśniach minstrelów.

Oczywiście nawet taka odmiana od typowych przygód, jaką jest rozgrywanie „osiadłej” kampanii, może znudzić się po jakimś czasie, a Bohaterowie mogą zatęsknić za nieznanymi szlakami i niepewnością dnia następnego. W takim przypadku warto przedstawić graczom ważny powód opuszczenia przez ich Bohaterów rodowej posiadłości i wyruszenia na wędrowną wyprawę. Rycerz mógłby odczuć powołanie do podjęcia poszukiwania Graala. Mianuje więc namiestnika, składa śluby rycerskie

i pozostawia za sobą zamek, wioski oraz liczenie podatków. W przypadku rycerza Graala rozwiązanie jest jeszcze prostsze – po prostu któregoś dnia podejmuje decyzję o konieczności niesienia pomocy innym i walki ze złem, jakie nawiedza Królestwo. Innym rozwiązaniem jest edykt królewski lub ogłoszenie wojny rycerskiej przeciwko wrogom zewnętrznym lub miejscowym. Tak czy inaczej, gdy BG poczują znużenie domatorskim trybem życia, czas znów ruszyć na szlak!

— Wierzchowce —

Jednym z nieodłącznych atrybutów bretońskiego rycerza jest jego wierzchowiec. Niewielu szanujących się wojowników decyduje się na walkę pieszą, chyba że jest to wymóg pojedynku honorowego. Wierzchowiec to zatem wierny, niemal nieodłączny towarzysz wypraw, znacząca część majątku, a także istota często najważniejsza i najbliższa sercu rycerza. Miłość i zainteresowanie, jakie szlachta okazuje swoim rumakom (często większe i bardziej

żywiłowe niż wobec żon i rodziny), to temat wielu sprośnych (i prawnie zakazanych) żartów oraz piosenek. Jednak tego rodzaju uwielbienie jest uzasadnione. W każdej walce rycerz zawiera życie wierzchowcowi, zaś ruszenie w bój na grzbiecie rumaka, który nienawidzi lub boi się swego pana, to pewny sposób na popełnienie samobójstwa. Na każdym postoju rycerz najpierw zadba o swoje zwierzę, napoi je, wyczyści i zatroszczy się o jego schronienie,

a dopiero potem o własne potrzeby. Podobnie rzecz ma się z opatrywaniem ran. Skręcona noga drogocennego wierzchowca wymaga natychmiastowej opieki, podczas gdy złamana ręka rycerza i tak wcześniej czy później się zrośnie. Część obowiązków (noszenie wody lub siodłanie) mogą wykonywać pacholki lub stajenni, lecz większość rycerzy osobiście dba o wierzchowca, w ten sposób umacniając łączącą ich więź.

Dzięki takiej zażyłości zwierzęcia i jeźdźca, jakże odmiennej od zwyczajów panujących w Imperium, bretońskie rumaki są zdolne do niezwykłych czynów. W mechanice gry zostało to oddane w dwojaki sposób. Rycerz może wydać Punkt Przeznaczenia lub Szczęścia, jednak z dobroczynnego efektu korzysta jego wierzchowiec. Bohater może także wydawać Punkty Doświadczenia, wykupując dla swego rumaka rozwinięcia, odpowiadające statusowi plemiennemu. W takim przypadku należy kierować się zdrowym rozsądkiem. Na przykład, niewiele zwierząt skorzysta na rozwinięciu cechy Umiejętności Strzeleckiej, choć niektóre złośliwe konie zwykły spluwać na nie lubianych stajennych i często robią to z zadziwiającą celnością.

Bretoński rumak bojowy

Bretońskie rumaki (*Zbrojownia Starego Świata*, str. 82) to największe i najsilniejsze konie w całym Starym Świecie. Charakteryzują się wielką różnorodnością umaszczenia, lecz ich cechą wspólną jest silna budowa ciała, szerokie i mocne kopyta, a także wyjątkowo długie włosie grzywy i ogona. Może to przeszkadzać w bitwie, dlatego też wielu rycerzy zaplata grzywy i ogony wierzchowców, często ozdabiając je szarfami lub ochronnymi amuletami.

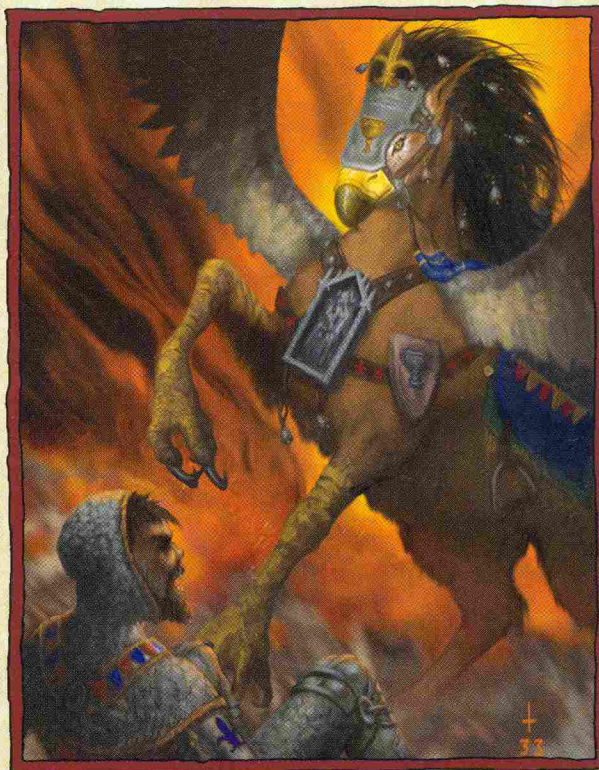
Rumak tresowany przez bretońskiego rycerza może korzystać z rozwinięć siłacza (*Księga Zasad*, str. 239).

Pegaz

Pegazy zostały dokładniej opisane w *Bestiariuszu Starego Świata* (str. 55 i 100). To szlachetne i pełne wdzięku skrzydlate zwierzęta, cenione przez rycerzy, którzy większą wagę przykładają do zręczności i wykorzystania taktyki niż do brutalnej siły. Pegazy niewątpliwie są bardziej dumne i mądrzejsze niż zwykłe konie, jednak potrafią podporządkować się władzy jeźdźcy i umieją ze sobą współpracować. Niektórzy bretońscy władcy wykorzystywali ten fakt, tworząc powietrzne oddziały kawalerii na pegazach, jednak nie były to przypadki częste, ze względu na trudny i długotrwały proces tresury.

Wychowanie pegaza rozpoczyna się w wieku żrebięcym. Nie wymaga osobistego zaangażowania rycerza, który będzie go dosiadał, choć z pewnością jest to pomocne. Zwykle dopiero po roku udaje się ułożyć zwierzę na tyle, aby pozwoliło na założenie siodła i wędzidła. Długotrwały okres tresury oraz możliwość skorzystania z pomocy innych osób umożliwia rycerzowi podejmowanie wypraw i podróżowanie po kraju. Cena zakupu żrebaka to około tysiąca złotych *ecu*, dlatego mniej zamożni rycerze decydują się czasem na niebezpieczną wyprawę w góry w celu odnalezienia gniazda tych szlachetnych zwierząt.

Tresowany pegaz może korzystać z rozwinięć wodza (*Księga Zasad*, str. 239). Osobniki posiadające dziesięć lub więcej



rozwinięć nazywane są pegazami królewskimi. Powszechnie uważa się je za osobny gatunek, mimo iż dosiadający pegazów rycerze stanowczo temu zaprzeczają.

Hipogryf

Podobnie jak pegazy, hipogryfy również zostały opisane w *Bestiariuszu Starego Świata* (str. 56 i 90). To gwałtowne i porywcze zwierzęta, ujeżdżane przez nielicznych zuchwałych rycerzy, między innymi przez samego króla Louena Lwie Serce. Jako stworzenia dzikie i niezależne, a do tego prowadzące samotny tryb życia, niełatwo dają się okiełznać i nigdy całkowicie nie poddają się woli jeźdźcy. Nie tolerują ludzi, koni, innych hipogryfów, a w zasadzie żadnych stworzeń, które nadają się do pożarcia. Nawet najbardziej odważny z bretońskich rycerzy nie próbowałby stworzyć oddziału rycerzy na hipogryfach, słusznie obawiając się o bezpieczeństwo swoje i całej armii.

Hipogryf musi być wytresowany od małego osobiście przez rycerza, gdyż w przeciwnym razie zwierzę nie uzna go za swojego pana. Nawet pisklak potrafi być groźnym przeciwnikiem. Umożliwia to zabieranie go na wyprawy i kontynuowanie procesu osławiania, co samo w sobie może stanowić ciekawy pomysł na przygodę. Raz na miesiąc rycerz musi wykonać test *tresury*. Nieudany test może oznaczać, że stworzenie podjęło próbę ucieczki, zaatakowało jednego z towarzyszy rycerza lub w inny sposób próbowało zademonstrować swoją niezależność i dziką naturę. Takie wydarzenia można zamienić w mini-przygodę, rozgrywającą się niezależnie od głównego wątku.

Ułożenie hipogryfa pod siodło trwa około roku, aczkolwiek można to przeprowadzać nawet na szlaku.

Obecność tak drapieżnego stworzenia może jednak powodować pewne komplikacje, niekiedy znacznie zmieniające przebieg wymyślonej kampanii. Niemniej jednak, proces osławiania hipogryfa, choć wymagający pomysłowości i cierpliwości ze strony Bohatera, nie

powinien przerodzić się w uciążliwy i nużący obowiązek dla gracza. Najlepiej wcześniej z nim to omówić, aby zapewnić zadowolenie z tak ciekawego doświadczenia.

Tresowany hipogryf może korzystać z rozwinięć wodza (*Księga Zasad*, str. 239).

— Cnoty rycerskie —

Każdy z bretońskich rycerzy stawia sobie za wzór jednego z Towarzyszy Graala, a dokładniej dąży do naśladowania charakterystycznej cechy jego osobowości lub takiej, z której był on najbardziej znany. W mechanice gry oznacza to konieczność wyboru jednej ze zdolności zwanych **cnotami rycerskimi**. Błędni rycerze rozpoczynają profesję, wybierając zdolność **cnota rycerskości**, która odzwierciedla uzyskany status społeczny i związane z tym obowiązki oraz przywileje. Rycerze Królestwa wybierają jedną spośród czternastu zdolności, zwykle tę, która w największym stopniu odpowiada ich naturze i dążeniom. W momencie rozpoczęcia wyprawy rycerz Próby powinien wybrać zdolność **cnota wyprawy rycerskiej**, natomiast rycerze Graala wybierają jedno spośród **błogosławieństw Graala**, stanowiące dopełnienie uprzednio wybranej **cnoty rycerskiej**.

Cnota rycerskości

Opis: Rycerz może modlić się do Pani Jeziora z prośbą o jej błogosławieństwo (patrz str. 47). Jedynie rycerze z Bretonii mogą wybierać tę zdolność, niezbędną do uzyskania innych **cnot rycerskich** i **błogosławieństw Graala**.

Cnota doskonałości

Landuin z Mousillon to najsłynniejszy z Towarzyszy Graala. Niestety jego potomkowie nie odziedziczyli po nim ani sprawności ręki, ani mężnego serca, ani też bystrości umysłu.

Opis: Rycerz otrzymuje modyfikator +1 do cechy Ataki, jeśli walczy z przeciwnikami mającymi przewagę liczebną.

Cnota dyscypliny

Markus z Bordeleaux nigdy nie tracił zimnej krwi, nawet w największym zamieszaniu bitewnym.

Opis: Rycerz potrafi skutecznie się bronić, ignorując modyfikatory do Walki Wręcz przeciwników wynikające z ich przewagi liczebnej (patrz *Księga Zasad*, str. 135). Ta zdolność nie ma wpływu na inne modyfikatory (np. związane z atakiem z zaskoczenia).

Cnota męstwa

Najodważniejszym spośród wszystkich rycerzy bretońskich był bez wątpienia sam Gilles Zjednoczyciel, władca Bastonne, znany ze swych heroicznych pojedynków z wielkimi potworami.

Opis: Jeśli rycerz na skutek pojedynczego trafienia zada więcej niż 10 obrażeń (przed uwzględnieniem Wytrzymałości i pancerza), cios automatycznie powoduje trafienie krytyczne, nawet jeśli przeciwnik wciąż ma więcej niż 0 punktów Żywności. Wartość Krytyczna tego trafienia równa jest liczbie obrażeń przekraczającej 10 (a więc

+1 dla 11 obrażeń, +5 dla 15, itd.). Jeśli cios normalnie spowodowałby groźniejsze trafienie krytyczne, należy uwzględnić wynik bardziej sprzyjający dla rycerza. Ta zdolność nie ma zastosowania w przypadku walki magicznym orężem.

Cnota opanowania

Lambard z Carcassonne nigdy nie okazywał strachu, a jego odwaga dodawała otuchy walczącym obok niego rycerzom.

Opis: Rycerz może przerzucić wynik dowolnego nieudanego testu Strachu, Grozy lub przeciwko **zastraszaniu**. Musi zaakceptować wynik drugiego rzutu.

Cnota pobożności

Rademund z Quenelles był najbardziej oddanym sługą Pani Jeziora i walczył pod jej sztandarem w każdej bitwie.

Opis: Rycerz może korzystać z błogosławieństw Pani bez konieczności modlitwy, a także otrzymuje 1 dodatkowy Punkt Szczęścia na dzień.

Cnota pokory

Nawet pogrążony w żalobie po stracie swojej ukochanej, Corduin z L'Anguille ruszył do boju przeciwko wiedźmie, która rzuciła klątwę na jego rodzinę. Walczył mężnie i z honorem.

Opis: Rycerz nie może używać magicznych artefaktów ani posiadać wierzchowca innego niż koń. Jednak używany przez niego zwykły oręż nabiera niezwykłych właściwości podczas walki ze złem (traktowany jest jak broń magiczna). Dodatkowo, Wartość Krytyczna każdego otrzymanego przez niego trafienia krytycznego jest zmniejszana o 1. Trafienie o Wartości Krytycznej +1 nie ma więc żadnego efektu.

Cnota słusznego gniewu

Beren z Gisoreux nigdy nie wahał się w walce ze złem, a niesiony słusznym gniewem zadawał uderzenia z niebywałą szybkością.

Opis: Jeśli rycerz w trakcie szarży zrani wroga, może natychmiast wykonać dodatkowy atak, wymierzony w tego samego przeciwnika. Jest to akcja natychmiastowa, ale rozpatrywana jako „zwykły atak”. Rycerz nie musi korzystać z tej zdolności (na przykład, gdy przeciwnik już nie żyje), a wykonując dodatkowy atak nie może korzystać z modyfikatora +10 do WW związanego z szarżą.

Cnota sprawiedliwości

Martrud z Montfortu zawsze troszczył się o swych poddanych, sprawując mądre i sprawiedliwe rządy. Do dziś

krążą opowieści o jego dobroci i hojności – powodach niezwykłego umiłowania wśród chłopstwa.

Opis: Rycerz otrzymuje modyfikator +10 do testów Ogłady w kontaktach z bretońskim pospółstwem. Inni rycerze nie postrzegają tego jako zachowania urągającego godności szlachcica (choć mogą lekceważyć i w skrytości ducha gardzić rycerzem, który zdecydował się podążać drogą współczucia dla uciśnionych i biednych).

Cnota sprawności bojowej

Folgar z Artois zasłynął jako niepokonany w walce na kopie.

Opis: Walcząc kopią, rycerz otrzymuje modyfikator +10 do testów WW.

Cnota szlachetności

Fredemund z Akwitanii zawsze i przy każdej okazji okazywał pogardę wobec tchórzy. Nigdy nie splamił się zdradą ani podstępem.

Opis: Rycerz otrzymuje modyfikator +10 do testów WW w walce z istotami, które użyły broni strzeleckiej lub zasięgowej przeciwko niemu albo jego towarzyszom. Jednocześnie na stałe traci 10 punktów cechy Umiejętności Strzeleckiej, co odzwierciedla pogardę rycerza wobec używania broni godnej tchórzy i goblinów.

Cnota wierności

Thierulf z Lyonesse stawiany jest za wzór posłuszeństwa i wierności rycerskiej. Niezlomnie wspierał nie tylko swego seniora, ale także pozostałych Towarzyszy Graala.

Opis: Rycerz może złożyć ślub wierności wobec wybranych przez siebie osób (maksymalnie 3). Jeśli walczy u ich boku, każdy z nich otrzymuje modyfikator +5 do testów WW. Jednak jeśli któregoś z nich zabraknie w bitwie, rycerz otrzymuje modyfikator -10 do testów WW.

Cnota wyszkolenia

Jednym z najlepszych szermierzy w całej Bretonii był Caerlond z Couronne, który nie obawiał się żadnego pojedyńku.

Opis: W trakcie walki rycerz może rzucić wyzwanie dowolnemu przeciwnikowi, który może, ale nie musi przyjąć wyzwania. Mimo to większość wojowników nie odmawia okazji do okrycia się chwałą, a kodeks honorowy nakazuje przyjęcie wyzwania każdemu rycerzowi, który posiada zdolność **cnota rycerskości**. Rycerz otrzymuje modyfikator +1 do obrażeń zadawanych wyzwanemu przeciwnikowi. Nie może jednak rzucić nowego wyzwania, dopóki uprzednio wybrany przeciwnik nie zostanie pokonany lub nie ucieknie z pola bitwy.

Cnota zręczności

Dzięki swej zręczności Agilgar z Parravonu potrafił wykorzystać siłę wroga przeciw niemu.

Opis: W walce z przeciwnikiem posiadającym wyższą Siłę rycerz może użyć jego Siły przy zadawaniu obrażeń.

Cnota zuchwałości

Balduin z Brionne zawsze jako pierwszy ruszał do boju, atakując na czele szarżujących rycerzy.

Opis: Rycerz może szarżować w ramach akcji pojedynczej (a nie podwójnej), jednak przy spełnieniu pozostałych warunków szarży. Oprócz normalnie przyznanego modyfikatora +10 do WW otrzymuje także +1 do zadawanych obrażeń.

Cnota wyprawy rycerskiej

Tę zdolność musi wybrać rycerz, który wyrusza na poszukiwania Graala. Jeśli ukończy profesję rycerza Próby lub ją porzuci, efekty zdolności wygasają. W pierwszym przypadku, czyli po ukończeniu wyprawy i wybraniu profesji rycerza Graala, zdolność powinna zostać wykreślona (choć wydane na jej rozwinięcie Punkty Doświadczenia przepadają). Jeśli rycerz zmieni profesję przed ukończeniem wyprawy, zachowuje zdolność, a jej efekty ponownie pojawiają się w przypadku podjęcia poszukiwań Graala.

Opis: Rycerz otrzymuje modyfikator -50 do testów WW w walce przy użyciu kopii. Rycerze Próby wyrzekają się użycia tej broni, jako symbolu zależności lennei.

Otrzymuje także wizje i ukryte znaki od Pani Jeziora, które wytyczają trasę rycerskiej wyprawy. Zwykle są to wskazówki prowadzące do jakiegoś miejsca, co najczęściej oznacza również pokonanie przeciwnika lub walkę z zagrożeniem dla kultu Pani.

W każdej chwili rycerz może pomodlić się do Pani, aby wsparła w potrzebie wiernego sługę. Poświęcając akcję i wydając Punkt Szczęścia, rycerz może przywrócić sobie 1k10 punktów Żywotności (nie może jednak przekroczyć maksymalnego poziomu tej cechy).



Błogosławieństwa Graala

Błogosławieństwo Graala może otrzymać jedynie rycerz, który dostąpił zaszczytu napicia się ze świętego kielicha. Poniższe zdolności zapewniają znacznie większe możliwości niż cnoty rycerskie, co jest jednym z powodów powszechnego wśród Bretończyków respektu wobec rycerzy Graala. Rycerz może otrzymać tylko jedno błogosławieństwo Graala, odpowiadające wybranej uprzednio cnotie rycerskiej (nie traci jednak korzyści wynikających z tamtej zdolności).

Błogosławieństwo doskonałości

Opis: Rycerz otrzymuje stały modyfikator +5 do cech Walka Wręcz i Krzepa. Należy odpowiednio zmodyfikować pozostałe współczynniki (może to zmienić wartość cechy Siła).

Błogosławieństwo dyscypliny

Opis: Jeśli rycerz walczy przeciwko dwóm lub więcej przeciwnikom jednocześnie i wykonuje akcję „atak wielokrotny”, otrzymuje +1 do cechy Ataki.

Błogosławieństwo męstwa

Opis: Każdy cios rycerza, który spowodował utratę punktów Żywotności przez przeciwnika, zadaje mu dodatkowe obrażenia równe liczbie Punktów Zbroi na trafionej lokacji (w praktyce oznacza to zignorowanie pancerza przeciwnika). Jeśli Wytrzymałość i zbroja przeciwnika zredukują liczbę obrażeń do 0, błogosławieństwo nie ma efektu, podobnie jak w przypadku przeciwnika pozbawionego pancerza.

Błogosławieństwo opanowania

Opis: Rycerz jest całkowicie odporny na Strach, Grozę i efekty zastraszania. Dodatkowo otrzymuje modyfikator +20 do testów przeciwko zakłębionemu działającemu na umysł.

Błogosławieństwo pobożności

Opis: Rycerz nie musi wydawać Punktu Szczęścia, aby otrzymać błogosławieństwo Pani Jeziora, a łaska i opieka bogini towarzyszą mu w każdej walce (automatycznie może skorzystać z dowolnie wybranego błogosławieństwa).

Błogosławieństwo pokory

Opis: Odgrywający rycerza gracz może zamienić kolejność wyniku rzutu k100 przy określaniu efektu otrzymanego trafienia krytycznego. Na przykład, przeciwnik zadał rycerzowi trafienie krytyczne o Wartości +5, a wynik rzutu to 58 (efekt 8) oznaczający poważne okaleczenie. Gracz odgrywający rycerza może zamienić kolejność oczek na kostkach, ustalając wynik rzutu na 85 (efekt 6) oznaczający mniejsze ryzyko śmierci.

Błogosławieństwo słusznego gniewu

Opis: Deklarujący „szarżę” rycerz zamiast kończącego akcję ataku może wykonać atak wielokrotny. Każdy z ataków wykonywany jest z modyfikatorem +10 do WW ze względu na szarżę, a dodatkowo stosują się do nich zasady cnoty słusznego gniewu.

Błogosławieństwo sprawiedliwości

Opis: Rycerz, który dowodzi chłopami z Bretonii (maksymalnie w liczbie równej wartości jego cechy Siła Woli), jako pierwszy wykonuje wszelkie testy Strachu i Grozy. Udany test oznacza, że chłopci nie muszą już wykonywać tego testu. W przeciwnym wypadku każdy z chłopów wykonuje test zgodnie z normalnymi zasadami. Dodatkowo rycerz może wydać 2 Punkty Szczęścia, aby otrzymane błogosławieństwo Pani Jeziora spłynęło także na chłopów pod jego dowództwem.

Błogosławieństwo sprawności bojowej

Opis: W rękach rycerza zwykła kopia traktowana jest jak broń magiczna i zadaje obrażenia z S+2. Dodatkowo traci cechę oręża „ciężki”. Jeśli rycerz walczy magiczną kopią, broń zadaje dodatkowo +1 do obrażeń (czyli S+3) i również traci cechę oręża „ciężki”.

Błogosławieństwo szlachetności

Opis: Każde trafienie krytyczne zadane przeciwnikowi, który użył broni zasięgowej lub strzeleckiej przeciwko rycerzowi lub jego towarzyszom, ma podwojoną Wartość Krytyczną (maksymalnie +10).

Błogosławieństwo wierności

Opis: Najbliżsi towarzysze rycerza (wobec których złożył ślub wierności) walcząc u jego boku otrzymują +1 do Ataków oraz modyfikator +10 do Krzepy. Jednak jeśli któregoś z nich zabraknie w bitwie, rycerz otrzymuje modyfikator -10 do Krzepy i Odporności.

Błogosławieństwo wyszkolenia

Opis: Jeśli rycerz walczy z wyzwany przeciwnikiem (patrz cnota wyszkolenia), pozostali atakujący go przeciwnicy otrzymują modyfikator -30 do WW. Rycerz otrzymuje taki sam modyfikator, jeśli spróbuje zaatakować innego przeciwnika niż wyzwany, oczywiście o ile ów wciąż żyje i nie uciekł z pola bitwy. Dodatkowo rycerz otrzymuje modyfikator +10 do Odporności (czyli +1 do Wytrzymałości) przeciwko każdemu atakowi.

Błogosławieństwo zręczności

Opis: Rycerz potrafi w niezwykle sposób wytrzymać lub w ostatniej chwili sparować każdy cios nie odnosząc obrażeń, pod warunkiem, że sam wcześniej nie zranił atakującego przeciwnika. Od chwili, gdy rycerz zrani swego wroga, sam również może otrzymywać obrażenia. To błogosławieństwo przestaje działać, jeśli przez więcej niż jedną turę starcia z przeciwnikiem rycerz nie wykona żadnej akcji typu „atak”.

Błogosławieństwo zuchwałości

Opis: Rycerz może dwukrotnie szarżować w swojej turze. Jest to wyjątek od ograniczenia tylko jednego ataku w rundzie, jednak muszą zostać spełnione pozostałe warunki szarży.

Księstwa Bretonii

„Charakter każdego księstwa można poznać, smakując pochodzące zeń gatunki wina. W moim kramie w ciągu jednej nocy odbędziecie, panie, podróż po całym królestwie. Zapraszam więc do stolika i ruszajmy w drogę!”
– kupiec win z Bordelcaux.



Bretonia to piękny kraj, bogaty w żyzne ziemie i wspaniałe krajobrazy. Zielone pola i rozległe knieje sąsiadują z majestatycznymi górami i wesoło szemrzącymi strumykami. Lecz tak jak wszędzie w Starym Świecie, pod maską piękna i urokliwości kryją się mroczne tajemnice, haniebne zbrodnie i zwykłe, codzienne podłości. W niniejszym rozdziale znajdziesz wszystko, co potrzeba, aby opisać i poznać krainę, o której do tej pory słyszałeś jedynie opowieści.

Przed wyruszeniem w podróż po bretońskich księstwach należy wspomnieć o pewnej zależności dotyczącej nazw geograficznych i tytułów. Otóż jest to system o wiele prostszy niż funkcjonujący w Imperium. Weźmy jako przykład Couronne. Księstwem włada książę Couronne (tak się składa, że król Louen Lwie Serce włada także całą Bretonią), którego siedzibą jest zamek Couronne w mieście

o tej samej nazwie. Zwyczaj używania tej samej nazwy jest obecny na wszystkich poziomach hierarchii szlacheckiej. Na przykład lord Temmerais z Quenelles zarządza posiadłościami rodu Temmerais, które obejmują wioskę i zamek o tej samej nazwie. Przybysze z Imperium złośliwie twierdzą, iż wynika to z niezdolności Bretończyków do zapamiętania więcej niż jednej nazwy. Z kolei Bretończycy odpowiadają, że szlachta w Imperium musi mieć dużo tytułów, gdyż każdy z osobna niewiele znaczy. Niektórzy bretońscy magnaci posiadają wiele tytułów, lecz dobry zwyczaj nakazuje, aby używać tylko jednego – najbardziej odpowiedniego w danej sytuacji. Rycerze Graala, nawet ci piastujący wysokie urzędy, niemal zawsze przedstawiają się jako obrońcy Pani Jeziora. Książęta zawsze posługują się swoim tytułem, zaś jedynym wyjątkiem jest książę Couronne, czyli król Bretonii.

— Akwitania —

Na południe od rzeki Gilleau i Lasu Klęski rozciągają się pola uprawne Akwitanii. Nieliczne, rozsiane po całej krainie wzgórza mają na tyle łagodne zbocza, że nadają się również pod uprawę. Linia brzegowa i wybrzeże należą do najpiękniejszych w całej Bretonii, z licznymi piaszczystymi plażami i niewielkimi, ocienionymi zatoczkami. Jednak brak szerszych zatok oraz płytkie wody przybrzeżne uniemożliwiają budowę większych portów. Jedynymi osadami na wybrzeżu są zatem niewielkie wioski rybackie, z których często korzystają przemysłowcy.



Obszar księstwa jest w większości równinny, bez dużych rzek, dolin ani wysokich wzgórz, które mogłyby stanowić dobre miejsca do obrony. Z tego względu nie ma tu wielkich miast, a nawet stolica Akwitanii to zaledwie średniej wielkości zamek, swoją pozycję polityczną zawdzięczający wyłącznie obecności książęcego dworu.

Można powiedzieć, że wielkość tutejszych miast zależy przede wszystkim od bogactwa i znaczenia danego rodu szlacheckiego. Niezbyt liczni magnaci akwitańscy stwarzają korzystne warunki do rozbudowy osad wokół swoich zamków, licząc na wyższe wpływy z podatków. Działa to również

Złudnik

Złudniki to złe duchy, które zamieszkują opuszczone budynki. Wabią przygodnych podróżnych za pomocą magicznie wywołanych iluzji, które sprawiają, iż budowla wydaje się zamieszkała i gościnna. Nieszczęśnicy, którzy dali się zwieść złudnym wizjom roztaczanym przez ducha, giną rozszarpani lub zaduszeni we śnie. Wydaje się, że śmierć ofiary w tajemniczy sposób podtrzymuje egzystencję złudnika, podsycając jego nadnaturalny głód.

Złudniki to istoty występujące samotnie, choć zdarza się, iż w opuszczonym zamczysku może się ich gnieździć więcej. Ale nawet wtedy każdy zazdrośnie strzeże własnego terytorium (zwykle jednego ze skrzydeł budowli), nie wchodząc w drogę pozostałym duchom. Co ciekawe, złudnik potrafi przybrać iluzoryczny wygląd dowolnej żywej istoty, a nawet stworzyć naraz kilkanaście różnych postaci, z których każda porusza się niezależnie, wzmacniając moc iluzji ducha i podtrzymując oszukańczą wizję przyjaznego domostwa. Każda z takich manifestacji może opuścić zamieszkałe domostwo, lecz nie może zbyt oddalać się od niego (1 metr od krawędzi budynku za każdy posiadany punkt Żywotności).

Iluzja złudnika rozciąga się również na zewnętrzny wygląd domu lub komnaty oraz ich wystrój. Mimo iż upiękaszony w ten sposób zamek może wyglądać na świeżo wzniesiony, iluzja jedynie maskuje rzeczywisty brak ścian czy dziury w dachu.

Jak wspomniano, złudniki to duchy, lecz nie zachowują się jak typowi ożywieni, nie są też istotami Chaosu, mimo posiadanych zdolności wywoływania iluzji. W innych częściach Starego Świata występują rzadko, natomiast w Bretonii, a szczególnie w Akwitanii, są dość często spotykane. Tajemnica ich pochodzenia i wyjaśnienie magicznych mocy pozostaje na razie nierozwiązaną zagadką, choć wydaje się, że zasiedlanie opustoszałych miejsc i zamków nie jest dziełem przypadku.

Złudnik

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
35	0	30	30	40	22	20	41

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1*	24*	3	3	5	0	0	0

Umiejętności: przekonywanie +20, spostrzegawczość +20, znajomość języka (bretoński)

Zdolności: broń naturalna, eteryczny, widzenie w ciemności

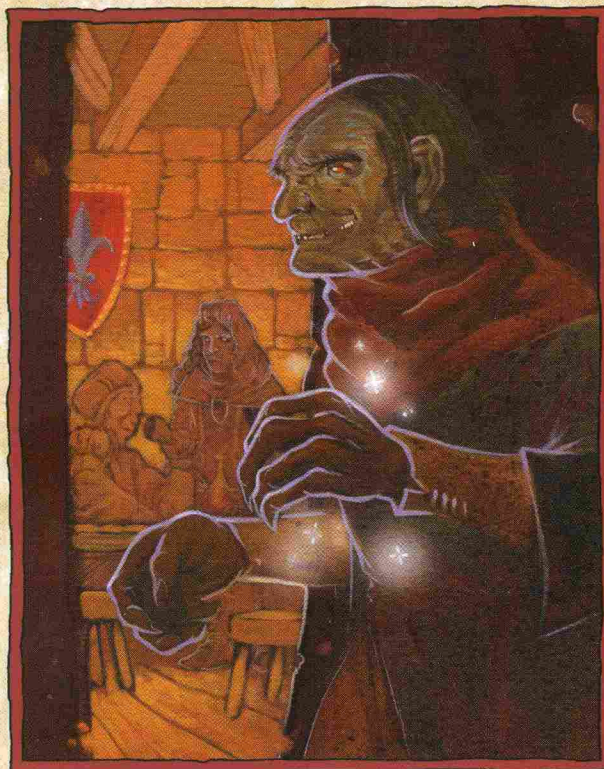
Zasady specjalne:

- *Iluzja życia.* Złudnik potrafi tworzyć magiczne iluzje osób, a także budynków. Udany Trudny (-20) test Inteligencji pozwoli rozpoznać oszustwo, podobnie jak udany test **wykrywania magii**.
- **Mnogość form.* Złudnik potrafi stworzyć manifestacje swojej istoty, zachowujące się jak niezależne osoby. Każdy z duchów jest częścią złudnika, dlatego jego suma punktów Żywotności dzielona jest pomiędzy wszystkie stworzone duchy. Potrafią doskonale koordynować swoje działania, także w walce (każdy z nich posiada 1 Atak). Otrzymane przez duchy obrażenia są odejmowane od łącznej wartości punktów Żywotności złudnika.

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: pazury



w drugą stronę. Wraz z upadkiem znaczenia rodu okoliczne osady biednieją i podupadają. Niektóre miasta Akwitanii są nawet w połowie opuszczone i zrujnowane. Jako pierwsze niszczą drewniane i kryte strzechą chłopskie chałupy, natomiast murowane rezydencje szlachty często jeszcze przez wiele lat straszą pustymi oczodołami okien.

Podobne zjawisko można zaobserwować we wciąż zamieszkałych zamkach. Ze względu na niekorzystne pod względem obronności ukształtowanie terenu, akwitańscy rycerze przede wszystkim polegają na wytrzymałości i grubości zamkowych murów. Dawne fortyfikacje, pozostałości z bardziej niebezpiecznych czasów, murszeją

i niszczyć pod wpływem deszczu i wiatru, porzucane przez kolejnych władców, gdy wymagające regularnych i kosztownych napraw kamieniarskich długie mury i wysokie baszty przestają być użyteczne i stają się wyłącznie ciężarem finansowym.

Opustoszałe komnaty i budynki często stają się siedliskiem złych duchów, zwanych złudnikami (patrz ramka), co powstrzymuje złodziei i szabrowników przed okradaniem opuszczonych domów. Jednocześnie jest to źródło licznych legend i opowieści o nawiedzonych zamkach.

Ludność

Położenie geograficzne i brak naturalnych zagrożeń sprawiają, iż tutejsi rycerze i wielmoże z wielką chęcią walczą między sobą. Oni sami twierdzą, iż bronią swego honoru i przekonają, jednak nie zmienia to obrazu wewnętrznej polityki księstwa, przepełnionej intrygami i waśniami, rozstrzyganymi poprzez pojedynki lub krwawę wojnę między szlacheckimi rodami. Akwitańczycy mają opinię upartych i porywczych, a tutejsi rycerze należą do najbardziej znanych (nie zawsze z dobrej strony) w całej Bretonii.

Wielu mieszkańców opuszcza ziemie Akwitania, uciekając przed zemstą potężniejszego wroga lub przed księżęcą sprawiedliwością. Inni próbują zaznać chwały we względnie bezpiecznym starciu z dzikimi stworami, których w Akwitaniu nie ma zbyt wiele. Rozumnie zakładają, że w takim przypadku przynajmniej nikt nie będzie ślubował przeciw nim krwawej zemsty do trzeciego pokolenia naprzód. Zdarzają się i tacy, którzy odchodzą po prostu zmęczeni ciągłymi sporami i waśniami, wszystkimi tymi zadawnionymi urazami, których początków nikt już nie pamięta.

W życiu politycznym na dworze księżęcym dominują zawile intrygi i rozgrywki między poszczególnymi rodami szlacheckimi. Nowy władca, pomimo najszczerzych chęci, nie zdołał załagodzić wszystkich zadawnionych sporów, a wręcz przeciwnie, niektóre z nich jedynie podsycił. Trzeba przyznać, że udało mu się zażegnać niektóre waśnie, jednak nie ma czasu wszystkich rozwiązywać osobiście, a wydaje się, że jedynie jego autorytet, pozycja i osobiste zaangażowanie mogą pogodzić poróżnionych rycerzy.

Powiedzenia z Akwitania

„*Budować zamek*” – robić coś, co jest stratą czasu i wysiłku, w naiwnej wierze, iż kiedyś może okazać się przydatne.

„*Jeleń na dworze*” – o człeku uczciwym, który przebywa w towarzystwie osób o wprost przeciwnych zasadach moralnych. To zawoławana obraza wobec osób dwulicowych, szczególnie w odniesieniu do dworzan.

„*Ogień na kominku płonie, ale nikogo nie ma w domu*” – sytuacja w rzeczywistości jest znacznie groźniejsza niż się wydaje. Także określenie stosowane w odniesieniu do budynku nawiedzanego przez złudnika.

„*To piękna kraina. Żyzne ziemie, mało zbojów i groźnych stworów, co znacznie ułatwia podróżowanie. Czyż można wymarzyć sobie lepsze miejsce do życia?*”

– akwitański szlachcic.

„*Podróż przez Akwitanie można opisać jednym słowem: nuda. Pole, wiocha, pole, zrujnowany i niemal opuszczony zamek, pole, zamieszkały zamek, wiocha, sad, i tak w kołko. Uwielbiam tamtędy jeździć.*”

– Eldergar z Busreq, woźnica.

„*W Akwitaniu nie ma drapieżników ani leśnych potworów. Nawet zwierzołudzie z Lasu Kłęski nie chcą najechać tamtejszych ziem, bo już dawno wyjechali stamtąd wszyscy uczciwi ludzie, których można było złupić. Zostali tylko zwaśnieni rycerze, łotry, wicherzyciele, zbuntowani chłopci, kultysty, zbrodniarze wszelkiej maści, rzezimieszkowie i oprychy.*”

– Marietta, najemniczka z Tilei.

Niektóre ze sporów trwają od wielu lat, a książę Armand, tak samo jak jego poprzednicy, nie ma większych szans załagodzić waśni, które zdążyły już obrosnąć w legendę i są starannie pielęgnowane przez przywiązanych do tradycji Bretończyków. Najdłużej ciągnie się zatarg między rodami d'Elbiq i du Maisne. Podobno jego przyczyną sięgają wielu stuleci wstecz do dnia, w którym zgwałcono córkę jednego z wielmożów. Ten haniebny czyn został rzekomo popełniony przez młodzieńca z drugiego rodu. Oczywiście teraz nikt już nie pamięta, kto zawinił, ani czyja córka została zgwałcona, ale obie strony oskarżają siebie nawzajem, wspominając pamięć pohańbionej młódki. Przez wiele lat spór obrósł zwyczajami do tego stopnia, iż jego kultuwanie stało się niemal tradycją na ziemiach obu rodów. Miejsca pojedynków i bitew są ustalane zawczasu, a na wielu z nich pojawiają się nawet gapie. Mimo absurdalności całej sytuacji, walki nadal są toczzone do śmierci, co jeszcze bardziej podnosi atrakcyjność widowiska.

Słynny jest również spór między diukiem położonych na zachodzie ziem Desroches a panem na zamku we Fluvii, na północy księstwa. Obaj rycerze byli niegdyś nierozłącznymi przyjaciółmi i wiele czasu spędzali na polowaniach i odwiedzając się wzajemnie. Jednak blisko dziesięć lat temu z nieznanego przyczyny obaj zapalali do siebie bezgraniczną nienawiść. Jako doskonali



rycerze, sprawni w walce kopią i mieczem, ale także obdarzeni zmysłem taktycznym i niezwykłą inteligencją, arystokraci są wartymi siebie przeciwnikami. Co nietypowe dla dumnych rycerzy, obaj prowadzą „wojnę podjazdową”, która jednak w każdej chwili może przerodzić się w otwartą i zacięłą wojnę domową. Jej skutki mogą być katastrofalne dla całego księstwa, gdyż obaj możnowładcy dysponują łącznie niemal trzecią częścią wszystkich rycerzy z Akwitanii.

Relacje między Akwitanią a pozostałymi księstwami pozostają raczej neutralne. Tutejsi arystokraci mają własne, wewnętrzne problemy, a rycerze z sąsiednich ziem zachowują zwykle na tyle rozsądku, aby nie mieszać się w krwawe spory Akwitańczyków.

Książę Armand z Akwitanii

Jako młodszy brat poprzedniego księcia, Armand nie spodziewał się, że kiedykolwiek obejmie tron. W latach wędrówek jako błędny rycerz wslawił się zarówno zuchwałością, jak i niebywałym szczęściem. Odrzucał wszelkie propozycje nadań ziemskich, aż wreszcie doczekał się zaproszenia na dwór od samego króla Louena. Będąc rycerzem w królewskiej straży wielokrotnie dawał dowody swojego męstwa, między innymi pokonując w pojedynku wodza bestigorów Darmala Krzywego. Biorąc pod uwagę jego niezwykłą sprawność w boju, wszyscy spodziewali się, iż wkrótce otrzyma we władanie baronię wraz z tytułem markiza.

Tymczasem zaledwie po dwóch latach Armand odłożył kopię i ruszył na poszukiwania Graala. Podróżował samotnie i pod przybranym herbem, a o swojej wędrówce nie opowiedział jeszcze nikomu, choć kilku minstrelów próbowało prześledzić drogę, jaką obrał. Jednak ich wysiłki spełzły na niczym, gdyż Armand nie był jedynym rycerzem Próby, który podróżował pod przybranym imieniem. Po powrocie młody rycerz Graala został mianowany przez króla Chorażym Bretonii i wydawał się zadowolony z tego stanowiska.

Trzy lata temu zmarł książę Akwitanii, a na mocy królewskiego dekretu jego następcą został ogłoszony Armand, który od tego czasu próbuje zaprowadzić porządek w księstwie. Jednak jest to zadanie niezwykle trudne w krainie pogrążonej w wewnętrznych sporach, tym bardziej że ambicja młodego władcy zmusza go do osobistej interwencji we wszelkich zatargach.

Znaczące miejsca

Akwitania

Zamek księcia położony jest w południowo-wschodnim zakątku krainy, w pobliżu granicy z Quenelles. Jego znakiem charakterystycznym jest Ażurowa Wieża, wysoka iglica z mnóstwem okien, dzięki którym cała budowla wygląda, jakby była wykuta z kamiennej koronki. Na jej widok każdy szanujący się krasnoludzki kamieniarz zwykle zaczyna narzekać na ryzykancstwo ludzkich murarzy i opisywać możliwe następstwa zawalenia się budowli. Jednak mimo kruchej konstrukcji wieża przetrwała już ponad sto lat, aczkolwiek od blisko pół wieku nie wolno do niej wchodzić, a nawet jej dotykać, pod karą chłosty. Bolesnie przekonała się o tym córka jednego z możnych kupców, której wymierzono dziesięć razy za opieranie się o ścianę Ażurowej Wieży.

Wokół zamku rozciąga się stolica księstwa, niezbyt wielka, a w dodatku w dużej części opuszczona przez ludność. Obecnie zamieszkaną są wyłącznie zachodnie dzielnice, natomiast wschodnia strona, niegdyś tętniąca życiem, pozostaje opuszczona od wielu lat. Mimo wysiłków księcia, który wysyła wyprawy mające na celu usunięcie niepożądanych lokatorów oraz wygłasza apele do przedstawicieli rodów kupieckich i szlacheckich, mieszkańcy raczej nie kwapią się do zajmowania opustoszałych budynków we wschodnich dzielnicach.

Twierdza d'Epee

Położony niemal w samym środku księstwa zamek stanowi ukoronowanie typowego dla akwitańskiej szlachty upodobania do przesadnych fortyfikacji. Pradziadek obecnie panującego lorda d'Epee był sławnym rycerzem, jednak jego brawura i zamilowanie do pojedynków przysporzyły mu wielu wrogów. Cały majątek przeznaczał więc na rozbudowę rodowej siedziby i w efekcie powstała istna forteca otoczona fosami, kanałami oraz kilkoma kręgami murów najeżonych bastejami i wieżyczkami. Wejścia strzegą potężne bramy, przedzielone licznymi kratami i okutymi żelazem wrotami. Każdy z trzech donżonów stanowi osobny kompleks zamkowy, z własnym arsenałem, ujęciem wody i zapasami żywności, zdolny wytrzymać nawet wielomiesięczne oblężenie.

Jest to również miejsce owiane złą sławą i niemal w całości opustoszałe. Obecnie panujący lord d'Epee mieszka razem z rodziną i dworem w strażnicy przy zewnętrznym murze. Od dziesięciu lat nikt nie wyszedł żywy z któregośkolwiek z donżonów. Ostatnim, który tego dokonał i zachował zdrowe zmysły, jest sam lord d'Epee, jednak choć minęło już ponad piętnaście lat od tego wydarzenia, nikomu nie opowiedział, czego był świadkiem w wieżycy rodowego zamku.

Mimo to książę oferuje znaczną nagrodę za przyniesienie z położonego najbliżej donżonu pewnej pamiątki rodowej, mianowicie poroża olbrzymiego jelenia. Oprócz tego gwarantuje prawo do zachowania wszelkich znalezionych skarbów. Wiele grup dało się skusić wizją skarba szlacheckiego rodu, lecz jak dotąd żadna z nich nie powróciła.

Wolne Derrevin

Położone we wschodniej części księstwa Derrevin zwane jest potocznie Wolnym, gdyż władzę sprawują tam chłopci. Ich pan był niezwykle okrutny, co wkrótce doprowadziło do chłopskiego buntu. Żaden z sąsiadów wielmoży nie kwapił się z udzieleniem pomocy, co zaowocowało pierwszym w historii Bretonii udanym powstaniem chłopskim. W trakcie rozruchów zginął władca pobliskich włości wraz z całą rodziną. W trakcie płądrowania zamku okazało się również, iż był on wyznawcą Nurgla, boga Chaosu.

Zwykle w takich sytuacjach najsilniejszy z lordów pobliskich ziem wkroczyłby ze zbrojną drużyną i siłą zdławił bunt, jednak tym razem uwikłani w zatargi między sobą okoliczni wielmoże nie odważyli się na wyprawę, obawiając się, iż rywale wykorzystają okazję, by spustoszyć ich włości. Dzięki temu chłopci zdążyli się zorganizować, poprosić o pomoc kilka band Zakapturzonych i przygotować na nieuchronną interwencję ze strony szlachty. Do takiego ataku rzeczywiście doszło, jednakże po stracie kilkunastu rycerzy, którzy ruszyli do bezmyślnej szarży na „brudnych wieśniaków” i zginęli

zakłuci włóczniami w wilczym dole, żaden z okolicznych możnowładców nie kwapi się do następnej wyprawy.

Od ponad pół roku w wiosce rządzi rada, złożona ze starszyny oraz Bezimiennych. Obecnie planują rozszerzenie wpływów na inne wioski, co jednak będzie wymagało przypuszczenia niespodziewanego ataku na jeden z pobliskich zamków szlacheckich. Głównym pomysłodawcą tego planu jest Carlomax, najbardziej doświadczony z przywódców rozbójników. Według niego opanowanie pobliskich zamków pozwoli na odparcie ataku dowolnego z rodów szlacheckich, a aktualna sytuacja polityczna w Akwitanii uniemożliwi sojusz zwaśnionych magnatów. W tej sytuacji jedynie książę lub nawet sam król musieliby wyruszyć z rycerstwem na wojnę z chłopami, co z pewnością dla dumnych rycerzy nie byłoby czynem chwalebnym. Bezimienny nie wie, iż okoliczna szlachta pod przywództwem młodego lorda Recherche planuje wspólną wyprawę, aby dać nauczkę buntownikom. Rycerze szukają poparcia wśród pozostałych właścicieli ziemskich, wykorzystując jako pretekst pogłoski o pojawieniu się w okolicy wioski wyznawców Chaosu, którzy mogą utrzymywać konszachty lub nawet być przywódcami chłopskiego buntu w Derrevin.

Przykładowy Akwitańczyk

Carlomax

Życie Carlomaxa jako prostego chłopaka zakończyło się owego tragicznego dnia, gdy jego brat został powieszony za to, iż ośmielił się uśmiechnąć do córki szlachcica, zaś jego matkę wychłostano za płacz podczas egzekucji syna. Dwa tygodnie później, bardziej dzięki łutowi szczęścia niż przemyślanemu planowi, Carlomaxowi udało się porwać córkę owego rycerza i uciec z nią w las. Wiedziony żądzą zemsty planował wymyślne tortury, jednak gdy spojrzał na przerażoną dziewczynę, zrozumiał, że nie jest w stanie skrzywdzić niewinnej osoby.

Wyprowadził ją więc na trakt i puścił wolno, a sam ruszył w las, próbując umknąć przed nieuchronnym pościgiem. Wkrótce otoczyli go ludzie odziani w płaszcze z kapturami i doprowadzili do przed oblicze herszta, zwanego Bezimiennym. Wiedział on już od swoich podwładnych o szlachetnym zachowaniu młodzieńca, więc zaproponował mu dołączenie do Zakapturzonych. Nie widząc innego wyjścia, Carlomax z chęcią przyłączył się do rozbójników.

Wkrótce okazało się, że stanowi ucieleśnienie ich kodeksu honorowego, a wrodzony spryt i inteligencja pozwoliły mu szybko awansować w hierarchii bandy. Niedługo potem, za radą Bezimiennego, zebrał najwierniejszych towarzyszy i założył własną bandę. Jako główny cel działań wyznaczył walkę z wyzyskiem chłopów, a na swoją siedzibę wybrał lasy w pobliżu wioski Derrevin. Początkowo zamierzał jedynie doprowadzić do uwolnienia osady spod władzy okrutnego pana, a po jego śmierci uciec w las przed pościgiem. Jednak niespodziewana zwłoka w akcji odwetowej rycerzy skłoniła Bezimiennego do ułożenia ambitnego i szalonego planu wyzwoleńca całego księstwa spod władzy szlachty!

Carlomax to idealista, lecz z uwagi na doświadczenie w walce podjazdowej i potyczkach jest trudnym przeciwnikiem oraz realnym zagrożeniem dla szlachty. Zdaje sobie sprawę, że

Carlomax

Profesja: bezimienny

Poprzednie profesje: zakapturzony, weteran

Rasa: człowiek

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
56	67	44	53	39	41	48	73

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
3	16	4	5	4	0	0	0

Umiejętności: dowodzenie, hazard, mocna głowa, nauka (strategia/taktyka), opieka nad zwierzętami, plotkowanie +20, przekonywanie +10, sekretne znaki (łowców), sekretne znaki (zwiadowców), sekretny język (bitewny), skradanie się +10, spostrzegawczość +20, sztuka przetrwania +10, tropienie, ukrywanie się +10, unik +10, wiedza (Bretonia) +20, wspinaczka +10, zastraszanie, znajomość języka (bretoński)

Zdolności: bardzo silny, błyskawiczne przeładowanie, broń specjalna (długi łuk), broń specjalna (unieruchamiająca), morderczy atak, niepokojący, niezwykle odporny, obywatel, opanowanie, przemawianie, silny cios, strzał precyzyjny, strzał przebijający, strzelec wyborowy, szósty zmysł, wędrowiec

Zasady specjalne:

- Modyfikator +10 do testów wiedzy (Bretonia) dotyczących Akwitanii.

Zbroja: średni pancerz (skórzna, kolczy czepiec)

Punkty Zbroi: głowa 3, ręce 1, korpus 1, nogi 1

Uzbrojenie: broń jedno ręczna (miecz), długi miecz, sieć

Wyposażenie: banda Zakapturzonych, wioska

zorganizowany atak połączonych sił kilku magnatów może przynieść zagładę jego rodzącemu się marzeniu, dlatego też podejmuje próby pokrzyżowania ich planów, na przykład wykorzystując szpiegów i awanturników, którzy mogliby skłócić tradycyjnie nieufne wobec siebie rody szlacheckie.

Pomysły na przygody

Książęcy ród

Poprzedni książę zginął w bitwie w czasie jednej z niekończących się wojen między zwaśnionymi rodami. Czterech z jego synów zginęło wcześniej: jeden w bitwie, następny złożony chorobą, kolejny w czasie zarazy, a ostatni otruty przez wrogów księcia. Najmłodszy syn okazał się niespełna rozumu i musiał być trzymany w odosobnieniu. Stary książę miał jednak dwie córki i normalnie tron dziedziczyłaby najstarsza z nich, ale w sprawę sukcesji wmieszał się król. Przekazał władzę w prowincji Armandowi, swojemu chorążemu i młodszemu bratu zmarłego arystokraty. Decydującym powodem był fakt, iż Armand był rycerzem Graala i lepiej nadawał się do sprawowania władzy w księstwie rozdartym przez wewnętrzne intrygi magnaterii.

Tajemnicze przypadki śmierci książęcych synów wzbudziły niepokój nie tylko wśród arystokratów, ale także na dworze

królewskim. Krążą plotki, iż w sprawę mogą być zamieszani kultysty Mrocznych Bóstw. Armand jako rycerz Graala pozostaje poza wszelkimi podejrzeniami, aczkolwiek w chwili obecnej wydaje się niezdolny do przeprowadzenia jakiegokolwiek dochodzenia w tej kwestii. Potrzebuje zatem osób gotowych na wszystko, na przykład Bohaterów Graczy.

Rewolta!

Przebywający w niewielkiej wiosce Bohaterowie Graczy nagle trafiają w sam środek chłopskiego buntu. Miejscowy pan uznaje, iż z pewnością ci włóczędzy są przywódcami rewolty. Wspaniałomyślnie okaże wicherzycielom łaskę, jeśli

wydadzą mu Bohaterów. Jednak chłopie nie zgadzają się na tę propozycję i będą chronić przybyszy, przynajmniej dopóki wydarzenia układają się po ich myśli. Jeśli sytuacja obróci się na niekorzyść buntowników, chłopie będą zmuszeni wydać BG w ręce wielmoży.

Jak można się spodziewać, wieśniacy nie mają pojęcia o walce, nie potrafią działać wspólnie i w zorganizowany sposób. Jedynymi doświadczonymi wojownikami są Bohaterowie Graczy. Wkrótce przekonają się, iż skoro i tak grozi im stryczek za przywództwo nad chłopską rebelią, lepiej będzie dla nich, jeśli bunt się powiedzie. A to oznacza, że będą musieli naprawdę stanąć na czele zbuntowanych mieszkańców wioski.

— L'Anguille —

Większość obszaru księstwa zajmują pola uprawne, oprócz południowych rejonów, które pokrywa Las Arden. Pomimo obecności wielkiego portu L'Anguille, wybrzeże księstwa jest krótkie i niezbyt sprzyjające żegludze. Większość linii brzegowej stanowią strome klify, a okoliczne wody usiane są podwodnymi skałami. Prądy morskie są tu silniejsze i bardziej zdradliwe niż na pozostałych odcinkach bretońskiego wybrzeża. Nawet doświadczeni piloci i nawigatorzy mają problemy z bezpieczną żeglugą na tych burzliwych wodach. Znalezienie bezpiecznej przystani wymaga Trudnego (-20) testu **nawigacji** lub **żeglarstwa**. Owiane złą sławą wybrzeże stanowi również schronienie dla morskich potworów, zwanych pomiotem Theralindy (patrz ramka).

Dlatego na tutejszym wybrzeżu nie ma zbyt wielu osad i miast, oczywiście poza największym portem Bretonii – L'Anguille. Wśród wysokich nadmorskich urwisk, smaganych wiatrem i sztormami, żyją ci, którym zależy na samotności: pustelnicy, piraci, przemysłowcy, a także banicy i kultysty.

Pozostałe ziemie księstwa to w dużej mierze pastwiska i pola uprawne, z nielicznymi, rozsianymi po regionie zamkami szlacheckimi. Rozwojowi rolnictwa sprzyja żyzna gleba i łagodny klimat. Tutejsi chłopie mawiają, iż morze wyładowuje swój gniew na klifach, zaś ziemie położone w głębi lądu obdarza życiodajnym deszczem. Włości szlacheckie bywają oddzielane długimi i wąskimi zagajnikami, o szerokości nie przekraczającej kilkudziesięciu metrów. Tego rodzaju pasy leśne służą jako naturalne granice, zapewniają budulec oraz pożywienie dla świń, a jednocześnie, ze względu na niewielkie rozmiary, nie stanowią bezpiecznej kryjówki dla zbójów i drapieżników.

Poza portem L'Anguille na terenie księstwa nie ma większych miast. Położenie geograficzne portu oraz stolicy sąsiedniego Couronne zapewnia w miarę szybki dojazd z każdego zakątka księstwa, a oba miasta są na tyle duże, iż trudno z nimi konkurować. Na skutek braku innych centrów handlowych, niemal w każdej wiosce odbywa się targ, ponieważ dla wielu chłopów kilkudniowa podróż do miasta jest po prostu nieopłacalna.

Południowe rejony księstwa porasta owiany złą sławą Las Arden. Położone w jego pobliżu osady bywają celem napaści zwierzolutdzi i leśnych stworów, a szczególnie częste i liczne w tych okolicach są zbrojne stada zwierzolutdzi z rogami przypominającymi poroża jeleni i łosi.



Ludność

Mieszkańcy L'Anguille dzielą się na dwie kategorie: mieszkających w porcie i poza nim. Istnieją między nimi silne animozje, niekiedy równie żywiołowe jak w przypadku waśni pomiędzy poszczególnymi księstwami.

W porcie mieszkają głównie żeglarze, rybacy i kupcy. Żyją z darów morza i są z tego dumni. Dla nich dowodem największego męstwa jest codzienne stawianie czoła żywiołom wiatru i wody, natomiast krótkie chwile na lądzie to okazja, by zająć przyjemności życia. Twierdzą, iż szczury lądowe „zbyttnio martwią się o przyszłoroczne zbiory, pozwalając odpłynąć fali”, czyli po prostu zapominają o tym, iż trzeba cieszyć się chwilą obecną, bo któż wie, co przyniesie przyszłość? Mieszczanie rzadko opuszczają portowe mury, a jeśli już, to zwykle po to, aby się ustatkować i zająć uprawą roli (mało prawdopodobne w przypadku awanturników) lub by zaznać przygód i szukać sławy. W codziennym życiu marynarza nie ma okazji do zdobycia chwały, gdyż morza nie sposób pokonać, a każdy dzień to wyłącznie walka o przetrwanie, nie o zwycięstwo.

Mieszkańcy pozostałych terenów księstwa, szczególnie południowych, to typowi wieśniacy: silni, godni zaufania, dzielnie stawiający opór zbójom i potworom z Lasu Arden. W ich opinii mieszczenie to lekkoduchy i utracjusze, którzy w życiu nie przepracowali uczciwie nawet jednego dnia. Mieszkańcy wsi, którzy opuszczają rodzinne strony, najczęściej pragną doświadczyć przygód bardziej ekscytujących niż żniwa lub wiejskie tańce przy ognisku. Inni zaś zostają przymusowo wcieleni do wojska jako pachołkowie w zbrojnej wyprawie miejscowego wielmoży.

Ważnie i niechęć między obiema grupami stanowią główną oś rozgrywek politycznych w księstwie. Niechęć księcia Tauberta do morza jedynie pogarsza sprawę. Władca nie tylko nie przyjeżdża do portu L'Anguille, ale w ogóle nie myśli o tym ważnym przecieży rynku zbytu i ośrodku gospodarczym. Do tej pory książę mianował kilku namiestników, ale żaden z nich nie potrafił zaprowadzić porządku w porcie. Obecnie tę funkcję sprawuje Godemar Fitzgodrik, najbogatszy kupiec w Bretonii i przywódca rodu znanego jako Bractwo Latarni. Jego głównym zadaniem, z którego zresztą wywiązuje się bez zarzutu, jest efektywne ściąganie podatków i opłat, co powoduje, iż w porcie

kwitnie łapownictwo i przemysł, zaś biurokracja i absurdy prawne sięgają granic możliwości.

Mimo to, a może właśnie dzięki takiej sytuacji, Godemar i Bractwo konsekwentnie realizują swoje dążenia do niezależności i przejęcia władzy na wybrzeżu. W świetle prawa przywódca rodu jest tylko chłopem, więc nie ma zbyt wielkich wpływów na dworze. Jest to fakt nagminnie wykorzystywany przez biedniejszych, ale szlachetnie urodzonych rycerzy i dworzan, za każdym razem, gdy namiestnik portu pojawia się na dworze, aby przekazać wpływy z podatków. Jednakże mało znaczącą pozycję na dworze Bractwo rekompensuje sobie niemal całkowitą kontrolą nad największym portem Bretonii, a w konsekwencji znaczącym udziałem w dalszej dystrybucji towarów, zarówno pochodzących z głębi kraju, jak też przywożonych z innych księstw i krain Starego Świata. Rada Bractwa debatuje obecnie nad kwestią o fundamentalnym znaczeniu dla sytuacji całego rodu. Czy Bractwo powinno dążyć do niezależności od księcia L'Anguille, czy też raczej planować oderwanie księstwa od Bretonii i sprawowanie samodzielnej władzy w całym regionie. Do czasu ustalenia dalszego kierunku działań Bractwo koncentruje wysiłki na utrzymaniu politycznie stabilnej sytuacji na wybrzeżu, a także umocnieniu własnej pozycji i rozszerzeniu wpływów w regionie.

Ze względu na swoją długotrwałą nieobecność, książę Taubert jest postacią praktycznie nieznaną dla większości mieszkańców portu. Niewielka grupa mieszczan i drobnych kupców, którym nie podobają się dominacja Bractwa Latarni, podejmuje wysiłki, aby zainteresować księcia przypadkami nadużyć mianowanego przez niego namiestnika. Liczą na to, iż książę, postrzegany niemal jako wybawiciel, przywróci ład i porządek w porcie, a wtedy ich pozycja i majątek również wzrosną. Jednak większość mieszkańców miasta, a zwłaszcza bogatsi kupcy, uznają władcę za osobę niezbyt interesującą się problemami wybrzeża, a bardziej pochłoniętą zabawami i polowaniami, co zresztą bardzo im odpowiada.

W opinii mieszkańców prowincji sytuacja wygląda zupełnie inaczej. Dla szlachty i chłopów książę jest prawdziwym bohaterem i obrońcą, który osobiście prowadzi wyprawy przeciwko stworom z Lasu Arden. Wzniesione przez niego wieże i forty sygnałowe, rozlokowane na obrzeżach lasu, błyskawicznie przekazują na zamek Grasgar wieści o spostrzeżonych bandach zbójów lub stadach zwierzolutdi. Książę wysyła przeciwko nim zbrojne oddziały, nierzadko osobiście nimi dowodząc. Dzięki temu liczne wioski zostały uratowane przed zniszczeniem, a wielu drobnych ziemskich posiadaczy, a nawet chłopów, zawdzięcza życie męstwu i waleczności księcia. Tego rodzaju silne przeżycia wpływają na opinię poddanych o ich władcy.

Z upływem lat nawet zwierzolutdzie zdołali pojąć, iż znacznie bezpieczniejsze jest napadanie na pozostałe księstwa w regionie, głównie Artois, Lyonesse i Couronne. Prowadzi to do napięć między nimi a L'Anguille. Niektórzy magnaci otwarcie wyrażają opinię, iż książę Taubert powinien sprawić porządne lanie zwierzolutdom, a nie tylko przeganiać ich na ziemie swoich sąsiadów. Jednakże niezachwiana odwaga i gotowość Tauberta do walki z zagrożeniem z Ardenu nieco wycisza krytyczne głosy możnowładców, którzy nie

Pomiot Theralindy

Theralinda była ukochaną księcia Corduina z L'Anguille, jednego z Towarzyszy Graala. Według opowieści pewna złośliwa wiedźma rzuciła na nią klątwę, zamieniając kobietę w potwornego morskiego stwora. Jednakże jej miłość do mężnego rycerza oraz prawdziwie szlachetne serce nie pozwoliły zatriumfować złu, a Theralinda stała się strażniczką księżęcego portu. Gwałtowne i silne sztormy, jakie nawiedzają wybrzeże L'Anguille, są podobno wyrazem żalu dziewczyny za utraconą miłością. Co ciekawe, rzeczywiście nigdy nie szaleją nad samym portem lub kanałem, który do niego prowadzi.

Według innej opowieści morskie stwory zwane pomiotem Theralindy to owoce jej związku z innymi wodnymi zwierzętami. Nie da się ukryć, że po matce odziedziczyły potworny kształt, jednak w odróżnieniu od niej, nie cechuje ich zdolność do miłości ani też szlachetne serce. Wręcz przeciwnie, to zaciekle i krwiożercze bestie, przypominające pokryte łuską morskie węże z końskimi głowami i ostrymi kłami. Nie posiadają tylnych kończyn ani ogona, ale ich przednie łapy zakończone są ostrymi pazurami. Stwory zwykle czyhają w pobliżu groźnych przesmyków, atakując duże łodzie, a nawet okręty. Udokumentowane opowieści o napaściach na statki potwierdzają, iż pomiot Theralindy potrafi przeżyć poza wodą nawet do pół godziny. Zdarzały się przypadki, iż stwory wyskakiwały z wody na pokład łodzi lub okrętu, zawzięcie atakując rybaków i marynarzy. Niektórzy uczeni twierdzą, iż są to dorosłe formy mięsożernych ryb spotykanych w rzece Sannez. Niezależnie od tajemnicy ich pochodzenia, niezbitym faktem jest to, iż nie występują nigdzie poza zatoką L'Anguille.

Pomiot Theralindy

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
40	0	43	45	50	10	32	0

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
3	22	4	4	3	0	0	0

Umiejętności: pływanie +20, skradanie się, spostrzegawczość +20, ukrywanie się

Zdolności: broń naturalna, łuski (2), straszny, wyostrzone zmysły

Zasady specjalne:

- **Wodny stwór.** Pomiot Theralindy może oddychać pod wodą. Pływa z Szybkością 8.

Zbroja: łuski (2)

Punkty Zbroi: głowa 2, ręce 2, korpus 2, nogi -

Uzbrojenie: pazury i kły

mogą zaprzeczyć nieraz iście heroicznym wysiłkom księcia L'Anguille. Pomimo szacunku, jaki żywią wobec bitewnych wyczynów władcy, nie ustają w intrygach w celu oczernienia go lub osłabienia jego pozycji na królewskim dworze.

Książę Taubert z L'Anguille

W młodości książę wiele żeglował po morzach wokół Bretonii, lecz minęło ponad piętnaście lat, odkąd po raz ostatni stanął na pokładzie okrętu lub choćby widział morskie fale. Od powrotu z tamtej ostatniej podróży wiele lat temu, nikomu nie wyjawiał przyczyn decyzji o porzuceniu morza.

Tym samym zagadką pozostaje powód przeniesienia dworu do zamku Grasgar, położonego na obrzeżach Lasu Arden.

Poprzedni władcy wykorzystywali go jako pałacyk łowiecki, lecz Taubert nakazał przebudowę zamku, aby mógł służyć jako forteca przeciwko zbrojnym napaściom zwierzołudzi. Jest to także baza wypadowa do częstych wypraw w głąb lasu. Książę twierdzi, że jego działania mają na celu oczyszczenie pradawnej kniei z wszelkich sług zła, lecz złośliwi twierdzą, że Taubert po prostu próbuje uciec jak najdalej od morza.

Znaczące miejsca

L'Anguille

Port w L'Anguille to jeden z architektonicznych cudów Starego Świata. Został wzniesiony przez elfy, a wiele miejskich budowli przetrwało przez tysiąclecia i wciąż zachwyca swym pięknem i kunsztem kamieniarskim. Najśłynniejszą z nich jest oczywiście latarnia morska o wysokości ponad stu metrów. Jej ściany są tak gładkie, iż na pierwszy rzut oka wydaje się, że wieża została wykuta z pojedynczego głazu. Latarnia stanowi część umocnień portu, po obu jej stronach ciągną się potężne mury, wysokie na dwadzieścia metrów i szerokie na dziesięć ludzi. Przybywające do portu elfy właśnie do niej kierują swe pierwsze kroki, a żaden z latarników nie waży się bronić im wejścia na szczyt wieży.

Większość budynków za murami to znacznie nowsze konstrukcje, wzniesione ludzką ręką. Jedną z najstarszych jest zamek, położony na wyspie pośrodku portu i strzegący wejścia do kanału dzięki potężnym balistom i katapultom. Kamienna twierdza, mimo iż obsadzona, pozostaje nieco zaniedbana, gdyż książę nie zawiątał tu od wielu lat. W obrębie murów

„To przez tę sól w wodzie i powietrzu, wiecie? Wyżera wszystko w głowach mieszczuchów. To dlatego ciągle myślą o złocie.”

– chłop z L'Anguille.

„Codziennie spotykasz tych samych ludzi, widzisz te same twarze, a po kilku latach przestajesz pamiętać, że istnieje cokolwiek innego niż ta wioska, zapuszczone poletko i chałupa z dziurawym dachem. Żyjesz w zamkniętym świecie, gdzie oznaką pozycji jest wielkość twojej krowy.”

– mieszczanin z L'Anguille.

„Próbują być bardziej marienburgscy niż my. Podobno nawet zamierzają spiętrzyć Sannę w górnym biegu, aby kupcy z L'Anguille też mogli mieć własne mokradła.”

– żeglarz z Marienburga.

trafiają najpierw do rąk książęcego namiestnika, Godemara Fitzgodrika, który jest zarazem przywódcą Bractwa Latarni.

Smocze Kły

Smocze Kły to szczególnie niebezpieczny, choć malowniczy odcinek wybrzeża oddalony o dzień żeglugi od granicy z Lyonesse. Z wody wystają tu setki ostrych skał, zakrzywionych wskutek ciągłych uderzeń fal. Nad kipielą szalejącego morza unoszą się kłęby wodnej mgiełki, dzięki której skały wyglądają niczym zębiska wściekle dyszącej morskiej bestii. Jest to obszar szczególnie często nawiedzany przez burze, a przynajmniej raz w tygodniu szaleje tu potężny sztorm. Marynarze uważają, iż wpłynięcie między Smocze Kły to pewna śmierć, choć tym razem nie ma to nic wspólnego z przesadami braci żeglarskiej, a raczej stanowi trzeźwą ocenę naturalnych warunków panujących na tym wybrzeżu. Ostre skały, wzburzone morze i porywiste wichry przyniosły zagładę niejednej załodze.

Co dziwne, kupcy i wędrowcy przybywający na zamek miejscowego pana donosili o przypadkach tajemniczych

zniknięć osób podróżujących nie morzem, ale lądem, mniej więcej na wysokości Smoczych Kłów. Od ponad trzech lat nie ma wiarygodnych informacji o sytuacji w regionie, a śmiałkowie, którzy wyruszyli w tamtą stronę, między innymi wyprawa miejscowego wielmoży, nigdy nie powrócili. Księcia Tauberta nie obchodzą sprawy związane z morzem, co oznacza, że zagadkę tajemniczych zniknięć musi rozwiązać dziesięcioletni syn zaginionego lorda. Mimo złej sławy otaczającej region Smoczych Kłów, młodziemiec oferuje wysoką nagrodę za dostarczenie wieści o losie ojca.

Powiedzenia z L'Anguille

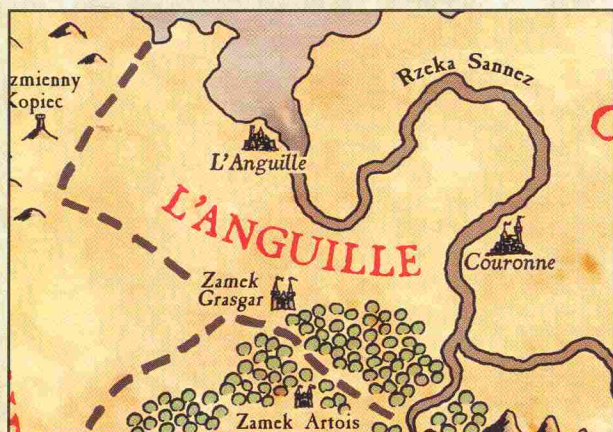
„Nie rzucaj kotwicy na skałach” – nie podejmuj ryzyka, bądź zadowolony z tego, co masz.

„Nocny polów” – przedsięwzięcie ryzykowne, potencjalnie nieopłacalne, a z pewnością bardzo niebezpieczne.

„Olej do latarni” – duża suma pieniędzy. Określenie używane zarówno w odniesieniu do znacznych kosztów utrzymania latarni morskiej, jak również kwoty pobieranej od nowych członków Bractwa.

„Ręka, noga” – mała suma pieniędzy. Określenie pochodzi od zwyczaju pobierania przy przekraczaniu bram miejskich niewielkiej kwoty za każdą kończynę przechodzącego.

„Ryby na łące” – określenie dwóch rzeczy, które zupełnie do siebie nie pasują.



Zamek Grasgar

Niedawno przebudowany i powiększony zamek stanowi siedzibę dworu księcia Tauberta. Piętnaście lat temu był to niewielki leśny pałacyk, chroniony przez błotnistą fosę i drewnianą palisadę. Obecnie na jego miejscu wznosi się prawdziwa twierdza. Główny donżon mierzy ponad 30 metrów, otoczony jest głęboką fosą i kamiennym murem. Książę rozpoczął rozbudowę dolnego dziedzińca, budynków pomocniczych i stajni, a także zewnętrznego muru, wyższego i zwieńczonego basztami. Zamek ma służyć jako koszary i jednocześnie baza wypadowa dla licznej armii książęcej.

Obecnie przebywa tam pięćdziesięciu rycerzy i kilkuset zbrojnych piechurów, jednak w zamyśle księcia budowane koszary mają pomieścić nawet dwudziestokrotnie liczniejsze wojska. Póki co, Taubert nie może liczyć na to, iż w krótkim

czasie powiększy zastęp wiernych mu rycerzy, jednak to nie powstrzymuje go przed wydawaniem złota na rozbudowę zamku Grasgar. Jego planów nie zna nikt, choć wielu bliskich mu doradców oraz zagorzałych wrogów podejrzewa, iż ambicje księcia sięgają dalej niż oczyszczenie Lasu Arden. Na korzyść Tauberta świadczą natomiast jego dokonania, przede wszystkim udane wyprawy przeciwko zwierzodziom. Król Louen bacznie przygląda się rozbudowie zamku, choć jak dotąd nie uznał, że zagraża to jego pozycji lub stanowi oznakę nieposłuszeństwa księcia L'Anguille.

Przykładowy mieszkaniec L'Anguille

Marperyk d'Abenne

Marperyk to jeden z bardziej przedsiębiorczych kupców w L'Anguille. Do niedawna działał wyłącznie na rynku winiarskim, prowadząc kram z wysokiej jakości trunkami, a także produkując własne gatunki wina oraz brandy. Chłubi się tym, iż nigdy nie prowadził karczmy, a mimo to jego wyroby posiadają niepowtarzalny bukiet i smak.

Dzięki wysokiej jakości oferowanego wina Marperyk dość szybko dorobił się znacznego majątku, a obecnie zaopatruje stałych klientów w inne towary luksusowe. Mimo iż początkowo przedsięwzięcie to stanowiło jedynie niewielką część działalności kupca, wkrótce zaczęło przynosić znaczne dochody.

Ambicją Marperyka jest dołączenie do Bractwa Latarni, dlatego sprzedawał kram z winem i zainwestował w towary luksusowe, licząc na zdobycie uznania i pozycji wśród



Marperyk d'Abenne

Profesja: kupiec

Poprzednia profesja: rzemieślnik

Rasa: człowiek

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
29	26	27	40	36	44	44	38

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	13	2	4	4	0	0	0

Umiejętności: czytanie i pisanie, opieka nad zwierzętami, plotkowanie, powożenie, rzemiosło (handel), rzemiosło (winiarstwo), sekretny język (gildii), spostrzegawczość, targowanie +10, wiedza (Bretonia), wycena +10, znajomość języka (bretoński)

Zdolności: błyskotliwość, żyłka handlowa

Zasady specjalne:

- Modyfikator +10 do testów **wiedzy (Bretonia)** dotyczących L'Anguille.

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: sztylet

Wypożyczenie: dom w mieście, magazyn, 2 tys. zł w towarach, 500 zł w gotówce

najważniejszych kupców L'Anguille. To dopiero początek jego działalności na szeroką skalę, lecz Marperyk jest dobrej myśli. Pilnie poszukuje współpracowników, którzy mogliby ochraniać magazyny i konwoje, szukać nowych rynków zbytu, a także dokonywać zakupu cennych towarów. Na razie nie zamierza angażować się w działalność nielegalną, ale jest świadom, iż takie działania mogą okazać się potencjalnym źródłem zysków w przyszłości.

W efekcie Marperyk stanowi swego rodzaju kuriozum – może być zleceniodawcą Bohaterów, nie udając kogoś innego, kim się wydaje na pierwszy rzut oka. Jednakże wkrótce to może się zmienić, gdyż głównym celem kupca jest dołączenie do Bractwa Latarni. Zrobi więc wszystko, aby ten cel osiągnąć, nawet jeśli będzie to wymagało działania poza prawem. Jeśli nadal będzie w równie szybkim tempie zdobywał wpływy, wkrótce otrzyma zaproszenie do wstąpienia do rodu i działania na rzecz wywalczenia przez L'Anguille niepodległości. Jeśli natomiast kupiec znajdzie

się na skraju bankructwa, zainteresują się nim członkowie pewnego kultu Chaosu. Bohaterowie mogą zatem pomóc mu w uwolnieniu się spod wpływów wyznawców Niszczycielskich Potęg lub całkowicie nieświadomi dalej pracować dla niego, a w istocie realizować cele kultystów.

Marperyk dobiega trzydziestki i jest przystojny, choć jak na kupca dość chudy. Wynika to z faktu, iż zamiast folgować przyjemnościom ciała, wszelkie zyski inwestuje w dalszy rozwój działalności. Ubiera się ze smakiem i cieszy powodzeniem wśród kobiet, nawet pomimo pewnej ułomności – utyka po wypadku z dzieciństwa. Nie przeszkadza mu to jednak w normalnym poruszaniu się, a sam Marperyk często o tym zapomina, nie próbując ukrywać tej niewielkiej dolegliwości.

Pomysły na przygody

Werbownicy

Bohaterowie, którzy dopuścili się jakiegoś nielegalnego czynu (w Bretonii może to być niemal wszystko, zależnie od uznania miejscowego pana), nagle zostają otoczeni przez grupę zbrojnych, którym przewodzi kilku rycerzy. Następnie zostają przewiezieni do zamku Grasgar, gdzie książę Taubert publicznie ogłasza ich winnymi zbrodni i skazuje na śmierć przez powieszenie. Tej samej nocy potajemnie odwiedza oczekujących na egzekucję Bohaterów i proponuje następujący układ. Strażnicy umożliwią im „ucieczkę” z całym ekwipunkiem, ale Bohaterowie zobowiążą się do służby jako zwiadowcy w Lesie Arden. W przypadku odmowy czeka ich stryczek.

Niewątpliwie zachowanie księcia i jego motywy są dość dziwne. Przecież mógł normalnie zatrudnić awanturników... Co on knuje?

Wolne L'Anguille!

Grupa podżegaczy podchwytuje pomysł kupców, gorąco agitując zarówno wśród ludności miejskiej, jak i chłopów o potrzebie uzyskania niepodległości i stworzenia odrębnego kraju, w którym wszyscy mieszkańcy będą sprawować władzę. Szlachta odnosi się do tego pomysłu bez zbytniego entuzjazmu, po prostu wieszając każdego wicherzyciela, który odważy się wystąpić przeciwko prawowitym władcom. Także i kupcy nie są zadowoleni z takiej działalności, gdyż ich plan zakłada uzyskanie niepodległości, ale pod rządami ich samych, a nie głupich prostaków ze wsi. A może podżegacze wcale nie są naiwnymi szaleńcami, lecz nieświadomymi niczego marionetkami w rękach znacznie potężniejszej siły?

— Artois —

Tereny księstwa Artois niemal w całości pokrywa gęsty i tajemniczy Las Arden. Jedynie na zachodzie niewielki pas równin nadaje się pod uprawę. Tam też mieszka większość populacji, choć i w lesie można znaleźć ludzkie osady. Swoje siedziby mają tam leśnicy, drwale i węglarze, a w odosobnionych strażnicach i fortach można spotkać łowców oraz zbrojnych pachołków miejscowych wielmożów. Każda z osad jest silnie ufortyfikowana, otoczona palisadą, ziemnym nasypem i głębokim rowem najeżonym ostrymi palami. Wejścia do

większych osad strzeże kamienna strażnica lub zamek rycerza. Chłopi zajmują się głównie hodowlą zwierząt, gdyż na leśnych polanach nie można uprawiać zboża, a poza tym w razie napaści stado można zagnać w obręb umocnień wioski.

Artois to niezbyt bezpieczny obszar, a największym zagrożeniem nie są bynajmniej drapieżne zwierzęta. Leśne osady nękają częste napaści zbrojnych stad zwierzołudzi. Tereny w obrębie puszczy często przyznawane są młodszemu

synom tutejszych rodów szlacheckich. W ten sposób władcy Artois liczyli na stworzenie łańcucha zamków, które powstrzymałyby mroczne siły z głębi kniei. Jednakże te wysiłki na niewiele się zdają, a opuszczone i zrujnowane wioski to powszechny widok we wschodnich rejonach księstwa.

Las Arden stanowi ostoję dla licznych band zwierzoludzi. Z nieznaných przyczyn w okolicy szczególnie często spotykane są rykowce, zazwyczaj wykorzystywane oraz pomiatane przez większe i silniejsze gory. Nie oznacza to, iż w Ardenie nie występują inne gatunki zwierzoludzi, po prostu zaskakująca jest olbrzymia ilość słabszych wśród swoich pobratymców rykowców.

Na terenie Artois można spotkać także inne istoty dotknięte skazą Chaosu. Wiele wiosek zostało spustoszonych przez bandy mutantów, którzy często ukrywają swoją przypadłość i zdradziecko atakują własnych krewnych i dotychczasowych przyjaciół. Duża liczba przypadków mutacji dała początek przypuszczeniom, iż gdzieś na terenie Artois znajduje się miejsce skażone niezwykle silną mocą Chaosu. Jeśli komuś uda się je odnaleźć i zniszczyć, z pewnością okryje się wielką sławą.

Ludność

Mieszkańcy zachodnich rejonów Artois przypominają swoich sąsiadów z Lyonesse i L'Anguille. Rzadko deklarują przywiązanie do rodzinnych stron i lubią podkreślać, iż czują się raczej Bretończykami niż poddany mi księcia Artois. Młodzi potomkowie szlacheckich rodów są wręcz zachęceni do odbywania dalekich podróży, niekiedy nawet w odległe rejony Starego Świata.

Mieszkańcy leśnych osad do pewnego stopnia dzielają tę opinię, gdyż również nie czują się poddany mi władcy Artois. Tak naprawdę wielu z nich nawet nie wie, że ktoś taki istnieje. Nawet w wioskach położonych przy głównych traktach rzadko można spotkać podróżnych, a mieszkańcy niektórych osad założonych w głębi puszczy nigdy nie widzieli nikogo spoza swojej wioski. Nie należy więc się dziwić, że sam

pomysł opuszczenia osady jest traktowany jako przejaw szaleństwa graniczącego z samobójstwem. Bardziej przesądni chłopcy wyprawiają takiej osobie pogrzeb za życia, a jeśli nawet wróci w rodzinne strony, zostanie uznana za ożywionego złą magią potwora w ludzkiej skórze. Rycerze i właściciele ziemscy w mniejszym stopniu dzielają te przesady, gdyż przynajmniej raz do roku wybierają się na dwór książęcy, aby zdać sprawozdanie z sytuacji w Ardenie. Można jednak przyjąć, że prosił mieszkańcy leśnych osad

niewiele wiedzą o świecie położonym poza krawędzią palisady.

Mieszkańcy zachodnich rejonów Artois często i dużo podróżują, zgodnie z obowiązującą w księstwie tradycją. Można nawet przypuszczać, iż większość wędrowców na bretońskich szlakach pochodzi właśnie stąd. Znacznie rzadziej spotyka się przybyszy ze wschodniego Artois, a zwykle są to ludzie, którzy nie byli już w stanie wytrzymać życia w wiosce otoczonej niegościnnym i złowrogim lasem.

Zachodnim Artois włada diuk Larret, uważany za jednego z najlepiej wykształconych arystokratów w całym królestwie. Krążące o nim opowieści opisują lata spędzone na wędrowności w przebraniu minstrela, podczas których większą sławą okrył się władając lutnią niż kopią. Diuk nigdy nie zniżył się do tego, by tłumaczyć się ze swoich czynów, a męstwem i honorem wykazał się w wielu pojedynkach i bitwach. Jako zręczny polityk podporządkował sobie zachodnie rejony księstwa, zyskując większe wpływy niż władca Artois. Podobno następnym posunięciem diuka będzie staranie się u króla o nadanie baronii i uzyskanie większej niezależności.

Wschodnie Artois składa się z niezależnych włości należących do mniej wpływowych arystokratów, zbyt zajętych walką o przetrwanie w niebezpiecznej okolicy, aby mogli wikać się w polityczne rozgrywki. Największą władzę sprawuje oczywiście książę Chilfroy, który regularnie rusza na wyprawy przeciw zwierzoludziom lub w obronie zaatakowanych osad. Jednak zbyt często wieści nadchodzą z opóźnieniem, a odsiecz dociera do wciąż dymiących ruin zniszczonych wiosek.

Wśród okolicznej ludności krążą pogłoski o panach leśnych włości, którzy są potajnymi wyznawcami Chaosu, a nawet o wioskach współdziałających z mutantami i zwierzoludźmi. Te doniesienia bardzo niepokoją zarówno księcia, jak i rycerzy bardziej świadomych powagi sytuacji. O ile jednak trudno uwierzyć w tę pierwszą plotkę, o tyle bardzo prawdopodobna wydaje się możliwość przejścia władzy

przez kultystów Mrocznych Bóstw w którymś z zamków zapomnianych w leśnej głuszy.

Najstłynniejszym spośród ardeńskich arystokratów jest baron Chlodegard, rycerz Graala. Sam poprosił o nadanie tutejszych ziem, a każdego roku osobiście zabiera do L'Anguille grupę miejscowych chłopów. Konsekwentnie rozszerza swoje posiadłości, obecnie obejmujące trzy wioski, zaś dzięki częstym podróżom pana do sąsiedniego księstwa jego poddani wydają się mniej skłonni do zabobonów niż pozostali mieszkańcy wschodniego Artois.



Powiedzenia z Artois

„Leśnik” – określenie osoby zamkniętej w sobie, która nie lubi bywać w towarzystwie. Używane tylko na zachodzie księstwa.

„Przyrodni brat/siostra” – wybranek/wybranka serca. Pochodzenie tego zwrotu nie jest znane. Prawdopodobnie było to obraźliwe określenie wobec mieszkańców wschodnich rejonów księstwa, szczególnie w wioskach, gdzie często dochodziło do małżeństw między bliskimi krewnymi. Obecnie jest to powiedzenie o neutralnym wydźwięku, choć mało zrozumiałe dla cudzoziemców.

„Wolałbym wejść na drzewo” – zdecydowana odmowa. Określenie obecnie używane w całym księstwie, choć pochodzi ze wschodu. Trudno jest uciekać przed zwierzoludźmi, siedząc na drzewie.

Rycerz nakazał wzniesić w każdej wiosce otoczone murem i umocnione kaplice Graala, które mają służyć jako miejsce schronienia w przypadku napaści zwierzolutzi. Każda z kaplic posiada dzwonnice, z której bicia dzwonów powiadamia o zbliżaniu się wroga.

Książę Chilfroy nie interesuje się rozszerzaniem swoich wpływów na ziemie w sąsiednich księstwach.

Z własnej woli rzadko pojawia się na dworze królewskim, chyba że zostanie wezwany przez władcę. Z tej sytuacji korzysta książę Adalhard z Lyonesse, który próbuje przeciągnąć na swoją stronę diuka Larreta. Jeśli mu się to uda, za jednym zamachem powiększy własne ziemie i całkowicie zamknie Artois w obrębie Lasu Arden. Jak dotąd, diuk odmawiał złożenia hołdu lennego, jednak było to podyktowane raczej chęcią zachowania niezależności niż lojalnością wobec władcy Artois.

Książę Chilfroy z Artois

Książę Chilfroy to wysoki i mocno zbudowany mężczyzna, znany z ponurego usposobienia. Nigdy się nie śmieje, a rzadki uśmiech gości na jego twarzy tylko wówczas, gdy z satysfakcją spogląda na rzeź, jaką urządzili jego żołdacy. To człowiek o dość prostoliniowym charakterze, któremu obce są zawiłości dworskich intryg. Niewątpliwie jednak potrafi dowodzić wojskiem i wzbudzić ducha walki u swych podwładnych.

Większość czasu książę spędza w Lesie Arden, polując na dzikie bestie, zwierzolutzi i drapieżne zwierzęta. Jego trofea zdobią ściany wielkiej sali na zamku Artois. Rządzi twardą ręką i jest surowym sędzią, zazwyczaj przyznając rację stronie stojącej wyżej w hierarchii społecznej. Z tego powodu większość mieszkańców za wszelką cenę próbuje uniknąć składania skarg na ręce księcia, dzięki czemu nie musi on sobie zaprzątać głowy mało istotnymi sprawami.

„Las Arden słynie z doskonałego drewna, jednak jego dostarczenie może nastręczyć problemów.”

– kupiec z L'Anguille.

„Raz w życiu pojechałem przez wschodnie Artois. Płacili poczworną stawkę, ale po wszystkim powiedziałem sobie, że nigdy więcej tam nie pojadę. Słyszałem, że teraz płacą z sześciokrotnym przebicciem.”

– Eldergar z Busreq, woźnica.

„Tylko nie kupuj wieprzowiny z Artois!”

– żona mieszczanina z Lyonesse.

Znaczące miejsca

Larret

Larret to największe miasto w Artois, położone w jego zachodniej części, w pobliżu dawnej granicy między Lyonesse i Mousillon. Mimo iż ród Larret sprawuje władzę nad najbogatszym rejonem księstwa, miasto nie może rozwijać się w szybkim tempie,

gdyż główne szlaki handlowe szerokim łukiem omijają okolice Lasu Arden. Tutejszy diuk zdaje sobie sprawę, że nie może gospodarczo rywalizować z miastami w sąsiednich, znacznie bezpieczniejszych księstwach.

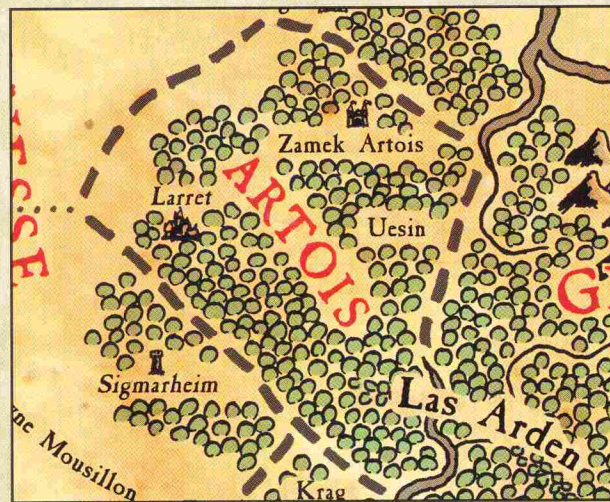
Mimo bliskości Ardeny, Larret to dość spokojne miejsce, przyjazne dla mieszkańców i przybyszów z innych stron. Wiele ulic wyłożono brukiem, a pozostałe są ubite i wyrównane. Miasto posiada nawet system ściekowy, który odprowadza nieczystości do pobliskiej rzeki. Większość domów stoi na solidnych fundamentach i jest utrzymywana w dobrym stanie. Diuk Larret, jako osoba wykształcona i odcytana, chętnie przyjmuje w swoich włościach uczonych, minstrelów i filozofów z całej Bretonii, a nawet z innych krain Starego Świata.

W mieście sprawnie działa straż miejska, pilnując porządku i przestrzegania zarówno prawa książęcego, jak i przepisów stanowionych przez diuka. Lord Larret jest osobą o raczej łagodnym usposobieniu, więc zamiast stosowania zwyczajowych i bardzo surowych kar cielesnych zadowala się banicją wszelkich niepożądanych osób ze swoich włości. Tę samą metodę stosuje także w przypadku klęski głodu lub nadmiernej liczby ludności. W takiej sytuacji z miasta usuwa się najbardziej niebezpiecznych lub chorych. Wygnańcy złapani po zachodzie słońca w odległości nie przekraczającej trzech godzin marszu od murów Larret są natychmiast zabijani. Dla przybyszów z odległych stron może się to okazać bardzo nieprzyjemnym zaskoczeniem.

Miasto zwierzolutzi

Od wielu lat, a nawet dziesięcioleci, krążą pogłoski o wielkim mieście zwierzolutzi, położonym w sercu Lasu Arden. Jak dotąd, nikt tego nie potwierdził, lecz wydaje się, że istnienie tak olbrzymiej osady zwierzolutzi jest mało prawdopodobne, gdyż z tego, co o nich wiadomo, te rogate stworzy po prostu nie zakładają osad (przynajmniej w ludzkim rozumieniu tego słowa). Jest natomiast całkiem możliwe, że w lesie znajdują się osady mutantów, którzy zachowują dawne nawyki i przyzwyczajenia, często tworząc coś na wzór ludzkiej społeczności.

Pięć lat temu grupa skavenów zaatakowała położoną w głębi lasu niewielką wioskę Uesin. Najpierw zatruli spaceniem pobliskie źródło, a gdy pojawiły się pierwsze przypadki mutacji, zaatakowały. Na szczęście miejscowy władca, lord Madregang, uznał, że przebarwienia skóry lub rogowe wyrostki nie stanowią przeszkody w walce i poprowadził chłopów do zwycięstwa nad szczuroludźmi.



Dzik z Artois

Spaczone mocą Chaosu dziki z Artois występują wyłącznie na terenie Lasu Arden. Są większe, silniejsze i bardziej zaciekle od normalnych dzików, a w odróżnieniu od nich, żywią się wyłącznie mięsem, najchętniej jeszcze żywym. Ich ulubionym smakołykiem są ofiary, które krzyczą i wierzgają w trakcie pożerania. Tutejsi chłopcy mawiają, iż udawanie nieżywego może zmylić bestie, które porzuca „trupa” i poszukają innego łupu. Trzeba przyznać, że chłopcy naprawdę bywają głupi.

Dziki z Artois mają zwykle około półtora metra wysokości, choć jak przystało na stworzenia dotknięte skazą Chaosu, zdarzają się osobniki znacznie większe. Mimo dużej masy ciała są wyjątkowo szybkie i silne. Większość posiada jakieś mutacje Chaosu, choć gatunek pozostaje stabilny pod względem cech fizycznych.

Dzik z Artois

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
40	0	51	54	32	10	20	5

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	20	5	5	8	0	0	0

Umiejętności: skradanie się, spostrzegawczość +10, tropienie, ukrywanie się

Zdolności: broń naturalna, widzenie w ciemności, wyostrzone zmysły

Zasady specjalne:

- *Gruba skóra.* Dzięki wyjątkowo grubej skórze, dzik z Artois zmniejsza o 1 Wartość Krytyczną każdego otrzymanego trafienia krytycznego.
- *Mutacje Chaosu.* Dzik z Artois ma 40% szansę na posiadanie mutacji Chaosu (wybierz losowo).
- *Wielkie kły.* W czasie szarży dzika jego wielkie kły są traktowane jako broń z cechą oręza „druzgoczący”.

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: kły



Wkrótce potem zebrał wszystkich mieszkańców wioski i nakazał zabicie tych, których mutacje mogłyby przeszkadzać w codziennej pracy lub stanowić zagrożenie dla innych. Ogłosił wyłączenie swych ziem spod władzy książęcej, co miało niewielki wymiar praktyczny, jako że posiadłości we wschodnim Artois zazwyczaj i tak rządzą się własnymi prawami. Lord Madregang postanowił jednak powiększyć swą władzę i rozpoczął poszukiwania mutantów, oferując im azyl na swoich ziemiach. Wysłał najlepszych leśników i zwiadowców, aby w pobliżu ludzkich osad szukali porzuconych dzieci i wygnanych chłopów. Z czasem wioska rozrastała się i obecnie mieszka tam około trzystu mutantów. Lord planuje założenie kolejnej osady, choć nie uległ na tyle skazie Chaosu, aby podjąć bardziej nikczemne zamiary wobec sąsiednich osad i w ten sposób zwiększyć liczbę poddanych. Choć wioska Uesin nie jest prawdziwym miastem mutantów, z czasem może się nim stać, o ile ktoś nie pokrzykuje planów tutejszego wielmoży.

Zamek Artois

Siedziba władcy księstwa leży w głębi lasu Arden. Ze względu na niegościnną okolicę jest to jedyny z zamków książęcych, który nie wznosi się w pobliżu większego miasta. Jest za

to silnie ufortyfikowany, otoczony wysokim, kamiennym murem i rowem najeżonym naostrzonymi palami. Mieszka tu rodzina księcia, choć on sam większość czasu spędza na wyprawach w głąb Ardeny.

Duży wewnętrzny dziedziniec został przystosowany do obsługi znacznej ilości wojska. Książę uznał, że możliwość powrotu po wyprawie w bezpieczne miejsce i zaznanie chwili wytchnienia to kluczowy czynnik dla zachowania wysokiego morale żołnierzy. Z uwagi na skład zbrojnej drużyny lorda Chilfroya, w szczególności dużą liczbę rycerzy i konnych, zamek musi być na bieżąco zaopatrywany w paszę i żywność dla ludzi. Utrzymanie bezpiecznych traktów przez las staje się więc koniecznością.

Książę pogardza najemnikami, choć zdarza mu się wykorzystywać ich w charakterze tanich i łatwo zastępowalnych zwiadowców. Awanturnicy, którzy szukają okazji do walki z pomiotem Chaosu, z łatwością mogą znaleźć pracę na zamku księcia. Jak powiada: „martwi najemnicy nic nie kosztują”, więc wysyła ich w najgorsze miejsca, gdzie ryzyko napotkania potworów jest wyjątkowo duże.

Diuk Larret

Profesja: urzędnik

Poprzednie profesje: szlachcic, kanciarz, cyrkowiec, bard

Rasa: człowiek

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
41	41	38	41	45	63	37	64

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	14	3	4	4	0	0	0

Umiejętności: czytanie i pisanie +10, dowodzenie +10, gadanina, jeździectwo, kuglarstwo (aktorstwo), kuglarstwo (muzykalność) +20, kuglarstwo (śpiew) +10, nauka (historia), nauka (prawo), opieka nad zwierzętami, plotkowanie +20, przekonywanie +20, przeszukiwanie, sekretne znaki (złodziei), sekretny język (złodziejski), spostrzegawczość +10, targowanie, wiedza (Bretonia) +20, wiedza (Estalia), wiedza (Tilea) +10, wycena, znajomość języka (bretoński) +20, znajomość języka (eltharin), znajomość języka (tileński), zwinne palce

Zdolności: błyskotliwość, chodu!, etykieta, intrygant, krasomówstwo, łotrzyk, odporność psychiczna, przemawianie, szczęście, szósty zmysł, szybki refleks, żyłka handlowa

Zasady specjalne:

- Modyfikator +10 do testów wiedzy (Bretonia) dotyczących Artois.

Zbroja: lekki pancerz (skórzana kurta najlepszej jakości)

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 1, korpus 1, nogi 0

Uzbrojenie: broń jednoręczna najlepszej jakości (miecz)

i myślicieli, oferując im możliwość prowadzenia badań i wygłaszania odczytów. Diuk jest nieprzejednanym wrogiem wyznawców Chaosu, jednakże przyznaje uczonym i filozofom prawo do naukowej ciekawości i podważania obowiązujących praw (oczywiście w rozsądnych granicach), co niekiedy bywa ryzykowne i może stać się pretekstem do oskarżenia arystokraty o utrzymywanie konszachtów z heretykami.

W kontakcie osobistym dobiegający pięćdziesiątki diuk jest osobą miłą i uprzejmą. Niegdyś waleczny wojownik, obecnie nieco przybrał na wadze i można u niego dostrzec zaczątki łysiny. Chętnie słucha swoich doradców, a przed podjęciem decyzji lubi poznać wszelkie argumenty za i przeciw. Z natury łagodny, nie czerpie przyjemności z cierpienia innych osób, choć jako władca potrafi być bezwzględny. Nie uznaje tortur ani kar cielesnych, jednak gdy jest to konieczne, potrafi bez wahania wydać wyrok śmierci, gdyż preferuje praktyczne rozwiązanie kwestii przestępczości. Okaleczony łotr w żaden sposób nie będzie w stanie przysłużyć się społeczeństwu, więc karą bardziej skuteczną i miłosierną (przynajmniej dla pozostałych mieszkańców) będzie szybka egzekucja.

Diuk może okazać się doskonałym mecenasem utalentowanych artystów, a także zleceniodawcą dla przedsiębiorczych i zręcznych Bohaterów. Biorąc pod uwagę jego ambitne plany oraz liczne intrygi, dzięki którym próbuje powiększyć wpływ, lord Larret będzie w stanie znaleźć zajęcie niemal dla każdego awanturnika. Niektórzy z goszczących na zamku uczonych i artystów mogą utrzymywać kontakty ze sługami Niszczycielskich Potęg, lecz ryzyko uzyskania przez nich wpływu na działania arystokraty nie jest zbyt wielkie. Główną słabością diuka jest jego syn Fredemund, który zgodnie z planem lorda Larreta ma stać się jednym z najsłynniejszych rycerzy Graala, a w przyszłości zasiąść na tronie Bretonii. Bohaterowie mogą więc zostać poproszeni o opiekę nad następcą diuka lub wybawienie go z różnego rodzaju kłopotów.

Przykładowy mieszkaniec Artois

Diuk Larret

Obecny władca rodu Larret to osoba niezwykle ambitna. Uporem i determinacją w osiągnięciu wyznaczonych celów zdobył pozycję, która zagraża władzy samego księcia Artois. Z punktu widzenia diuka najlepszym rozwiązaniem byłby spektakularny skandal, który sprowadziłby hańbę na ród Chilfroy i otworzył przed rodem Larret drogę do tronu Artois. Z czasem syn diuka, Fredemund, mógłby ubiegać się nawet o tron Bretonii. Te plany, choć odległe, stanowią życiowy cel ambitnego arystokraty.

Diuk to również osoba wszechstronnie wykształcona. Z dużą przyjemnością ogląda prześmiewcze przedstawienia lub słucha dowcipnych pieśni o sobie samym i sprawowanych przez siebie rządach. Uważa je za wyjątkowo zabawne, a w odróżnieniu od wielu innych dumnych i zapalczywych magnatów, nie potrafi wyobrazić sobie, aby można było powiesić trubadura za to, że odważył się skomponować wesołą pieśń o domniemanych grzeszkach władcy. Łaskawość wobec artystów potwierdza prawdziwość krążących o nim pogłosek, iż w czasie wędrówek jako błędny rycerz część podróży odbył w przebraniu minstrela, występując między innymi w Tilei. Z podobnych powodów lord Larret chętnie gości w swym zamku znamienitych uczonych

Pomysły na przygody

Upadek rodu Chilfroy

Większość czasu książę spędza na wyprawach w głąb Lasu Arden. A może wcale nie walczy ze zwierzolidzmi, tylko próbuje z nimi paktować? Nie ulega wątpliwości, iż ostatnio wymierzane przez niego kary są wyjątkowo okrutne. Dla diuka Larreta wymarzonym rozwiązaniem byłoby, gdyby stanowiący przeszkodę w jego planach książę Chilfroy okazał się winnym konszachtów ze stworami Chaosu. Ambitny arystokrata będzie mógł zaakceptować nawet, jakby to ująć, „literacko ubarwione” zeznanie obciążające obecnego księcia lub dowody zdobyte w sposób „moralnie dwuznaczny”.

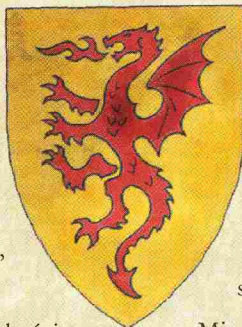
Osada

Położone w głębi Lasu Arden wioski to doskonałe miejsce do rozegrania różnego rodzaju przygód. Nocujący w jednej z osad Bohaterowie mogą zostać poproszeni o pomoc w obronie przed stadem zwierzolidz. Po dramatycznej walce prowadzeni przez BG chłopci odnoszą zwycięstwo. Podczas uczty, przy dźwiękach skocznej muzyki, chłopci wyciągają na główny plac drewnianą figurę dwupłciowego bożka z rogami, przed którym biją pokłony i oddają się wyuzdanym praktykom. Bohaterowie, jako znamienici goście, zostają zaproszeni do udziału w ceremonii. Czy osmielą się odmówić?

— Bastonne —

Księstwo Bastonne to kraina malownicza i urzekająca. Od północy ogranicza ją błękitna rzeka Grismerie, zaś od południa rzeka Gilleau oraz Las Klęski. Zachodnie rejony to w większości nizinne tereny rolnicze, a na wschodzie wypasa się stada owiec i bydła, oprócz południowego skrawka, gdzie na teren księstwa nachodzi północny kraniec Masywu Orków.

Tam właśnie leży osławiona Czarna Rozpadlina, ciągnąca się na wschód niemal aż do granicy z Quenelles. U styku Masywu Orków i Lasu Klęski kotlina ma blisko dwieście metrów szerokości i nie sposób dojrzeć jej dna. Czarna Rozpadlina wydaje się prowadzić w głąb Lasu Klęski, lecz gęste poszycie uniemożliwia zbadanie jej dalszego biegu, zaś poszukiwania podejmowane od strony lasu okazały się nieskuteczne.



Nazwa rozpadliny pochodzi od ciemnych mgieł, które często się nad nią unoszą, niezwykle zimnych nawet w środku upalnego lata. Na szczęście z dala od kotliny wiatr rozwiewa lodowate opary, zaś nawet znani z porywów szaleństwa bretońscy rycerze mają na tyle rozsądku, aby nie wznosić zamków na krawędzi przeklętego obszaru. Olbrzymim zagrożeniem w tej okolicy są ataki tak zwanych bestii z Rozpadliny (patrz ramka), które niekiedy zapuszczają się daleko poza swoje siedziby.

Mimo niewątpliwych zagrożeń, jakie stwarza bliskość Czarnej Rozpadliny, ma to też pewne zalety, gdyż powstrzymuje orki z kryjówek w pobliskim Masywie przed przypuszczaniem ataków na ludzkie osiedla na pogórzu Bastonne. Z jej bliskości korzystają także wioski położone wysoko w górach, a przede wszystkim

Bestia z Rozpadliny

Czarna Rozpadlina jest siedzibą potwornych istot, które grasują w okolicy, niekiedy zapuszczając się nawet w dalekie rejony Bastonne. To groźne stworzenia, choć wydają się niezbyt rozumne. Atakują i pożerają wszystko na swej drodze: glazy, ludzi, zwierzęta i rośliny.

Bestie wyglądają jak olbrzymie ropuchy. Osiągają wysokość nawet trzech metrów, a ich skóra jest twarda i luskowata, czym różni się od zwykłej śliskiej skóry płazów. Poruszają się na dwóch łapach, choć niczym żaby potrafią skakać na duże odległości.

Jak dotąd, nie zaobserwowano młodych i mniejszych bestii, jednak brak widocznych mutacji u widzianych osobników skłania do przypuszczeń, iż nie są to istoty zrodzone lub skażone przez Chaos. Wiele uczonych chętnie poznałoby więcej szczegółów na temat trybu życia i anatomii tych stworzeń, choć oczywiście sami woleliby nie uczestniczyć w wyprawie w głąb Czarnej Rozpadliny.

Bestia z Rozpadliny

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
40	0	60	56	23	5	28	5

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	32	6	5	4	0	0	0

Bestia z Rozpadliny

Umiejętności: spostrzegawczość +20

Zdolności: broń naturalna, łuski (3)

Zasady specjalne:

- **Skok.** Raz w czasie walki bestia może wykonać skok na odległość do 20 metrów, przeskakując nad wszelkimi przeszkodami (w granicach rozsądku). Zwykle jest to sposób ucieczki.

Zbroja: łuski (3)

Punkty Zbroi: głowa 3, ręce 3, korpus 3, nogi 3

Uzbrojenie: kły i pazury



ich władca, baron Lothar, zwany Czujnym. Jako markiz bardzo poważnie traktuje swoje obowiązki, stąd zresztą wziął się jego przydomek, gdyż rycerz często i bez wahania prowadzi działania zaczepne wobec gnieźdzących się w okolicy plemion zielonoskórych. Dzięki Czarnej Rozpadlinie, która oddziela jego ziemie od reszty Bastonne, baron Lothar zachowuje niezależność i sprawuje kontrolę nad południowym obszarem księstwa.

Na terenie Lasu Kłęski nie ma zbyt wielu ludzkich osad, przynajmniej po stronie Bastonne. Co jakiś czas na krawędzi puszczy powstają silnie ufortyfikowane wioski, ale zwykle pustoszeją już po kilku latach, a niełatwo jest znaleźć nowych osadników, którzy zasiedlają opuszczone tereny. Zresztą trudno im się dziwić. W lesie grasują nie tylko zwierzołudzie i ożywieńcy, ale także ożywione nekromancką mocą nieumarłe gory i bestigory, które często przypuszczają ataki na tereny położone na północ od lasu.

Ludność

Bastończycy lubią myśleć o swojej ojczyźnie jako o sercu Bretonii. Są przecież potomkami Gillesa Zjednoczyciela, a samo księstwo znajduje się niemal w centrum kraju. Mieszkańcy Bastonne są bardzo dumni i otwarcie chlubią się pochodzeniem od pierwszego króla krainy. Także ich uwielbienie dla Pani Jeziora nie ma sobie równego w całej Bretonii. Co dziwne, jej wyznawcami są nie tylko rycerze i szlachta, ale także tutejsi chłopci. Do przesady podkreślają zalety, które w ich opinii wyróżniają wszystkich Bretończyków spośród innych ludów Starego Świata. Są to odwaga i honor, w których oczywiście przodują Bastończycy. Taka postawa często staje się powodem butnego, aroganckiego i pełnego pychy zachowania tutejszych wielmożów.

Jest to również główna motywacja Bastończyków do podejmowania dalekich wypraw i podróży. Pragną udowodnić wszystkim innym, iż Bretończycy są najlepszymi wojownikami na świecie. Większość własnymi czynami dowodzi swej wyższości, są jednak i tacy, którzy zadowalają się umniejszaniem zasług innych osób, sami nie dokonując niczego chwalebego.

Pośród Bastończyków wywodzi się nadzwyczaj duża liczba rycerzy Graala, a liczba heretyków i wyznawców

„Potomkowie Gillesa zawsze stać będą na straży honoru Bretonii, choćby cały Stary Świat pogrzyżył się w zepsuciu i hańbie.”

– sir Darrepin, zwany Zapalczywym.

„Ta kraina to jedna wielka pułapka na pielgrzymów, żeby wydusić z nich ostatnie srebrne denary. Pomyślcie tylko, gdyby król Gilles rzeczywiście odwiedził te wszystkie kaplice i święte miejsca, nie miałyby czasu na walkę z orkami i potworami.”

– Eldergar z Busreq, woźnica.

„Ale teraz królem nie jest Bastończyk, prawda?”

– couroński szlachcic, zmęczony nieustannymi przechwałkami Bastończyków.

Powiedzenia z Bastonne

„... a także Wielki Admiral Floty Bastonne” – biorąc pod uwagę, że Bastonne nie ma dostępu do morza, jest to określenie uszczypliwe, kierowane pod adresem osoby, która chlubi się dumnie brzmiącymi, choć mało znaczącymi tytułami. Często stosowane wobec szlachty z Imperium.

„Słyszysz głos smoka” – szaleniec, obłąkany.

„Zrobię to po powrocie z Rozpadliny” – nigdy.

Chaosu jest tu mniejsza niż w innych księstwach. Niestety honor i duma rzadko idą w parze ze sprytem i rozumą, stąd też większość rycerzy z Bastonne nie potrafi zrozumieć, a tym bardziej zgodzić się na taktykę bardziej wyrafinowaną niż szarża z rycerskim zawołaniem na ustach. Mimo iż bastońscy rycerze chlubią się szlachetnością i nieskalanym honorem, ich zarządcy, sędziowie i namiestnicy nie prezentują równie niezłomnej postawy, a w większości są przekupni, chciwi i żądni władzy. Zdarzają się wśród nich nawet wyznawcy Chaosu i pospolici zbrodniarze. Księstwo tonie w niegodziwości i bezprawiu, a rycerze z pewnością zaprowadziliby porządek, gdyby tylko zdawali sobie sprawę, w jakim bagnie zła tonie ich szlachetna ojczyzna.

Bastonne utrzymuje dobre relacje z Bordeleaux, a sojusz tych dwóch księstw sięga wstecz do czasów Gillesa Zjednoczyciela. Z pozostałymi sąsiadami, czyli Gisoreux i Montfortem, stosunki nie układają się równie pomyślnie. Oba księstwa to rejony w dużej mierze zalesione lub góryste, a zwłaszcza Montfort, który poza wąskim pasem nad rzeką Grismerie nie posiada niemal w ogóle terenów równinnych. Obaj książęta łakomym okiem spoglądają na pobliskie Bastonne i nieustannie szukają sposobu powiększenia swej władzy. Graniczne utarczki i potyczki to codzienność, choć na razie obaj rywalizujący ze sobą książęta stronią od zbrojnej interwencji.

Książę Bohemond z Bastonne

Książę Bohemond to jeden z najsłynniejszych rycerzy Graala, znany ze swych licznych pojedynków z różnymi bestiami, skąd zresztą wziął się jego przydomek „Zabójcy Potworów”. Duma nie pozwala mu toczyć walki ze słabszym przeciwnikiem. Nawet zaatakowany, jedynie ogłusza rywala, po czym rusza przeciw większemu zagrożeniu. W swoich wędrówkach i poszukiwaniach coraz silniejszych wrogów Bohemond przemierzył niemal całą Bretonię, jak również dalekie strony Starego Świata. Jako jeden z nielicznych książąt ruszył u boku Louena Lwie Serce na pomoc Imperium w czasie Burzy Chaosu.

Bohemond jest w prostej linii potomkiem Gillesa Zjednoczyciela, lecz pozostaje absolutnie posłuszny

i wierny królowi Louenowi. Nie żywi ambicji względem tronu królewskiego, a nawet władza księcia męczy go niepomiernie. Dlatego też większość spraw administracyjnych przekazuje namiestnikowi, a prawo w imieniu księcia stanowi mianowany przez niego sędzia. Niestety, jak dotąd Bohemond nie miał szczęśliwej ręki w wyborze zarządców i coraz częściej, ku swojemu niezadowoleniu, zmuszony jest dokonywać zmiany na tych wyjątkowo istotnych i wpływowych stanowiskach.

Znaczące miejsca

Kaplica Pokory

Kaplica liczy sobie ponad tysiąc lat i jest najświętszą oraz najstarszą spośród tych kaplic Graala, którymi opiekują się wyłącznie chłopci. Położona kilka dni drogi na zachód od zamku Bastonne stanowi obiekt częstych chłopskich pielgrzymek z całego kraju.

Pomimo swej nazwy, świątynia zachwyca splendorem. Wzniesiona ze zdobionych złotem cegieł, wspiera się na przepięknie rzeźbionych drewnianych filarach. Osadzone w ścianach zachwycające witraże mieniają się tęczą barw i złoceń, a przez szklaną kopułę wpadają promienie słoneczne, rozświetlając wnętrze budowli. Bez wątpienia przyćmiewa bogactwem wszystkie inne kaplice Graala w Bretonii. Została wzniesiona i od wielu wieków jest upiększana dzięki darom pielgrzymów, którzy przybywają tu z całego kraju.

Zgodnie z popularną wśród chłopstwa legendą o początkach Kaplicy Pokory, w tym właśnie miejscu Pani Jeziora objawiła się dzielnemu i wiernemu parobkowi imieniem Gademar. Bogini pochwaliła niezłomne posłuszeństwo młodzieńca wobec jego pana, a w nagrodę pozwoliła mu musnąć koniuszkami palców podstawę Świętego Kielicha. Oczywiście większość rycerzy nie wierzy w prawdziwość tej opowieści, uznając ją za wymyśloną, a do tego bluźnierczą, gdyż żaden z chłopów nie mógłby nigdy dostąpić zaszczytu ujrzenia Pani Jeziora, nie mówiąc już o dotykaniu Graala. Z tego powodu w ciągu całej historii istnienia kaplicy odwiedziła ją tylko garstka rycerzy Graala, choć od czasu do czasu pojawia się tam Panna Graala lub Wieszczka i wygłasza kazanie do zgromadzonych pielgrzymów. To rzadkie przypadki, niezwykle cenione przez pokornych pątników.

Zamek Bastonne

Zamek Bastonne położony jest niemal w samym środku księstwa. Budowla oraz otaczające ją miasto stanowią niezwykle zbiór miejsc związanych z życiem Gillesa Zjednoczyciela lub upamiętniających jego dokonania. Liczne kaplice, posągi, płaskorzeźby, a przede wszystkim doskonale zachowana głowa ubitego smoka Smearghusa, dają dowód bohaterstwa i wielkości pierwszego króla Bretończyków. Zachowały się nawet spore fragmenty oryginalnej twierdzy Gillesa, do których wstępu nie mają chłopci, a nawet szlachta musi zachować odpowiedni szacunek dla wielowiekowej tradycji tego uświęconego miejsca. Jednak w rzeczywistości niewiele spośród miejsc uważanych za uświęcone obecnością Pierwszego Króla przetrwało nietknięte przez blisko półtora tysiąca lat. Najświętszą budowlą w zamku jest



tak zwana Wodna Wieża, która rzekomo mieściła prywatne komnaty Gillesa. Nawet szlachetnie urodzeni rycerze nie mają prawa wejść dalej niż do głównego holu, zaś każdy chłop przyłapany na spoglądaniu na wieżę ryzykuje chłostą. Co jakiś czas pojawiają się plotki o mrocznych rytuałach odprawianych na górnych piętrach budowli, lecz są one szybko uciszane, wraz z ich inicjatorami lub osobami, które powtarzają te nieczne oskarżenia.

Całe miasto sprawia wrażenie wielkiej kaplicy i szlaku dla pątników. W rzeczy samej jest to często wybierany cel pielgrzymek z całego kraju. Pielgrzymi niższego stanu są oprowadzani po mieście przez opłaconych przewodników, którzy pokazują im z daleka najświętsze miejsca, a także prowadzą do karczm i zajazdów, z którymi mają zawarty niepisany układ. Szlachta może spodziewać się zezwolenia na wstęp do kaplicy lub świętej budowli, a nawet okazji do



Sir Darrepin, zwany Zapalczywym

Profesja: błędny rycerz

Rasa: człowiek

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
33	29	35	28	36	24	29	31
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	12	3	2	4	0	0	0

Umiejętności: jeździectwo, nauka (genealogia/heraldyka), opieka nad zwierzętami, plotkowanie, sztuka przetrwania, tresura, unik, wiedza (Bretonia), wiedza (Imperium), znajomość języka (bretoński), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: broń specjalna (kawaleryjska), cnota rycerskości, etykieta, obieżyświat, odwaga, silny cios, szczęście

Zasady specjalne:

- Modyfikator +10 do testów wiedzy (Bretonia) dotyczących Bastonne.

Zbroja: średni pancerz (koszulka kolecza, kolczy czepiec, skórzana kurta, hełm)

Punkty Zbroi: głowa 5, ręce 3, korpus 3, nogi 0

Uzbrojenie: kopia, broń jednoręczna (miecz)

Wypożyczenie: lekki koń bojowy z siodłem i uprzężą, medalion ozdobiony symbolem lub wizerunkiem Pani Jeziora, niezachwiana wiara we własne siły

pomodlenia się przy jednym z ołtarzy Graala. Żelaznym punktem każdej pielgrzymki arystokraty jest wizyta w kaplicy na zamku Bastonne, w której modlił się Gilles. Niemal wszyscy rycerze Graala przynajmniej raz odwiedzili to jedno z najświętszych miejsc w całej Bretonii.

Przykładowy Bastończyk

Sir Darrepin, zwany Zapalczywym

Sir Darrepin to młody błędny rycerz, który dopiero rozpoczął swoją wędrówkę. Wcale nie jest porywczy, jak sugeruje jego przydomek, po prostu uważa, że takie groźne miano brzmi dumnie. Jest czwartym synem rycerza ze zbrojnej świty pewnego posiadacza ziemskiego tuż przy granicy z Mousillon na północy Bastonne i z tego powodu nie ma szans na odziedziczenie czegokolwiek poza ekwipunkiem rycerskim, który otrzymał w czasie pasowania.

Poniekąd z tej właśnie przyczyny, a także po to, aby udowodnić całemu światu, że duch Towarzyszy Graala wciąż żyje w Bretończykach, Darrepin wyruszył na szlak, szukając okazji do wykazania się honorem i męstwem. Jest pełen animuszu i gotowy na wszystko, co często bywa przyczyną popadania w poważne tarapaty. Wydaje się jednak, że młodzieńca wiedzie szczęśliwy los, ratując go z największych opresji.

Sir Darrepin jest nieco uprzedzony do cudzoziemców, czyli wszystkich, którzy nie są Bastończykami, z natury uważających się za lepszych od innych ludzi. Z niezwykłą

swobodą i zręcznością potrafi też obalić lub zignorować argumenty świadczące o czymś zupełnie przeciwnym. Pomimo tego (i wbrew swemu przydomkowi) nie próbuje przekonywać nikogo na siłę, zaś obowiązki rycerza, szczególnie ochrony słabszych i gorszych (czyli w zasadzie wszystkich poza Bastończykami) traktuje równie poważnie jak wszystko inne.

Sir Darrepina można spotkać niemal wszędzie na terenie Bretonii, jadącego na wiernym rumaku i śpiewającego pieśni o pięknym księstwie Bastonne. Może stanowić wesoły przerwany mrocznej przygody, gdyż wypełniając nakazy kodeksu honorowego popada niejednokrotnie w przesadę i staje się archetypem błędnego rycerza z Bretonii, nieustannie wpędzającego siebie i innych w tarapaty, lecz na tyle beztrojskiego, aby dzięki swemu szczęściu i niewątpliwym umiejętnościom wyjść z nich bez szwanku.

Uwagi: Jeśli chcesz kilkakrotnie wykorzystać postać sir Darrepina w swoich kampaniach, najlepiej przyznać mu 2 Punkty Przeznaczenia.

Pomysły na przygody

Plaga żab

Tego roku z Czarnej Rozpadliny wyłania się mnóstwo bestii. Nawet najstarsi Bastończycy nie pamiętają, aby kiedykolwiek przedtem nękało ich takie mrowie żabopodobnych stworów. Rycerze bez większych trudności zabijają bestie, jednak to wcale nie zmniejsza ich napływu. Książę wygłasza apel do wszystkich śmiałków, którzy mają odwagę zapuścić się w okolice Czarnej Rozpadliny i odkryć tajemnicę niezwykle liczności stworów. Większość rycerzy deklaruje gotowość przyłączenia się do takiej wyprawy (a zwłaszcza do jej poprowadzenia), jednocześnie z żalem zawiadamiając, iż obowiązki wobec ludu i ziemi nie pozwalają im na tak chwalebną misję. Jedyna nadzieja w awanturkach i wędrownach, którzy nie mają takich ograniczeń, nieprawdaz?

Rozprawa między panem, zbójem i zarządcą

Bohaterowie zostają wynajęci przez zarządcę pewnego szlachcica, aby doprowadzić na zamek przywódcę miejscowej bandy rozbójników (żywego lub martwego). W trakcie śledztwa okazuje się, że bandyci to w istocie grupa Zakapturzonych, którzy sprzeciwiają się wyzyskowi chłopów przez chciwego zarządcę. Wydaje się, że rozbójnicy mają własne źródła informacji, gdyż w czasie dowodzonej przez szlachcica wyprawy zbrojnej przypuszczają atak z zasadzki na orszak wielmoży i jego towarzyszy (zarządcę i Bohaterów). W trakcie walki BG mogą zauważyć, że szlachcic chyłkiem umyka z pobojuwiska. Jeśli podążą za nim, z niepokojem zauważą, że miejscowy pan dołącza do kręgu kultystów Chaosu odprawiających dziwny rytuał. Czy zarządca prowadzi podwójną grę, chcąc zwrócić uwagę na nieprawość swego pana? Jaką tajemnicę skrywa kaptur Bezimiennego i dlaczego „przypadkiem” nie było go w trakcie ataku rozbójników na orszak szlachcica? A może zarówno miejscowy pan, jak i zarządca jego włości są skażeni Chaosem, a Zakapturzeni przybyli wypełnić szerzące się w okolicy zło?

— Bordeleaux —

Bordeleaux to przede wszystkim kraina rolnicza, jedynie w pobliżu wybrzeża głównym źródłem utrzymania ludności jest hodowla. Linia brzegowa składa się z wysokich i malowniczych klifów, lecz oprócz okolic niewielkich wysepek wody są tu głębokie i pozbawione skał oraz pływczyn, w które obfituje wybrzeże L'Anguille. Oprócz portu w Bordeleaux wzdłuż całego wybrzeża rozsiane są mniejsze miasteczka portowe oraz wioski rybackie, niektóre osadzone niebezpiecznie wysoko na skalnych urwiskach.

Południowo-wschodni rejon prowincji pokrywa Las Klęski, choć jego zachodnia część jest znacznie spokojniejsza niż wschodnia, leżąca na terenie Bastonne. Z bogactwa leśnych zasobów korzystają liczne wioski położone na skraju kniei. Mimo to ich mieszkańcy zachowują ostrożność, gdyż zwierzoludzie co pewien czas przypuszczają ataki także i w tym rejonie.

Od północy księstwo graniczy z przeklętym Mousillon. U ujścia rzeki Grismerie z nadbrzeżnych wzgórz rozciąga się widok na nadmorskie bagna i trzęsawiska, jednak dalej w górę rzeki teren się wyrównuje, a wzgórza Mousillon zaczynają dominować nad równinami Bordeleaux. Tak więc, niemal połowę granicy stanowi jedynie rzeka Grismerie, względnie łatwa do sforsowania dla rozmaitych potworów z Mousillon. Najczęściej spotyka się ożywieńców, lecz równie poważnym utrapieniem są zbóje, zwierzoludzie i różne bestie Chaosu. Z tego powodu rzeka nie jest zbyt często wykorzystywana jako droga transportu, szczególnie w dolnym biegu, blisko ujścia.

Ludność

W odróżnieniu od zachowującego surowe obyczaje księcia, mieszkańcy Bordeleaux większość życia spędzają „w stanie wskazującym”, a nawet na lekkim rauszu. Oczywiście nie dotyczy to wszystkich poddanych księcia Alberika, gdyż wielu tutejszych marynarzy to znakomici żeglarze, a to nie idzie w parze z pijaństwem. Prawdą jest natomiast, iż wytwarzane na wybrzeżu wina cechują się wspaniałym smakiem, są łatwo dostępne i bardzo popularne. Wielu Bordeleńczyków pija nawet nierozcieńczzone wino, co w innych rejonach kraju traktowane jest jako prostactwo. Wysoka podaż lokalnego wina obniża jego cenę, zaś gatunki z innych księstw potrafią być nawet trzykrotnie od niego droższe.

Pochodzący z Bordeleaux awanturnicy opuszczają rodzinne strony, gdyż nie mogą znieść ciągłych zabaw, pijaństwa oraz konsekwencji nierozważalności z nimi związanych. Rozczarowani rodziną i znajomymi ruszają na szlak, próbując osiągnąć w życiu coś więcej niż tylko

posiadanie własnej piwniczki z różnymi rodzajami wina. Ostatnią grupę stanowią pechowcy urodzeni w pobliżu granicy z Mousillon, którzy uznali, że życie włóczęgi może okazać się znacznie bezpieczniejsze.

Cechą charakterystyczną regionu jest szczególna popularność kultu Mananna. Chociaż cześć Panu Morskich Odmętów oddają żeglarze z całego Starego Świata, mieszkańcy Bordeleaux wykazują pod tym względem niezwykłą żarliwość. Nawet tutejsi rycerze często składają mu ofiary, twierdząc, że władza Pani Jeziora kończy się tam, gdzie woda zaczyna mieć słony smak.

Żeglarskie tradycje i zależność od darów morza są przyczyną pewnego rozłamu wśród tutejszej szlachty. Panowie włości położonych w głębi lądu zachowują się podobnie jak szlachta z innych księstw, przede wszystkim zajmując się uprawą ziemi i oddając cześć Pani Jeziora. Natomiast lordowie z wybrzeża wyznają wiarę w Manannę, a ich głównym źródłem utrzymania jest rybołówstwo i zyski płynące z przywilejów handlowych w portach. Często zdarza się, że potomkowie szlacheckiego rodu zamiast wyruszyć na rycerską wędrowkę zaciągają się na statek. W efekcie prowadzi to do niezrozumienia pomiędzy przedstawicielami obu grup szlachty, choć trudno tu mówić o konfliktach obyczajów czy wrogoci.

Bordeleaux utrzymuje dobre relacje z Bastonne i Akwitanią, natomiast granica z Mousillon jest patrolowana dzień i noc przez zbrojne drużyny rycerzy, którzy otrzymali nadanie ziemskie w okolicy z rozkazem powstrzymywania potworów przed przekraczaniem rzeki. Głównym rywalem księstwa pozostaje L'Anguille, głównie w zakresie handlu i transportu morskiego. L'Anguille to większy i bardziej znany port, dlatego władca Bordeleaux i miejscowi kupcy coraz silniej próbują działać na szkodę konkurenta, aby w ten sposób przejąć część dochodów z handlu.

Książę Alberik z Bordeleaux

Książę Alberik znany jest z niezwyklej samodyscypliny i odwagi. Od swoich rycerzy oczekuje tego samego i rychło

pozbawia się tych, którzy nie spełniają jego wysokich wymagań. W efekcie pod jego rozkazami służy niewielu rycerzy, jednakże można śmiało powiedzieć, że każdy z nich należy do bretońskiej elity.

Książę zawsze pragnął ruszyć na poszukiwania Graala, lecz odziedziczył tron w młodym wieku, jeszcze podczas wędrowki jako błędny rycerz. Był przekonany, że nikt inny nie jest na tyle godny i szlachetny, aby sprawować

Powiedzenia z Bordeleaux

„Burza w szklance wina” – kłótnia, waśń lub wojna wywołana z powodu pijaństwa.

„Nienasycony niczym morze” – o osobie, która potrafi dużo wypić.

„Pije solone wino” – o osobie, która przez większość czasu pozostaje trzeźwa. Często używane w odniesieniu do marynarzy.

„Wyrzucony za burtę” – określenie osoby trzeźwej, ale używane także w odniesieniu do zmarnowanego dobrego pomysłu lub trunku. Pochodzi z gwary żeglarskiej, od praktyki wyrzucania rumu za burtę jako kary dla załogi.

Smoczy wąż

Smocze węże to potworne nieumarłe bestie, grasujące w nurtach Grismerie na granicy między Mousillon i Bordeaux, choć były widywane także w górnym biegu rzeki. Kształtem przypominają wielkiego wodnego węża, o długości około 8-10 metrów i szerokości blisko półtora metra. Wydaje się, że te stwory w ogóle nie mają kości. Ich gnijąca skóra ugina się pod ciosami, a w dotyku jest oślizgła i miękka. Paszcza z rzędami kłów potrafi jednym kłapinięciem przeciąć człowieka na pół, a dzieci lub niziołki bestia połyka w całości.

Ulubionym sposobem ataku tego stwora jest wywrócenie łodzi i pożarcie pasażerów lub członków załogi, którzy wypadli za burtę. Zdarzały się przypadki, iż smoczy wąż wynurzał się z wody i opadał całym ciężarem na łódź, całkowicie ją druzgocząc. Z nieznanych przyczyn bestie nie mogą jednak zbyt długo przebywać poza wodą.

Smoczy wąż

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
35	0	60	38	40	10	28	5

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	31	6	3	1	0	0	0

Umiejętności: pływanie +20, unik +10

Zdolności: broń naturalna, łuski (2), ożywienie, straszny

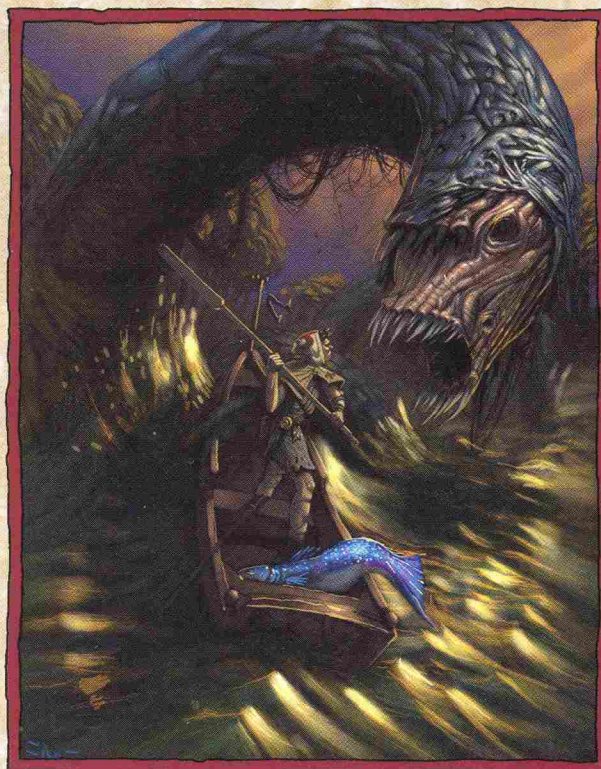
Zasady specjalne:

- **Atak spod wody.** Smoczy wąż może wywrócić każdą łódź, która może pomieścić do sześciu osób. Wymaga to poświęcenia akcji oraz udanego testu Krzepy. Bestia może również rozbić większą łódź. Wymaga to udanego testu Zręczności, a efektem jest trafenie łodzi z S+2, natomiast smoczy wąż otrzymuje trafenie z normalną S. Pasażerowie mogą automatycznie uskoknąć przed opadającym stworem, chyba że są bezbronni, związani lub sparaliżowani przez Strach. W takim przypadku otrzymują trafenie z S+2.
- **Wodny stwór.** Pływa z Szybkością 8.

Zbroja: łuski (2)

Punkty Zbroi: głowa 2, ręce -, korpus 2, nogi -

Uzbrojenie: kły



rządy w jego zastępstwie. Co prawda jego najstarszy syn, Frermund, mógłby okazać się dobrym i sprawiedliwym regentem, jednak on sam niedawno ruszył na poszukiwania Świętego Kielicha. Wraz z upływem czasu książę coraz bardziej skłania się do pomysłu, by wyznaczyć namiestnika i dopełnić najświętszej z rycerskich wypraw.

Znaczące miejsca

Bordeaux

Tętniący życiem port wzniesiony został na

pradawnych ruinach elfiej osady. Siedzibę księcia stanowi zamek Bordeaux, położony ponad miastem na krawędzi klifu. Z tarasów i murów

zamkowych rozciąga się widok na całą zatokę, a umieszczone w bastionach katapulty i balisty mogą ostrzeliwać dowolne cele na redzie, a także w mieście. Podobno książęcy inżynierowie i strzelcy są tak świetnie wyćwiczni, że potrafią zatopić zakotwiczony statek, nie uszkadzając stojących z nim burta w burtę innych łodzi.

Mieszcząca się na terenie zamku Pierwsza Kaplica jest najsłynniejszym

„Przez trzy lata służyłem w zbrojnej drużynie księcia Alberyka. Wtedy każdego dnia żałowałem tej decyzji, ale teraz niestraszny mi żaden wróg.”

– sir Thopas, po wygranej bitwie z hordą zwierzolutdzi.

„W świetle moich badań stwierdzić mogę, iż tradycją wśród mieszkańców Bordeaux jest powstrzymywanie się od picia wina w każde urodziny, pod warunkiem że właśnie skończyli okrągłą dziesiątkę lat i jest akurat pełnia Mannslieba.”

– Gustav von Marksheim, żak z Imperium, od dziesięciu lat mieszkający w Bordeaux.

„Jak człek trzeźwieje, to z miejsca zaczyna widzieć duchy, zjawy i topielców. Od tego naprawdę można oszaleć!”

– mieszczanin z Bordeaux.

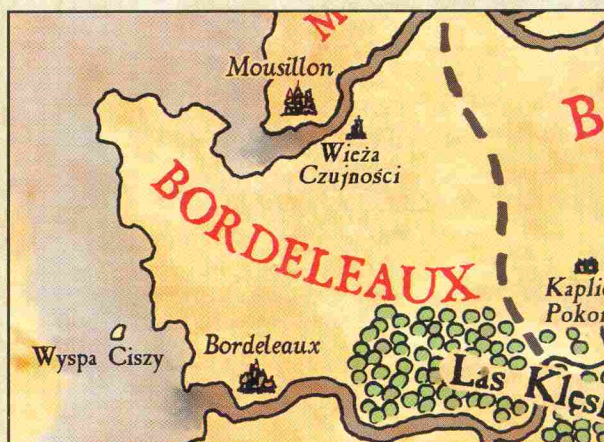
i najświętszym miejscem kultu Pani Jeziora. To tutaj bogini objawiła się władcy Bordeleaux, Markusowi. Książęta z całej Bretonii uroczystie i publicznie przekazują znaczne sumy na utrzymanie świątyni, dzięki czemu zyskują uznanie i poklask wśród szlachty. Największą kwotę tradycyjnie przekazują książęta Bordeleaux, którzy w większości byli także rycerzami Graala.

Najważniejszą kaplicą w mieście jest jednak świątynia Mananna. W zasadzie nie leży ona nawet w obrębie miasta, gdyż została wzniesiona na ogromnym okręcie, na stałe zakotwiczonym u wejścia do portu. Z tego względu okręt jest narażony na sztormy i nawałnice, lecz kapłani zawsze powtarzają, iż chroni go łaska Mananna. Mało kto wątpi w prawdziwość ich słów, gdyż świątynia przetrwała wiele dziesięcioleci. Pielgrzymi chcący odwiedzić przybytek Pana Mórz docierają na statek płynąc łodziami, a pomoc przy wiosłach lub żaglach jest uznawana za oznakę pobożności. Kapłani nie wpuszczają na pokład zarliwych wyznawców Pani Jeziora, przede wszystkim rycerzy, Panien Graala oraz Wieszczek. Książę Alberik jest pierwszym od wielu lat władcą Bordeleaux, który dostał się zaszczytu wstąpienia na pokład świątyni Mananna.

Wieża Czujności

Położona w niegościnnym rejonie na północy księstwa świątynia Vereny służy jako latarnia morska dla statków płynących wzdłuż wybrzeża Bordeleaux i cieszy się zasłużoną opinią jednej z najlepiej utrzymanych i zarządzanych budowli tego typu w całym Starym Świecie. Jednak jej głównym zadaniem jest pełnienie straży i obserwowanie Mousillon. Podobno mieszkający w wieży kapłani Vereny władają potężnymi zaklęciami, zesłanymi przez boginię, dzięki którym mogą sięgać wzrokiem nawet w najdalsze zakątki przeklętej ziemi. Nikomu nie zdradzają, czego szukają w ten magiczny sposób, ani co zamierzają uczynić, gdy ich poszukiwania zakończą się powodzeniem. Na propozycje wyprawy w głąb księstwa, która mogłaby zwiększyć szanse znalezienia tajemniczego obiektu, kapłani reagują stanowczą odmową, twierdząc, że nie mogą przekroczyć granicy przeklętego obszaru.

Podobno w wieży gościli Wieszczki, a nawet sama Czarodziejka, lecz powody i okoliczności ich odwiedzin pozostają sekretem kapłanów. Uczni bracia służą mądrą i rozsądną radą wszystkim pielgrzymom, którzy odwiedzają ich świątynię. Rozpatrzenie pytania zajmuje jednak pewien czas i nie zawsze każdy z petentów zostaje przyjęty. Posłuchanie u kapłana można przyspieszyć, kupując jedną z ksiąg ze zbiorów świątynnych lub za drobną opłatą wpisując swe imię na listę, z której codziennie



wyбира się kilka osób. Zdarza się, iż w zamian za informację kapłani żądają drobnej przysługi, na przykład zapuszczenia się w pewnym tajemniczym celu na ziemię pobliskiego Mousillon.

Wyspa Cisz

Oddalona o kilka kilometrów od środkowej części wybrzeża Bordeleaux wyspa była niegdyś siedzibą pewnego szlachcica. Do portu codziennie zawijało wiele statków kupieckich i rybackich łodzi. Jednak pewnego dnia wyspa opustoszała. Wszyscy mieszkańcy zniknęli wraz z łodziami i statkami. Co więcej, na wyspie panuje niemal absolutna cisza. Nie dochodzi z niej żaden dźwięk, a nieliczni śmiałkowie, którzy ją odwiedzili, opowiadali, iż jakby duszny opar tłumiał ich głosy i nawoływania, tak że nie słyszeli się nawzajem z odległości kilku kroków. Większość z nich po kilku godzinach wracała na statek, nie mogąc znieść tej nienaturalnej ciszy. Pozostali zaginęli bez śladu.

Ponieważ wyspa wydaje się być całkowicie wymarła i nie stwarza większych problemów, mieszkańcy pobliskich wiosek omijają ten skrawek lądu, pozostawiając go w ciszy i spokoju.

Przykładowy mieszkaniec Bordeleaux

Lord Savaric

Władca położonej na wybrzeżu Bordeleaux niewielkiej wioski Savaric lata młodości spędził na morzu, a jak głosi plotka, nigdy nie zapuszczał się w głąb lądu dalej niż wzrok

Kłątwa lorda Savaric

Tak naprawdę nie wiadomo, jaka jest przyczyna dziwnego stanu lorda Savaric. Poniżej przedstawiono kilka możliwych przyczyn kławy.

- Savaric został zabity i ożywiony przez nekromantę. Stał się nieumarłym, choć o tym nie wie. (Należy dodać ożywienie do listy jego zdolności.)
- Kłątwa rzeczywiście jest błogosławieństwem Mananna. Tak długo, jak lord Savaric nie oddali się od morza na tyle, aby przestać słyszeć jego szum, nie będzie się starzał.
- W trakcie jednej z licznych przygód kapitan został opętany przez demona, jednak z nieznanego powodu istota nie była w stanie przejąć kontroli nad umysłem człowieka i została uwięziony w jego ciele. Nadludzka żywotność demona przedłużyła życie lorda Savaric, lecz istota czeka tylko na okazję, aby się wyrwać i przejąć władzę nad jego ciałem.

Lord Savaric

Profesja: arystokrata

Poprzednie profesje: żeglarz, bosman, kapitan

Rasa: człowiek

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
48	59	43	56	47	50	55	58

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
3	18	4	5	4	0	0	0

Umiejętności: dowodzenie, hazard, mocna głowa, nauka (strategia/taktyka), plotkowanie, pływanie, rzemiosło (szkutnictwo), spostrzegawczość, tresura, unik +20, wiedza (Bretonia), wiedza (elfy), wiedza (Estalia), wiedza (Imperium), wiedza (Jałowa Kraina), wiedza (Kislev), wiedza (krasnoludy), wiedza (Księstwa Graniczne), wiedza (Norska), wiedza (Tilea), wioślarstwo, wspinaczka, zastraszanie, znajomość języka (bretoński), znajomość języka (eltharin), znajomość języka (estalijski), znajomość języka (kislevski), znajomość języka (norski), znajomość języka (staroświatowy), znajomość języka (tileański), żeglarstwo

Zdolności: brawura, broń specjalna (szermiercza), obieżyświat, odporność na choroby, opanowanie, rozbijanie, silny cios, twardziel

Zasady specjalne:

- Modyfikator +10 do testów wiedzy (Bretonia) dotyczących Bordeleaux.

Zbroja: lekki pancerz (skórzna)

Punkty Zbroi: głowa 1, ręce 1, korpus 1, nogi 1

Uzbrojenie: rapier, krótki łuk i 10 strzał

sięga. Podobno odwiedził każdy port Starego Świata i choć brzmi to jak typowa żeglarska przechwałka, niewątpliwie lord Savaric jest doświadczonym żeglarzem. Jak twierdzi, ustakował się ze względu na podeszły wiek.

Starego wilka morskiego trapi jednak fakt, iż przez te wszystkie lata wcale się nie postarzał. Mimo przekroczonych sześćdziesięciu lat oraz kilku siwych włosów w brodzie i na skroniach, nie zatracił wcale młodzieńczego wigoru. Wielu jego poddanych twierdzi, że to błogosławieństwo Mananna, jednak Savaric zbyt wiele widział w życiu, aby być równie łatwowiernym. Uważa, że to klątwa za lata młodości spędzone na pirackim statku i wszelkie występki, jakich się wówczas dopuścił.

Stary marynarz zamierza raz jeszcze wyruszyć w rejs, tym razem w celu odkrycia przyczyny owej klątwy i znalezienia sposobu na jej cofnięcie. Odmówi jednak zapuszczenia się dalej w głąb łądu, zamiast tego wysyłając pacholków lub wynajętych awanturników.

Pomysły na przygody

Na fali

Bohaterowie przebywają na pokładzie świątyni Mananna w Bordeleaux, gdy statek nagle zaczyna dryfować. Kapłani wyglądają na wyraźnie zdenerwowanych, ponieważ ten statek nie powinien pływać, a nawet nie jest do tego przystosowany. Mimo braku żagli i właściwej załogi statek dość sprawnie płynie sam, a kapłani uznają to za oznakę gniewu Mananna. Według nich bóg morza pragnie wystawić swoich wyznawców na próbę, więc gorączkowo odprawiają modły o jego łaskę. Oczywiście Bohaterowie mogą mieć inne pomysły na wyjście z tej dziwnej sytuacji.

Uciszeni

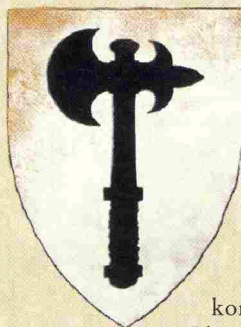
Bohaterowie zatrzymali się na noc w pewnej nadmorskiej wiosce. Budzą się rankiem, zaniepokojeni panującą na zewnątrz całkowitą ciszą. Wszyscy mieszkańcy zniknęli, a wioska wydaje się spowita oparem nienaturalnego wyciszenia. Ku zdumieniu BG, nikną nawet ich głosy i wydawane dźwięki, jakby przytłumione w magiczny sposób. Dopiero poza granicami wioski wszystko wraca do normy. Co się stało z pozostałymi mieszkańcami i dlaczego tylko Bohaterom udało się uniknąć tego losu? Niektórzy awanturnicy z pewnością będą chcieli od razu rozwiązać tę zagadkę. Inni postanowią uciekać z przekłętej wioski, jednak przez następne trzy dni sytuacja będzie się powtarzać w innych osadach.

— Brionne —

Brionne to spokojne księstwo, chronione ze wszystkich stron przez potężnych sąsiadów. Od południa księstwo Carcassonne zapewnia ochronę przed atakami zielonoskórych z gór Irrana. Od wschodu Quennes stanowi barierę dla orków z Masywu oraz tajemniczej magii Athel Loren. Zaś od północy Akwitania przyjmuje na siebie większość ataków zwierłodzi z Lasu Kłeski. Nawet morze wydaje się łaskawsze dla Brionczyków niż dla mieszkańców pozostałych księstw.

Większość obszaru pokrywają pola uprawne, oprócz niewielkich pastwisk na południu i wschodzie. Krótki odcinek wybrzeża obfituje zarówno w typowe dla Bretonii wysokie klify, jak i łagodne, złociste plaże. U ujścia rzeki Brienne

naturalna zatoka stanowi doskonałe miejsce pod założenie portu. To tutaj, w mieście pięknym niczym „klejnot w srebrnej koronie”, zgodnie z nadużywanym przez poetów wersem dawnej pieśni, swoją siedzibę mają książęta Brionne.



Inne miasta wznoszone są na wzór stolicy, czyli raczej z myślą o walorach estetycznych niż o względach praktycznych lub obronnych. Wiele szlacheckich zamków wspaniale komponuje się z krajobrazem, aczkolwiek wznoszą się w trudno dostępnych miejscach lub nie spełniają swych funkcji militarnych. Brionńskie pałace mają duże okna i przestronne komnaty, które lepiej nadają się do wystawiania koncertów trubadurów niż prowadzenia obrony. Liczne wieżyczki niekiedy nie mają w ogóle tarasów,

a jeśli już, to są one tak kruche, że nie nadają się nawet dla łuczników, nie mówiąc już o katapultach.

W Brionne nawet wioski wyglądają malowniczo, mimo oporu miejscowej ludności, która wolałaby raczej normalnie żyć, nawet jeśli oznaczałoby to brud i niezbyt urokliwe zapachy. Niestety, umiłowanie piękna rzadko idzie w parze z praktycznością i wymogami życia codziennego. Niektórzy panowie potrafili nieraz burzyć domy w osadzie, a potem wznosić je na nowo według swojej wizji „sielskiej wioski”. Zdarzało się nawet, iż zakazywali wszelkich czynności, które mogłyby zabrudzić domostwa w wiosce, a skrajnym przypadkiem było wprowadzenie nakazu mycia się przed wkroczeniem na jej teren. Nietrudno zgadnąć, że dla większości chłopów tego rodzaju zarządzenia okazywały się niemożliwe do spełnienia, więc uciekali do innych księstw, albo w lesie czy po drugiej stronie pobliskiego wzgórza, z dala od pańskiego wzroku, budowali drugą wioskę, która może i była brzydsza, ale dało się w niej żyć. Brionne jest więc usiane pięknymi, lecz całkowicie niezamieszkałymi osadami, którymi miejscowi władcy chwalą się przed przyjezdnymi.

W zastępstwie potworów, które prawie tu nie występują, utrapieniem mieszkańców Brionne są choroby. Mimo wielu uczonych ksiąg spisanych przez księżących medyków, nikt nie potrafi powiedzieć, w jaki sposób wybuchają nowe ogniska zarazy. Co roku gdzieś na terenie Brionne kolejna choroba dziesiątkuje populację, zarówno szlachtę, jak i chłopstwo, a potem wygasa równie gwałtownie, jak się pojawiła, bez wyraźnej przyczyny. Nie zawsze udaje się wykryć źródło choroby, a zdarzają się też przypadki samosądów lub wieszania „kultystów i wichrzycieli” odpowiedzialnych za rozsiewanie zarazy. Nierzadko były to niewinne osoby, które po prostu skupiły na sobie gniew sąsiadów lub lokalnego wielmoży.

Ludność

Brionńczycy mawiają, że każdy z nich to urodzony poeta, jednak mieszkańcy pozostałych księstw twierdzą, że każdemu Brionńczykowi tylko wydaje się, że jest natchnionym wierszokletą. Niezależnie od rzeczywistych umiejętności wrzuszania słowem i pieśnią, dla szlachty z Brionne poezja oraz idea dworskiej miłości są równie

Powiedzenia z Brionne

„Pisać cudzym atramentem” – mieć kochankę/kochanka, zwłaszcza pozostających w związku małżeńskim.

„Śpiewać pod oknem damy” – wyznawać miłość.

„Oczu twych blask to gwiazd lśnieniec, głos niczym słowicze kwilenie”

– Gilles d’Auran, poeta z Brionne.

„Gwiazdy, zawsze te gwiazdy... A cóż złego w lśnieniu górskich jezior? Albo blasku klejnotów? Ale nie, Brionńczyk zawsze wkomponuje gwiazdy. Zupełnie nie mają ucha do rymów.”

– Mauricio Casale y Gortez, poeta z Estalii.

„Wymuskane paniczki? Widziałam kiedyś, jak rycerze z Brionne na chwilę oderwali się od sporu o rym do słowa ‘gwiazdy’, w mgnieniu oka wyróżnili stado zwierzołudzi, a następnie spokojnie wrócili do przerwanej dyskusji o poezji. Przyznając, że to dziwne, ale jak widać, nie przeszkadza w sprawnym zabijaniu.”

– Marietta, najemniczka z Tilci.

a wiernością wobec swego seniora, odrzucą wybrankę i wyruszą na poszukiwania Graala. Mijają lata, a piękną niewiastę podtrzymują przy życiu jedynie opowieści o legendarnych wyczynach jej oblubieńca. Wreszcie rycerz spotyka Panią Jeziora, dotyka Graala i opromieniony jego światłością, wraca w rodzinne strony. Tam dowiaduje się, że senior zmarł, a młoda wdowa czeka na swego ukochanego. Wzruszający finał opowieści to uroczyste zaślubiny i huczne wesele.

Niektórzy rycerze zadowalają się wysłuchiowaniem lub komponowaniem pieśni i poematów, jednak wielu innych pragnie stać się ich bohaterami lub przeżyć własne przygody, które staną się natchnieniem dla minstrela i trubadurów. Napotykają jednak na opór starszych, a także bardziej wpływowych mężów pięknych i młodych kobiet, którzy w najbliższym czasie nie planują umierać. Wynikające z tego powodu komplikacje często kończą się na przyłapaniu żony i jej gacha na cudzołóstwie, a następnie wymierzeniu odpowiedniej kary niewiernej połowicy. Niekiedy kończy się to mało poetyckim okaleczeniem młodego kochanka, mniej lub bardziej honorowym pojedynkiem, waśniami i zwadami rodowymi, a nawet próbami skrytobójstwa i otrucia. Zdarzały się nawet wojny domowe, których przyczyną była miłość szlachcica do cudzej żony.

W efekcie wielu Brionńczyków ucieka przed odwetem bardziej wpływowego rywala lub przed żądną zemsty żoną i jej młodym kochankiem. Zdarza się również, że oboje młodych ucieka, próbując zająć szczęścia w dalekich stronach. Znaczną część podróżujących po Bretonii Brionńczyków stanowią ci, którzy mieli dość tych mdłych, choć niebezpiecznych rycerskich romansów.

ważne jak sprawność w bitwie. Tę postawę naśladowują nawet niektórzy chłopci, szczególnie bogatsi kupcy oraz oczywiście artyści i rzemieślnicy.

Klasycznym przykładem rycerskiego romansu są tak znane poematy jak *Róg z Franez* albo *Clovis i Hermenegilda*. Ich fabuła jest niezwykle podobna. Młody błędny rycerz zakochuje się bez pamięci w pięknej żonie swego seniora, starszego i potężnego wielmoży. Ona z początku nie zważa na amory rycerza, więc młodzieniec rusza na szlak, aby chwalebными czynami zwrócić na siebie uwagę wybranki. Po wielu przygodach rycerz powraca i spotyka się ponownie z piękną damą, która wyznaje mu miłość na tarasie wysokiej wieży, ponad prześlicznie utrzymanym różanym ogrodem. Jednak rycerz, rozdarty między płomiennym uczuciem

Zarazy z Brionne

Poniżej przedstawiono kilka przykładów chorób, które w przeszłości nękały tereny Brionne, ale można je również wykorzystać jako nowe przypadki zarazy. Każda z nich zawiera wskazówki co do sposobu leczenia, a zdobycie składników do leku może być pomysłem na przygodę dla Bohaterów Graczy. Odkrycie skutecznego sposobu zwalczania zarazy wymaga zbadania kilkunastu chorych, a następnie wykonania udanego testu **leczenia** (w nawiasie podano jego trudność). Oczywiście w ten sposób Bohater wystawia się na ryzyko zarażenia, co może być dodatkową motywacją do poszukiwania lekarstwa.

Gangrena stóp

Objawy: Na podeszwach stóp chorego pojawiają się pęcherze. Następnego dnia pękają i sączy się z nich śmierdząca, brązowa ropa. Uciskanie ich (także podczas chodzenia) jest niezwykle bolesne, a stopniowo pęcherze pokrywają całą stopę, która zaczyna gnić. Co dziwne, choroba atakuje wyłącznie stopy, tak więc osoby bez nóg są na nią całkowicie odporne.

Czas trwania: 8 dni

Efekty: Szybkość postaci zostaje zmniejszona do 1, a jeśli postać próbuje stanąć lub chodzić, otrzymuje modyfikator -30 do wszystkich Cech Głównych. Każdego dnia musi wykonać test Odporności, którego trudność wzrasta codziennie o 1 stopień, zaczynając od poziomu Bardzo Łatwego (+30). Dowolny nieudany test oznacza, że jedna ze stóp zaczyna gnić i trzeba ją amputować.

Kuracja (-10): Stopy chorego należy natrzeć maścią z utartych na papkę dwudziestu wjów bagiennych. Innym rozwiązaniem jest amputacja stopy.

Gorączka wymiotna

Objawy: Chory ma gorączkę i często wymiotuje jaskrawoczerwoną wydzieliną. Jest jaśniejsza od krwi, jednak medycy podejrzewają, iż to właśnie krew nadaje wydzielinie ową barwę. Po trzech dniach chory dostaje dreszczy, mimo iż wciąż ma gorączkę. Zachowuje przytomność, jednak domaga się coraz więcej ciepła, żeby móc się ogrzać.

Czas trwania: 10 dni

Efekty: Postać otrzymuje modyfikator -20 do wszystkich Cech Głównych. Każdego dnia musi wykonać test Odporności. Nieudany test oznacza, że postać wymiotuje przez większość dnia, tracąc 5 punktów Odporności.

Kuracja (+0): W usta chorego należy włożyć niewielki okruch z lodowca górskiego oraz stosować zimne okłady.

Wewnętrzna polityka księstwa to płatanina zadawnionych i świeżych sporów, rywalizacji o kobiety i mężczyzn, intryg, spisków i sojuszy – wszystkie z powodu zawiedzionej miłości lub zazdrości. Nawet ambicje lordów z Akwitanii – księstwa rozdzieranego przez nieustanne wojny i zatargi – ustępują przed żarem miłości lub nienawiści, jaką żywią wobec siebie

magnaci z Brionne. W życiu Brionńczyków, podobnie jak w ich poezji, oprócz zgodnych z tradycją rycerskich romansów konfliktów między zakochanymi młodymi a starszym magnatem pojawia się też element rywalizacji rycerzy o względy jednej z dam, przyjaciółek walczących o uczucie tego samego rycerza, rycerzy-trubadurów wzajemnie zazdrosnych o sławę i zawzięcie oczerniających pozostałych w prześmiewczych kupletach, a także między początkującymi lub pozbawionymi talentu minstrelami a każdym artystą, który chlubi się wpływowym mecenasem. Przyziemne konflikty o tak prostackie sprawy jak pieniądze lub ziemia nie mają dla brionńskiej szlachty większego znaczenia.

Książę Teodoryk z Brionne

Książę Teodoryk jest osobą nadzwyczaj ciekawą, o nieodgadnionej osobowości. W czasie bitwy wzbudza strach w sercach wrogów, ze śmiertelną skutecznością posługując się dwuręcznym toporem. Wielokrotnie stawał do walki z groźnymi potworami i zaścielał ich truchłami pobojuwisko. Zawsze rusza do ataku w pierwszym szeregu i rzadko schodzi z pola walki nietknięty. Rycerze z jego orszaku twierdzą, iż w zamieszaniu bitewnym w księcia wstępuje jakiś wściekły duch, gdyż zadając śmiertelne ciosy, władca śmieje się ochryple.

Poza polem bitwy książę prezentuje odmienne oblicze. Jest znanym mecenasem artystów i miłośnikiem poezji oraz sztuki. Chętnie zaprasza na swój zamek trubadurów z całej Bretonii, a nawet próbuje komponować własne pieśni i romanse. Nawet zwykle krytyczni wobec twórczości rywali bardowie przyznają, iż książęce poematy cechują się niezwykle melodyjnością i wewnętrznym pięknem. Nie wiadomo, czy robią tak w nadziei zdobycia dodatkowych względów u księcia, czy też naprawdę doceniają elegancko skomponowane wersety sonetów i romansów.

Według krążących na dworze plotek, książę jest ekspertem w dziedzinie dworskiej miłości nie tylko w teorii, ale także w praktyce. Wiele szlachcianek liczy na to, iż pogłoski okażą się prawdziwe, w odróżnieniu od ich mężów, którzy mają nadzieję, że tak się nie stanie, szczególnie jeśli mają w perspektywie wizytę księcia na własnym zamku.

Znaczące miejsca

Brionne

Brionne jest często zwane „Klejnотem Bretonii”... zwłaszcza przez Brionńczyków. Jednak to naprawdę wyjątkowo piękne miasto, położone na półwyspie połączonym z lądem wąskim pasem ziemi. Przez tysiące lat rzeka i fale morskie nanosiły piasek i ziemię, tworząc dość wysokie wzgórza. Jego łagodne zbocza okalają rzędy budynków z białego piaskowca, a w przypadku domów chłopskich z bielonej wapnem gliny. Wydobywany z dna zatoki piasek jest wyjątkowo czysty i wyrabia się z niego niezwyklej jakości szkło. W słoneczny dzień niemal wszystkie okna w szlacheckich rezydencjach migoczą setkami rozbłysków.

W centrum miasta, na szczycie wzgórza stoi zamek Brionne, stanowiący wzór piękna dla wszystkich innych zamków w całym księstwie. Wystrój pałacu to doskonałość pięknej i wyrafinowanej formy architektonicznej połączonej z przejrzystą funkcjonalnością i majestatem rezydencji

prawdziwego władcy. W odróżnieniu od wielu innych posiadłości rycerskich, siedziba księcia to prawdziwa twierdza. Liczne wieżyczki wydają się delikatne, lecz zapewniają doskonale pole ostrzału. Wysokich i wysmukłych baszt nawet przed przeważającymi siłami wroga mogą bronić nieliczne załogi. Pałacowe ogrody mogą zostać zamknięte lub przedzielone kilkoma bramami i furtami, tworząc śmiertelny labirynt dla oddziałów, które wtargnęłyby do środka kompleksu.

Występ w Sali Bardów w południowej części Brionne to marzenie każdego trubadura i aktora w Bretonii. Stojąca na niewielkim podwyższeniu okrągłą budowlę otacza piękny ogród. Od zewnątrz wyłożoną płytami piaskowca, w środku zapewnia wspaniałą akustykę dzięki ścianom z drogocennych gatunków drewna. Niemal o każdej porze dnia i nocy można tam zobaczyć występy pieśniarzy i minstreli z całego Starego Świata. Największym wydarzeniem artystycznym są wieczorne koncerty, na których gościem honorowym jest sam książę.

Zamek Gransette

Wiele lat temu na zamku Gransette rozegrała się tragedia godna pieśni barda (w istocie, napisano o tym kilka poematów). Młody sir Gaseryk i lady Isolde spotykali się potajemnie, lecz jej mąż, lord Gransette, dowiedział się o nocnych schadzkach kochanków i postanowił ich ukarać. Niemiłą żonę zamknął w najwyższej wieży, zaś jej oblubienica wyzwalała na pojedynek. Młodzieniec przyjął wyzwanie, jednak zażądał, aby walka odbyła się na zamkowym dziedzińcu, by Isolde mogła obserwować jej przebieg.

Nikt nie wie, jak zakończył się pojedynek, a poszczególne pieśni opowiadają o różnym rozwoju wydarzeń. O zachodzie słońca położoną u podnóża zamku wioskę Gransette zaatakowały żywe trupy, w których rozpoznano dawną załogę zamku i służbę lorda. Z pomocą przypadkowej grupy awanturników pokonano ożywieńców, jednak na zamkowym dziedzińcu nie znaleziono żadnego śladu po szlachcicu i obojgu kochanków. Awanturnicy zdecydowali się wejść do wnętrza zamku i odnaleźć źródło zła, które ożywiło martwych służących. Jednak nigdy nie wrócili, podobnie jak wszyscy inni śmialkowie, którzy zapuścili się w głąb pałacowych komnat.

Wioską i zamkiem zarządza namiestnik mianowany przez księcia, dopóki nie zgłosi się krewny szlachcica lub osoba chętna do przejęcia władzy. Zamek wytrzymał upływ czasu i jest w dość dobrym stanie, jednak w wiosce pozostało niewiele mieszkańców. Reszta zdecydowała się opuścić nawiedzoną okolicę i poszukać szczęścia gdzie indziej. O klątwie ciążyącej nad Gransette krąży wiele opowieści, lecz żadna nie wyjaśnia jej źródła ani natury. Na zewnątrz pałacu nic się nie dzieje, jednak od tamtego pamiętnego dnia nikt nie opuszczył zamkowych murów.

Przykładowy Brionczyk

Thiemar, zwany Pięknym

Thiemar to minstrelel, którego sława zaczyna wykraczać nawet poza granice Brionne. Podróżuje od zamku do zamku i jak dotąd odrzucał wszystkie propozycje służby na dworach rozmaitych magnatów. Z pewną arogancją twierdzi, iż niczym błędny rycerz wciąż odbywa wędrówkę. Tego rodzaju twierdzenia nie przynoszą mu jednak popularności wśród niektórych rycerzy, którzy nie mogą znieść, iż jakiś włóczęga



ośmiela się porównywać do potomków szlacheckiego rodu. Thiemar jest przystojny, o nieco delikatnej urodzie, a jego wysoki głos wzbudza drżenie w wielu niewieściach sercach. Podobno wiele dam podkochuje się w nim, choć plotka głosi również, iż żadnej jeszcze nie uległ, szukając tej jedynej. Dzięki temu Thiemar otrzymuje liczne zaproszenia od spokojnych o bezpieczeństwo swej łóżnicy szlachciców oraz od ich małżonek, które planują uwieść pięknego młodzieńca.

Thiemar jednakże pilnie strzeże tajemnicy swego pochodzenia. Po pierwsze, jego rodzice to zwykli chłopcy z pewnej wioski we wschodnim Brionne. A po drugie, jest kobietą. Na szczęście, ma dość niski jak na niewiastę głos, jednakże po bliższym przyjrzeniu się jej urodzie i zachowaniu stają rozpoznawalne dla wszystkich cudzoziemców (wystarczy udany Przeciętny test **spostrzegawczości**). Rdzenni Bretonczycy są tego całkowicie nieświadomi, gdyż nawet nie podejrzewają, że kobieta mogłaby być zdolna do takiego oszustwa.

Thiemar Piękny

Profesja: bard

Poprzednia profesja: cyrkowiec

Rasa: człowiek

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
33	37	30	33	36	25	32	63

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	14	3	3	4	0	0	0

Umiejętności: brzuchomówstwo, czytanie i pisanie, kuglarstwo (muzykalność) +10, kuglarstwo (śpiew) +20, opieka nad zwierzętami, plotkowanie +10, spostrzegawczość, wiedza (Bretonia) +20, wiedza (Jałowa Kraina), wycena, znajomość języka (bretoński) +10

Zdolności: etykieta, krzepki, naśladowca, przemawianie

Zasady specjalne:

- Modyfikator +10 do testów wiedzy (Bretonia) dotyczących Brionne.

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: sztylet

Opuszczając wioskę, Thiemar nie wiedziała, co ze sobą począć. Już w młodości miała buntowniczą naturę, co poniekąd stało się przyczyną wyrzucenia jej ze społeczności. Starszyzna obawiała się, że młoda marzycielka może sprowadzić na wioskę gniew pana. Thiemar nie kryła się ze swoim pragnieniem dołączenia do Zakapturzonych i wzniesienia buntu chłopskiego, który obali rządy szlachty. Uznała, że najlepszym sposobem na zdobycie cennych informacji może być kariera pieśniarza, dzięki czemu będzie mogła bywać na dworach i „rozpoznać teren wroga”. Jednak w trakcie wędrówki okazało się, iż życie minstrela całkiem jej się podoba, podobnie jak kilku szlachciców, których spotkała na szlaku, w zajazdach lub na zamkach. Zarzuciła plany rewolty, choć nadal wierzy, iż należy ukrócić samowolę szlachty i ucisk chłopów. Nie wie jeszcze, co dokładnie należy zrobić, a to oznacza, iż jest skłonna zaakceptować nawet bardzo ryzykowne, choć moralnie słuszne sugestie dalszego działania.

Pomysły na przygody

Porwana dama

Pewien szlachcic wynajmuje Bohaterów, aby odnaleźli i przywieźli jego uprowadzoną żonę. Ponieważ to wstydliva sprawa, arystokrata nie życzy sobie rozgłosu, choć nie obchodzi go, co stanie się z porwaczami. Pokazuje Bohaterom miniaturę z wizerunkiem pięknej dziewczyny.

Z góry można przyjąć, iż zgodnie z tradycją rycerskiego romansu młoda żona uciekła ze swoim kochankiem. Jednak równie dobrze mogła zostać porwana przez kogoś, kto darzy ją płomiennym, choć nieodwzajemnionym uczuciem. A może stała się zakładnikiem w rękach Zakapturzonych, którzy w ten sposób próbują szkodzić miejscowemu

władcy? W międzyczasie pewien rycerz oferuje pomoc w poszukiwaniach. Kim on jest? Czy podkochuje się w żonie magnata, a może rzeczywiście pragnie pomóc? Pojawiają się kolejne wątpliwości. Może kochanek damy jest rywalem zazdrosnego rycerza? Może to szpieg na usługach Zakapturzonych? A może piękna dziewczyna sama zorganizowała porwanie, zanim uboczne skutki studiowania magii czarnoksięskiej staną się zbyt widoczne, a prawda o jej przeszłości (i kilku martwych mężach) wyjdzie na jaw?

Może jednak lepiej uznać, że po prostu uciekła ze swym kochankiem, i ruszyć w inną stronę?

Zabójcze wersety

Bohaterowie po raz kolejny mają pecha. Przypadkiem odkryli ciało zamordowanego barda, po czym zostali uznani przez straż zamkową za winnych zbrodni i osadzeni w lochu. Jednak w tym samym czasie zostaje znalezione ciało kolejnego trubadura. Miejscowy pan szybko uznaje, iż z pewnością nie mogli tego dokonać siedzący w lochu więźniowie i nakazuje ich uwolnić, jednocześnie prosząc o pomoc w śledztwie. Następne dni przynoszą kolejne ofiary, a w trakcie dochodzenia okazuje się, że nie dość, iż wszyscy zabici bardowie znali się nawzajem i rywalizowali ze sobą, to dodatkowo w sprawę zamieszany jest kult Chaosu. Czy jednak należy do niego zabójca minstrela, a może to właśnie oni próbowali za pomocą pieśni szerzyć heretyckie treści? Tak czy inaczej, sprawa wygląda poważnie. Zabici trubadurzy występowali na dworach i zamkach, niektórzy posiadali wpływowych mecenasów, co w połączeniu z aktywnością wyznawców Chaosu i popularnością bardów wśród szlachty Brionne może okazać się zgubne dla całego księstwa.

— Carcassonne —

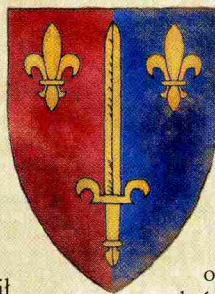
Księstwo Carcassonne to najdalej wysunięty na południe rejon Bretonii. Obejmuje znaczną część gór Irrana i graniczy od południa z Tileą, od zachodu z Estalią, zaś na wschodzie rozciąga się tajemniczy las Athel Loren. Północną granicę wyznacza rzeka Brienne, której trzy główne dopływy, spływające z gór Irrana, dzielą Carcassonne na cztery regiony.

Ziemie wzdłuż większych rzek i ich dopływów nadają się pod uprawę, jednak większość terenów zajmują pastwiska, szczególnie na pogórzu. W górach również wypasa się owce, zaś tutejsi pasterze (a zwłaszcza pasterki) słyną w całej Bretonii z odwagi i sprawności w walce.

Dwa wschodnie rejony Carcassonne wchodziły niegdyś w skład księstwa Glanborielle, całkowicie zniszczonego przez najazd orków, który doprowadził do zjednoczenia ziem Bretonii. Granice dawnego księstwa wyznaczają ufortyfikowane wzgórza, które niegdyś strzegły bezpieczeństwa Glanborielle. Według legend te opuszczone warownie nawiedzane są przez duchy zabitych rycerzy, a w niektórych przypadkach opowieści zawierają znacznie więcej niż tylko szczyptę prawdy.

Głównym zagrożeniem dla Carcassonne są częste ataki orków z gór Irrana i Przeskoku. Na wschodzie księstwa obrońcy mogą niekiedy liczyć na pomoc poddanych Czarodziejki

z Loren, choć Carcassończycy nigdy nie mieli tak dobrych kontaktów z „leśnym ludem” jak ich sąsiedzi z Quenelles. Jednak w większości przypadków muszą radzić sobie sami, polegając jedynie na męstwie i sprawności w posługiwaniu się orężem, z czego zresztą są znani w całej Bretonii.



W ostatnich czasach głośno było o spotykanych w górach wielkich zielonoskórych, silniejszych nawet od czarnych orków. Carcassończycy rycerze nazywają je żelaznymi orkami i twierdzą, iż bez wątpienia są one pomiotem Chaosu. Jak dotąd, nikt poza mieszkańcami tego księstwa ich nie widział, nawet Tileańczycy, którzy po drugiej stronie górskiego łańcucha często odpierają ataki zielonoskórych. Wielu rycerzy i arystokratów z pozostałych księstw uważa, że opowieści o żelaznych orkach to wymysł Carcassończyków, którzy w ten sposób próbują uzyskać większe fundusze z królewskiego skarbcza na walkę z zielonoskórymi, lub przynajmniej liczą na zmniejszenie podatków.

Ludność

Carcassończycy to wojowniczy lud, wierzą w swoją waleczność i uznają ją nie tylko za dziedzictwo, ale także za obowiązek wobec ziemi i króla. Niemal wszyscy mieszkańcy tego księstwa, nawet chłopci i kobiety, potrafią walczyć bronią.

Żelazne orki

Mimo wielu wątpliwości dotyczących tej tajemniczej odmiany zielonoskórych, żelazne orki istnieją naprawdę, choć nie wiadomo, dlaczego jak dotąd były spotykane wyłącznie przez Carcassończyków. Na pierwszy rzut oka przypominają czarne orki odziane w pancerz płytowy, jednak przy bliższej obserwacji można zauważyć, że metalowe płyty wrastają w ich ciała (oprócz głowy). W porównaniu do czarnych orków są silniejsze, szybsze i bardziej agresywne, choć niewątpliwie nie grzeszą inteligencją. Zazwyczaj służą pod rozkazami czarnych orków, a według ostatnich doniesień ich liczba raptownie wzrasta, co bardzo niepokoi księcia Huebalda.

Żelazny ork

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
45	20	51	53	34	18	32	15

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	14	5	5	5	0	0	0

Umiejętności: spostrzegawczość, sztuka przetrwania, unik +20, wiedza (zielonoskóry), zastraszanie +20, znajomość języka (gobliński)

Zdolności: broń specjalna (dwuręczna), groźny, krzepki, łuski (5), morderczy atak, odwaga, ogłuszanie, silny cios, szal bojowy, widzenie w ciemności

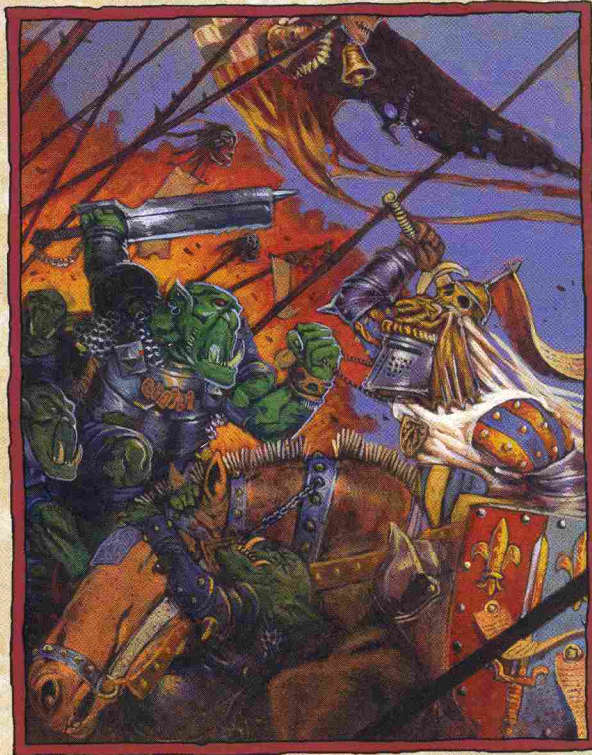
Zasady specjalne:

- **Wielki siekacz.** Żelazne orki posługują się większą i bardziej masywną odmianą popularnego wśród orków siekacza. W pierwszej rundzie walki zadaje obrażenia S+2, w każdej następnej S+1. Jeśli używa go postać nie będąca orkiem, siekacz jest traktowany jak broń dwuręczna.

Zbroja: łuski (5)

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 5, korpus 5, nogi 5

Uzbrojenie: wielki siekacz



Tę postawę hartują nieustanne napaści zielonoskórych, którzy niekiedy zapuszczają się daleko w głąb księstwa, nim wreszcie któryś z rycerzy wyruszy w pole z pełną siłą i zmiażdży hordę napastników. Nie wynika to wcale z niedostatku męstwa czy braku zorganizowania. Po prostu ziemie Carcassonne są zbyt rozległe, by mogła ich skutecznie bronić garstka rycerzy z rozsianych po całym obszarze zamków.

Mimo zamilowania do walki Carcassończycy generalnie nie traktują źle tych, którzy nie parają się wojaczką. Najlepiej widać to na przykładzie dobrych relacji z sąsiednim Brionne, o którym nie można powiedzieć, że kultuwyje ducha krzewienia ciężkiej fizycznej.

Na tutejszych dworach chętnie gości się brionińskich trubadurów, a wielu rycerzy z Carcassonne, jeśli ma ku temu okazję, udaje się w podróż, aby obejrzeć architektoniczną perłę Bretonii, jaką jest siedziba księcia Teodoryka. Carcassończycy zawsze chwalą osiągnięcia

sąsiadów, jednocześnie chlubiąc się tym, iż to dzięki ich waleczności ktoś inny może zajmować się poezją i sztuką. Są przedmurzem Bretonii i walczą, aby nikt inny nie musiał tego robić. Dla wielu Carcassończyków to powód do dumy i wystarczająca nagroda za trudy.

Niektórzy rycerze z tej gorzkiej krainy ruszają na szlak, aby doskonalić sztukę władania orężem oraz nabrać doświadczenia w bojach i bitwach w innych rejonach Starego Świata. Inni po prostu nie mają powołania do wojaczki, więc opuszczają rodzinne strony, aby gdzie indziej zyskać pełne uznanie. Niektórzy co bardziej łagodnie usposobieni

potomkowie rodów szlacheckich nie mogą znieść tradycyjnego przekonania, iż co prawda brionińscy minstrele mają piękne głosy i potrafią wzruszyć do łez, jednak prawdziwy Carcassończyk powinien być wojownikiem.

Carcassonne słynie w całej Bretonii z dwóch zwyczajów, które odcisnęły niezwykle

Powiedzenia z Carcassonne

„*Sztynne karki*” – obraźliwe określenie Carcassończyków, na terenie tego księstwa używane tylko przez osoby szukające śmierci.

„*Szukać swej owieczki*” – poszukiwanie zguby lub dążenie do osiągnięcia wymarzonego celu.

„*Urodzony z mieczem w garści*” – zamożny. Określenie zupełnie nie związane ze sprawnością w walce.

silne piętno na świadomości jego mieszkańców.

Pierwszym jest tradycja miecza rodowego. Wszyscy mężczyźni potomkowie rodu szlacheckiego otrzymują w dniu narodzin piękny miecz. Zgodnie z tradycją to właśnie tego oręża powinni dotknąć jako pierwsze rzeczy na tym świecie.

Następnie miecz zawiesza się nad kołyską, a potem nad łóżkiem chłopca, dopóki nie osiągnie on odpowiedniego wieku, aby pobierać naukę szermierki. Od tego czasu szlachcic nie powinien się rozstawać z mieczem, nawet podczas snu trzymając go blisko prawicy. Większość tutejszych rycerzy odmawia walki inną bronią, a wieloletni trening i niezwykła duchowa więź z mieczem sprawiają, iż rzeczywiście walczą nim lepiej niż innym orężem.

Drugim zwyczajem słynnym na całą Bretonię jest wynajmowanie „pasterzy”. Oczywiście zwykłym chłopom nie można powierzyć tak istotnej funkcji, a żaden szanujący się bretoński rycerz nie splami się zatrudnieniem kompanii najemnej. Mimo to wypas owiec u podnóża gór lub na wysoko położonych halach wymaga doświadczonych pasterzy, którzy potrafią obronić się w razie ataku zielonoskórych.

To prawda, że wielu chłopskich pasterzy (i pasterek) potrafi na tyle zręcznie walczyć bronią, aby w grupie obronić stado przed niewielką bandą orków, a nawet zdarzają się wśród nich doświadczeni tropiciele i łowcy, którzy samotnie przemierzają górskie ścieżki, wypatrując lub nękając zielonoskórych. Jednak w przypadku większej bandy nie mogą wiele zrobić, poza przesłaniem wiadomości do pobliskiego zamku, co z reguły i tak bywa działaniem spóźnionym. Dlatego carcassonscy rycerze odpłacają cudzoziemskich „pasterzy”, zazwyczaj doświadczonych w walce i wojnie podjazdowej, dla zachowania pozorów dając im owcę „do ochrony”. Płaca nie jest zbyt wysoka, zaledwie 50 pensów dziennie, lecz wobec cudzoziemskich

„Dzięki nam Bretonia może spać spokojnie. Naszym obowiązkiem jest bić orki, lecz nie żądamy za to żadnej nagrody. Jesteśmy Carcassonczykami i będziemy walczyć dalej!”

– książę Huebald (jego najdłuższa zanotowana przemowa).

„Hm, Carcassonne... Piękne ziemie. Gdy przekroczyłam góry, to właśnie tam dostałam pierwszą robotę jako ‘pasterka’. Razem z resztą kompanii dostaliśmy owieczkę i ruszyliśmy w góry. Nazwalismy ją Śnieżynką i szybko stała się maskotką oddziału. Przy okazji wypasu rozbiliśmy kilka band orków, a potem głupi zwierzak spadł ze skały. Niby żal, ale smakowała świetnie. Stwierdziłam wtedy, że czas poszukać nowej roboty.”

– Marietta, najemniczka z Tilci.

pasterzy okoliczni wielmoże wykazują zadziwiającą szczodropliwość, nierzadko goszcząc ich na zamku lub wspinałomyślnie nagradzając pękami sakiewkami trud, jaki ponieśli w obronie biednej owieczki. Oczywiście zwykli pasterze nie mogą liczyć nawet na dobre słowo miejscowego pana.

Zatrudnianych w charakterze pasterzy najemników niezwykle bawi cała ta maskarada. W większości przypadków udaje im się powstrzymać chęć

natychmiastowego upieczenia znajdujących się pod ich opieką „zasobów jada o kluczowym znaczeniu dla wyżywienia regionu”. Niektórzy nawet traktują dzielne owieczki jak maskotki oddziału, nadając im imiona i chroniąc podczas walki.

Książę Huebald z Carcassonne

Władca Carcassonne to mężczyzna średniego wzrostu, chudy i zyłasty. Z natury milczący, odzywa się jedynie wtedy, gdy musi, a nawet w takich przypadkach ostrożnie dobiera słowa. Na jego twarzy rzadko gości uśmiech, a nikt z żyjących nie pamięta, aby książę kiedykolwiek się roześmiał. Jego małżeństwo z piękną Schermildą zostało zaaranżowane jako polityczny sojusz, jednak ku powszechnemu zdziwieniu, ten mariaż wydaje się całkiem udany. Książę ma czterech synów, bardzo podobnych do niego, co zdusiło w zarodku wszelkie pogłoski o niewierności księżnej.

Mimo dość niepozornej postury i ponurego sposobu bycia książę cieszy się niezwykle wysokim poważaniem wśród swoich podwładnych. Jest najlepszym od pokoleń strategiem, jakiego wydała carcassonńska ziemia, a także mężnym i walecznym wojownikiem w bezpośrednim starciu. W odróżnieniu od wielu bretońskich rycerzy, Huebald docenia taktyczne walory ataku zaskoczenia i stosowania forteli. Na zarzuty o niegodny rycerski sposób dowodzenia w bitwie książę odpowiada krótko: „orki nie mają honoru”.

Znaczące miejsca

Fort Letniego Przełomu

Ten od dawna opuszczony fort niegdyś nosił inną nazwę, lecz obecnie zwany jest fortem Letniego Przełomu. Krążą liczne opowieści o blakających się w nim duchach i zjawach, lecz w odróżnieniu od wielu innych legend o nawiedzonych zamkach, te akurat są całkowicie prawdziwe. Ostatniej nocy lata każdemu, kto nocuje w murach fortu, ukazuje się duch zamordowanego przez orki rycerza ze zniszczonego księstwa Glanborielle. Widmo prosi, aby podroźni w jego imieniu dokonali zemsty na zielonoskórych. Odmowa spełnienia tej prośby prowokuje atak upiornych wojowników z fortu. Jeśli natomiast podroźni obiecują pomoc zmarłemu szlachcicowi, bezpiecznie spędzą noc. Jeżeli jednak nie dopełnią złożonej

Miecz rodowy

Opis: Bohater w dniu swoich urodzin otrzymał miecz rodowy. Posługując się nim w walce, otrzymuje modyfikator +5 do Walki Wręcz oraz +1 do obrażeń. Dodatkowo, jeśli nosi przy sobie rodowy miecz, otrzymuje modyfikator +10 do testów Strachu i Grozy. Jedynie właściciel rodowego miecza otrzymuje te modyfikatory i wyłącznie posługując się tym orężem.

Tę zdolność może wybrać jedynie męski potomek szlacheckiego rodu z Carcassonne. Bohaterki mogą również ją wybrać, jeśli od dziecka były wychowywane jako chłopcy, zazwyczaj przez rycerza, który bardzo pragnął mieć syna. Bohaterowie nie pochodzący z rodu szlacheckiego nie mogą posiadać tej zdolności.

przysięgi lub w trakcie misji zrezygnują, tej samej nocy upiorni zbrojni dopadną ich, gdziekolwiek by się znajdowali.

Duch zabitego rycerza zdumiewająco dużo wie o aktualnej sytuacji w górach, a czasem bywa wykorzystywany przez co bardziej zuchwałych „pasterzy” jako źródło informacji o wrogu. Podobno każda kolejna prośba ducha jest trudniejsza do spełnienia, jakby rycerz stawiał przed śmialkami kolejne wyzwania. Nikt nie wie, jakie są plany martwego od wieków szlachcica, gdyż nikt jeszcze nie wypełnił wszystkich jego poleceń.

Wodospad Smoka

Nazwa położonego w górnym biegu rzeki Songez wodospadu wzięła się z nietypowego kształtu skał, wokół których kłębi się wodna mgiełka, sprawiając wrażenie, jakby z wody i dymu wynurzał się gadzi łeb bestii. Podobno niegdyś naprawdę żył tam smok, a jego skarby leżą ukryte gdzieś w górskiej jaskini.

Jednak obecnie niewielu śmialków szuka tam złota i klejnotów, ze względu na niezwykłą w tym rejonie liczbę ożywieńców. Miejscowy lord żywi obawy, iż w pobliżu wodospadu mógł zamieszkać nekromanta. Obawy te są tym bardziej uzasadnione, że wysłana ostatnio w ten rejon grupa „pasterzy” zaginęła bez śladu.

Zamek Carcassonne

Siedziba księcia stoi na wyspie na rzece Songez, jednym z dopływów Brienne. Otaczające ją miasto jest niewielkie i służy raczej jako baza zaopatrzeniowa dla oddziałów księcia i najemnych kompanii „pasterzy”, które przybywają na zamek, aby składać raporty i otrzymywać nowe rozkazy. Z tego powodu stolica Carcassonne sprawia wrażenie surowego i pozbawionego piękna wojskowego fortu.

Zamek jest ufortyfikowany, lecz rzadko bywa wykorzystywany do faktycznej obrony. Książę nie lubi chować się za grubymi murami, preferuje działania ofensywne, a nawet zaczepne. Jego ulubioną taktyką jest nękanie boków i przodu nacierających hord, przy jednoczesnym wycofywaniu się w stronę Brienne i powolnym okrążaniu wroga za pomocą oddziałów z pozostałych zamków. W efekcie zamek Carcassonne chroniony jest jedynie przez pojedynczy mur, który otacza duży dziedziniec z niewielkim donżonem. Sam książę zamieszkuje poza zamkiem, w rezydencji mniej ufortyfikowanej, ale za to znacznie wygodniejszej.

Przykładowy Carcassończyk

Gertruda

Gertruda to doświadczona pasterka z południowo-zachodniej części Carcassonne. Wygląda na twardą i zaprawioną w bojach kobietę, której nieobce są samotne wędrówki góorskimi ścieżkami i częste utarczki z goblinami. Wiele razy wyprowadzała bandy orków wprost na górskie przepaście, a drogę ucieczki zamykali rycerze księcia Huebald.



Mimo jej ciężkiej i ryzykownej pracy, rycerze pogardzają nią. Nagrody, jakie otrzymuje, nie są zbyt wysokie, a zasługi rzekomo żadne. Gertruda chciałaby wyjść za mąż i założyć rodzinę, lecz jak dotąd wszyscy mężczyźni raczej jej unikali. Jest przekonana, że z łatwością znajdzie odpowiedniego kandydata, jeśli tylko zarobi trochę złota. Jak na razie nie myśli o przyłączeniu się do banitów, lecz wkrótce może nadejść dzień, kiedy ta perspektywa wyda się kusząca.

Póki co pracuje jako przewodnik dla awanturników, którzy pragną przejść przez góry lub czegoś w nich szukają. Zazwyczaj oczekuje wypłaty przed wyprawą oraz udziału w łupach, ale zawsze wywiązuje się ze zobowiązań. Jeśli wśród śmialków znajdzie się przystojny

Gertruda

Profesja: zwiadowczyni

Poprzednia profesja: pasterka z Carcassonne

Rasa: człowiek

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
40	54	32	24	51	46	32	32

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	14	3	2	5	0	0	0

Umiejętności: nawigacja, opieka nad zwierzętami, plotkowanie, sekretne znaki (zwiadowców), skradanie się +10, spostrzegawczość +10, ukrywanie się, unik, wiedza (Bretonia) +10, wiedza (zielonoskórzy), wspinaczka, zastawianie pułapek, znajomość języka (bretoński)
Zdolności: bardzo szybki, broń specjalna (długi łuk), chodul, strzał mierzony, szósty zmysł, urodzony wojownik, wędrowiec, wycucie kierunku

Zasady specjalne:

- Modyfikator +10 do testów wiedzy (Bretonia) dotyczących Carcassonne.

Zbroja: średni pancerz (koszulka kolcza, skórzana kurta)

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 3, korpus 3, nogi 0

Uzbrojenie: broń jednoręczna (topór), długi łuk i 20 strzał

mężczyzna, z pewnością stanie się obiektem jej załotów. Biada jednak temu, kto je odrzuci. Carcassonki to dumne kobiety i nie wahają się tego okazywać.

Pomysły na przygody

Chrońcie moje owce!

Bohaterowie otrzymują od pewnego szlachcica zadanie pilnowania jego stada owiec. W trakcie rozmowy okazuje się, że nie chodzi wcale o pozorowany wypas, lecz naprawdę mają pilnować stada owiec niezwykle cennej i rzadkiej odmiany. Szlachcic obawia się, że ktoś może spróbować je ukraść. Bohaterowie będą musieli radzić sobie z orkami, złodziejami owiec oraz stadem ślicznie wyglądających, lecz niezmiernie głupich zwierząt, które uwielbiają paść się w niebezpiecznych miejscach, wpadać do przepaści, tonąć w rzekach, gubić się w jaskiniach i głośnym beczeniem w nieodpowiednich momentach ściągać na głowy pasterzy najróżniejsze problemy.

Upiorna armia

Coraz więcej doniesień o nawiedzanych dawnych fortach Glanborielle zostaje potwierdzonych przez naocznych świadków. Duchy pomordowanych rycerzy oraz ich zbrojne drużyny zbierają się w zrujnowanych siedzibach, jakby szykując się do wojny. Przerażeni chłopci uciekają z wioski,

a szlachta, choć dzielnie trzyma się w swych zamkach, nie wie, co począć.

Jeden z wielmożów poszukuje śmiałków, którzy poznaliby plany martwych rycerzy. Wnet okaże się, że odwaga awanturników zrobi wrażenie na upiorach dawnych wojowników, którzy będą skłonni do wyjawienia swych sekretów. Sam możesz określić, czy rycerze zbierają się na zew potężnego nekromanty, czy może po to, aby wyrzucić pomstę na orkach. Mogą nawet szykować się do ostatecznego wypędzenia carcassonńskich najeźdźców ze swojej rodzinnej ziemi.

Zatargi graniczne

Tileañczycy uznali, iż należy im się więcej terenów w górach Irrana. Wykorzystują coraz częstsze napaści orków na bretońskie wioski, zajmując ziemie opuszczone przez Carcassonczyków. Mówi się nawet, że zielonoskórzy są umyślnie spychani na północną stronę gór, a niektórzy pasterze w rzeczywistości szpiegują na rzecz Tilei.

Okoliczni wielmoże nie mogą sobie pozwolić na wyrzucenie wszystkich najemników, a tym bardziej na otwartą wojnę z Tileą. Jednak z drugiej strony nie mogą też wycofać się z własnych ziem i porzucić poddanych. Wynajmują więc dzielnych awanturników, aby dyskretnie załatwili problem, bez wywołania niepotrzebnych reperkusji politycznych.

— Couronne —

Couronne to jedno z większych księstw, wyróżniające się wyraźnym podziałem na regiony. Właściwe Couronne to ziemie na północ od rzeki Sannez, zajmujące półwysep wrzynający się w Morze Szponów. Na wschodzie leży Marchia Couronne, ciągnąca się od Błędnych Sióstr aż do niewyraźnie określonej granicy z Jałową Krainą.

Zachodnia część księstwa to tereny rolnicze, natomiast południe i wschód, szczególnie w pobliżu Gór Szarych i Błędnych Sióstr, to regiony o bogatych tradycjach hodowlanych. Poszarpane i niegościnne wybrzeże, smagane sztormami z Morza Szponów, nie sprzyja handlowi. Do tego bliskość Norski wystawia północne rejony Couronne na nieustanne napaści łupieżców, zarówno zwykłych barbarzyńców, jak i tych walczących pod sztandarami Chaosu. Niemal wszystkie wioski na wybrzeżu otacza palisada, gdyż w przeciwnym wypadku nie przetrwałyby nawet jednego roku.

Marchia Couronne rozciąga się na północ od Gór Szarych. W większości są to rozległe równiny, zbyt wysuszone morskim wiatrem, aby mogły rodić dobre plony, jednak znakomicie nadające się do wypasania koni. Marchia słynie z najlepszych stadnin w całej Bretonii, a biorąc pod uwagę wysoką jakość hodowli w pozostałych księstwach, to naprawdę rzecz godna uznania.

Tereny Marchii są często najeżdżane przez zielonoskórych z Gór Szarych, którzy zapuszczają się także na tereny zachodniego Couronne. Co dziwne, orki poruszają się

na wierzchowcach – dziwnych, mięsożernych górskich koniach, które wydają się równie zręcznie poruszać po stromych górskich ścieżkach, jak i trawiastych równinach księstwa. Nie wiadomo, skąd wzięły się te zwierzęta ani w jaki sposób zielonoskórzy zdołali je oswoić, a póki co zawiodły wszelkie próby ich ujarznienia lub rozplodu.

Ludność

Wbrew temu, co się o nich mówi, Couronczycy wcale nie rodzą się na końskim grzbiecie. Co prawda kilka kobiet próbowało powieść na siodle, lecz okazało się to wyjątkowo niewygodne, a urodzone w ten sposób dzieci wcale nie okazały się lepszymi jeźdźcami od innych. Jednakże prawdą jest, iż Couronczycy siadają na koński grzbiet, zanim jeszcze nauczą się dobrze chodzić, a potem przez całe życie doskonalią się w tej sztuce. Nie dziwi więc, że uchodzą za najlepszych jeźdźców w całej Bretonii.

Ich zainteresowania nie ograniczają się wyłącznie do umiejętności jazdy konnej. Wielu z nich to wyśmienici eksperci w zakresie wiedzy o hodowli i odmianach tych szlachetnych zwierząt. Niemal dla każdego Couronczyka najlepszym przyjacielem jest jego wierzchowiec. Mówi się, że Brionczyk do śmierci walczyłby o żonę, lecz bez większego wahania oddałby konia, natomiast Couronczyk odwrotnie. To tylko połowiczna prawda, gdyż Brionczycy znani są z tego, że nie lubią oddawać niczego.



Żaden szanujący się Courończyk nie będzie nigdzie chodził, jeśli tylko może podjechać tam konno. Dotyczy to nawet chłopów, którzy – choć zgodnie z prawem nie mogą posiadać wierzchowców – często pracują w stajniach i stadninach, a także przy wypasie koni, a przez to mają możliwość doskonalenia się w sztuce jazdy konnej. Co więcej, każdy Courończyk będzie się pokazywał na swoim najlepszym wierzchowcu. Tutaj nikogo nie dziwi widok nobliwej damy na grzbiecie dorodnego rumaka. Szlachta twierdzi, że duży koń stwarza poczucie bezpieczeństwa, a przecież nigdy nie wiadomo, kiedy trzeba będzie ruszyć w bój. W rzeczywistości jeżdżą nimi tylko na targ i do karczmy, choćby nawet mieścili się tuż za zamkową bramą. Tego rodzaju wykorzystywanie szlachetnych zwierząt „na pokaz” budzi sprzeciw pewnej części courońskiego społeczeństwa, co zazwyczaj kończy się opuszczeniem rodzinnych stron i tułaczką po Bretonii. Częstymi wędrowcami są również błędni rycerze, pragnący udowodnić swoją sprawność w kierowaniu wierzchowcem i władaniu orężem każdemu śmiałkowi

lub potworowi, który stanie na drodze niepokonanego rycerza i jego rączego wierzchowca.

Mimo powszechnego i zwyczajowego uwielbienia dla koni, nie wszyscy Courończycy chcą mieć z nimi do czynienia; niektórzy nawet serdecznie ich nie znoszą. Tacy ludzie często decydują się na podróż w dalekie strony, nie mogąc ułożyć sobie życia wśród miłośników koni, którzy potrafia rozmawiać tylko o umaszczeniu, długości grzywy, sposobach ułożenia pod siodło i technikach ujeżdżania lub bez końca rozprawiać o szczegółach wykonania wędzidla i kropierzy.

Nie może więc dziwić fakt, iż hodowla i wyścigi konne stanowią ważny element courońskiej kultury, a nawet polityki. Sekrety krzyżowania najlepszych okazów są strzeżone równie zazdrośnie co tajemnice alkwów magnatów. Nierzadko dochodzi do podtruwania lub nawet okaleczania koni rywala, co prowadzi do poważnych zatargów, a nawet do zbrojnych napaści

Hagrany

Hagrany to wierzchowce używane przez orki z Gór Szarych. Uczeń spierają się co do pochodzenia tej niezwykle rasy, uważając je za dziedziczą odmianę koni, jednak w rzeczywistości nie mają one z nimi nic wspólnego. Świadczy o tym ich wysoka inteligencja i spryt, co zresztą jest jednym z powodów, dla których nie udaje się ich oswoić. Hagrany wykorzystują każdą okazję, aby zaatakować osoby próbujące je ujarzmić, lub zniszczyć stajnię, w których są przetrzymywane. Inną przeszkodą jest ich złośliwa i dzika natura. Hagrany to złe i krwiożercze bestie, które polują także dla przyjemności zabijania, a nie tylko w celu zaspokojenia głodu.

Z tego powodu doskonale współpracują z podobnie myślącymi zielonoskórymi, choć w wielu przypadkach są od nich sprytniejsze. Większość orków jest przekonana, iż zdołały je ujarzmić dzięki swej sile i inteligencji, a jedynie nieliczni, mądrzejsi wodzowie odkryli, iż w istocie to hagrany pozwoliły się oswoić. Póki co trzymają to w tajemnicy, gdyż ujawnienie tej informacji mogłoby doprowadzić do buntu oszukiwanych zielonoskórych, a w efekcie do pozbawienia ich siły i mobilności, jakie zapewniają hagrany.

—Hagrany—

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
43	0	54	52	37	30	33	5

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	20	5	5	8	0	0	0

Umiejętności: spostrzegawczość +20, unik, wiedza (zielonoskórzy), wspinaczka +20

Zdolności: broń naturalna, czuły słuch, silny cios, wystrzone zmysły

Zasady specjalne:

- **Górski stwór.** Dzięki zaokrąglonym wyrostkom na kopytach hagrany szybko i pewnie poruszają się po górskich ścieżkach, a nawet stromych zboczach. Mimo iż nie potrafią się wspiąć na pionowe skały, łączą siłę potężnych nóg ze skocznością, której nie powstydziliby się górskie kozica. Mogą w pełni wykorzystywać umiejętność wspinaczka.

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: ostre kopyta (S+1), kły



i porywania wierzchowców. Wyścigi konne wyznaczają najważniejsze daty w kalendarzu rycerzy i dworzan. W dobrym tonie jest pokazać się przynajmniej na kilku z nich, a nawet król zaszczyca swą obecnością najsłynniejsze gonitwy. Traktuje to jednak jako element utrzymywania władzy w księstwie, gdyż w odróżnieniu od wielu Couronczyków, ma na głowie ważniejsze sprawy (na przykład rządu w całym królestwie) niż patrzenie na dwanaście koni, które w kurzwawie i pyle bardzo szybko biegają dookoła placu.

Wewnętrzna polityka Couronne skupia się w większości na rozstrzygnięciu i wywoływaniu sporów dotyczących koni. Wyjątkiem jest natomiast problem Marchii. Diuk Adalbert, obecny władca tych ziem, jest wasalem księcia Couronne. Jego ambicje sięgają dalej, zaś diuk chciałby osiągnąć pozycję lennika królewskiego. Próbuje więc wykorzystać fakt, iż obecny książę Couronne jest zarazem władcą Bretonii, naciskając na Louena Lwie Serce, aby uznał jego żądania. Jednakże król z ostrożnością podchodzi do realnej możliwości uzyskania przez Marchię niezależności od Couronne i politycznego zbliżenia się Adalberta do Jałowej Krainy.

„Kim jest rycerz bez wierzchowca? Lecz zaprawdę, czymże jest wierzchowiec bez rycerza? Rycerz i wierzchowiec jego, tak jak szlachcic i chłop, istnieć bez siebie nie mogą. Na takich fundamentach, na takich nierozwalnych związkach wzniesiono solidną twierdzę bretońskiej krainy.”

– król Louen Lwie Serce.

„Potrafią ujeździć każde stworzenie z czterema nogami i ogonem.”

– Marietta, najemniczka z Tilei.

„To prawda, to wspaniałe rumaki. Ale jednak ośmielę się zauważyć, że nie są czystej krwi. Zapraszam szanownego pana do L'Anguille, gdzie za rozsądną cenę można nabyć wierzchowce najczystszej bretońskiej krwi.”

– Wolfgang von Ilsbach, kupiec z Imperium.

Diuk próbuje osiągnąć swój cel, działając na dwóch płaszczyznach politycznych. Przede wszystkim niezwykle uprzejmie i pochwalnie wyraża się o baronach podległych jedynie władzy króla, podkreślając ich zasługi i wierną służbę. Jeśli przy okazji uda się wskazać, iż swymi czynami naprawiają błędy w polityce księcia, tym lepiej, choć diuk oficjalnie o tym nie mówi. Po drugie, Adalbert podejmuje się niebezpiecznych, acz chwalebnych misji, których powodzenie sprawi, iż król

będzie musiał je wynagrodzić propozycją hołdu lennego bezpośrednio wobec tronu Bretonii. Tak czy inaczej, diuk potrzebuje inteligentnych i odważnych awanturników, którzy swymi śmiałymi czynami przysporzą chwały ambitnemu arystokracie.

Adalbert w sekrecie planuje militarny podbój Jałowej Krainy. Jest przekonany, iż zdobycie Marienburga z pewnością zapewniłoby mu tytuł barona, a może nawet udzielne księstwo. Burza Chaosu zaangażowała część sił zbrojnych Jałowej Krainy, więc diuk wykorzystuje sytuację, wprowadzając swoje wojska w rejon pasa granicznego. Rajcy Marienburga wystosowali oficjalny protest, lecz wysiłki ich wysłanników są ignorowane przez władcę Marchii.

Louen Lwie Serce

Król Bretonii i książę Couronne

Obecny władca Bretonii to jednocześnie książę Couronne. Jak wszyscy królowie od czasów Gillesa, Louen jest rycerzem Graala, a powszechna opinia głosi, iż od wielu stuleci Bretonia nie miała tak wspaniałego i mądrego władcy. Niektórzy pochlebcy twierdzą nawet, że jedynie Gilles Zjednoczyciel przewyższa go chwałą i majestatem.

Król Louen to znakomity i mężny wódz, czemu często daje dowód, ruszając w pierwszym szeregu do ataku na grzbiecie hipogryfa i wykorzystując jego dzikość, by wzbudzać strach w sercach przeciwników. Król sprawnie włada orężem, jest trudnym przeciwnikiem zarówno w walce pieszej, jak i z grzbietu wierzchowca. Sama jego obecność na polu walki dodaje otuchy rycerzom, zachęcając ich do większej zaciekłości w ataku. Jego odwaga nie ma sobie równych, stąd zresztą wziął się przydomek władcy.

Jak przystało na monarchę i rycerza Graala, Louen jest władcą mądrym i sprawiedliwym. Stoi na straży prawa, lecz nie pozwala na jego nadużywanie w imię osobistych ambicji możnowładców. Mimo iż nie zawsze pozwala mu na to czas i obowiązki, kiedy tylko może udziela posłuchań (wyłącznie



szlachcie), rozsądzając spory i skargi. Wprowadził prawo, które zakazuje karać za słowa wypowiedziane na królewskiej audiencji, o ile nie obrażają one majestatu władcy. Jego wyroki są sprawiedliwe, a kara wymierzana szybko i sprawnie.

Wielu Bretończyków może jedynie żałować, iż w kraju nie ma więcej równie szlachetnych rycerzy, bez najmniejszej skazy i ujmy na honorze.

Powiedzenia z Couronne

„*Jak kropierz na kucyku*” – cenna rzecz zmarnowana przez kogoś, kto nie potrafi jej poprawnie wykorzystać.

„*Nie odróżnia orka od podkowy*” – o osobie wyjątkowo głupiej i/lub bardzo pijanej.

„*Rząd godny króla*” – ekwipunek lub odzienie najlepszej jakości.

Do wnętrza kurhanu nieraz wyprawiali się śmialkowie, próbując odkryć sekret marszu umarłych. Większość wróciła z pustymi rękami, twierdząc, że kurhan jest całkowicie opuszczony. Podobno jednej z grup awanturników udało się odnaleźć ukryty grobowiec, pokonać uwięzionego w nim upiora i odnaleźć wielki skarb. Krążą również niepokojące pogłoski o śmialkach, którzy nigdy nie opuścili kamiennych ścian kurhanu.

Znaczące miejsca

Couronne

Od czasu przeniesienia królewskiego dworu do Couronne trwają intensywne prace nad rozbudową książęcego pałacu, aby w większym stopniu oddawał majestat i splendor godny króla Bretonii. Do tej pory najwspanialszą budowlą w mieście był Lwi Krag – największy i najwspanialszy plac wyścigów konnych w całym Starym Świecie. Zbudowany na planie owalu starożytny, kamienny gmach mieści wiele rzędów siedzeń, wznoszących się wysoko ponad klepiskiem areny. Podobno ścigano się tutaj jeszcze przed zjednoczeniem królestwa przez króla Gillesa, a niektórzy są przekonani, iż gmach zbudowano na ruinach dawnego pałacu elfów. Mówi się nawet, że cała budowla została wzniesiona rękami elfich architektów i artystów, jednak z całą pewnością nie jest to prawda.

Równie wspaniałą budowlą jest wielka świątynia Shallyi. Jako główny ośrodek kultu Bogini Miłosierdzia oraz siedziba wielkiej arcykapłanki stanowi cel licznych pielgrzymek ze wszystkich stron Starego Świata. Mimo to rada kapłanek nie ma wielkiego wpływu na politykę wewnętrzną, głównie ze względu na dominujący w Bretonii kult Pani Jeziora. Z pewnością zwierzchnicy innych Świątyń uznaliby to za irytujące, jednak wydaje się, że ta sytuacja jest po myśli arcykapłanek, które dzięki temu mogą skupić się na swym powołaniu i niesieniu pomocy potrzebującym.

Kurhan Landrel

Położone w południowej części Marchii Couronne wzgórze mieści w sobie starożytny grobowiec. Z obramowanego kamiennymi głazami wejścia zawsze wieje zimny wiatr, a wpadające przez nie promienie słońca nikną i rozpraszają się już po kilku metrach wewnątrz budowli.

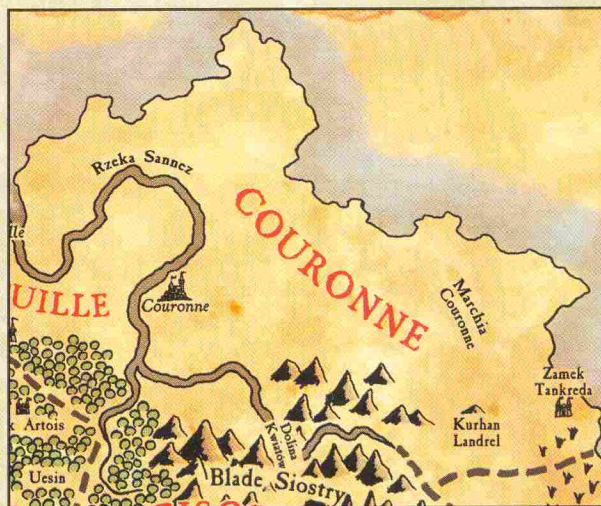
Co kilka lat z kurhanu wynurza się armia szkieletów i zombi, która zawsze podąża tą samą trasą w głąb Błędnych Sióstr. Nieumarli nikogo nie atakują, chyba że sami zostaną zaatakowani. Po kilku dotkliwych klęskach okoliczni rycerze nauczyli się pozostawiać armię nieumarłych w spokoju, zwłaszcza że pokonanie tak licznej grupy ożywieńców nie jest sprawą prostą. Pewnemu uczonemu udało się dwukrotnie odnotować przemarsz hordy nieumarłych, włącznie z ich dokładną liczebnością. Jakież było jego zdziwienie, gdy okazało się, że zawsze jest ich 4373. Jak dotąd, nikomu nie udało się wyjaśnić tej tajemnicy.

Zamek Tankreda

Zamek to obecna siedziba diuka Adalberta, który co kilka lat przenosi swój dwór w inne miejsce, pozostawiając dotychczasowe włości w rękach zaufanego namiestnika. Zwyczaj ten przejął po swoim ojcu, który w ten sposób zapoczątkował budowanie na terenie całej Marchii sieci zamków całkowicie podlegających jego władzy.

Niedawno ukończony zamek Tankreda, nazwany tak na cześć ojca diuka, położony jest na niewysokim wzgórzu o stromych zboczach. Najeżony basztami i bastionami główny barbakan oddziela od wysokiego wewnętrznego muru wąski pas dziedzińca, który w razie wyłomu stanowi śmiertelną pułapkę dla szturmujących oddziałów. Najwyższą budowlą jest okrągła bryła donżonu zwieńczona wysmukłą wieżą sygnalizacyjną i obserwacyjną. Zamek posiada własną studnię oraz znaczne zapasy żywności. Obsadzony pełną załogą może wytrzymać trzymiesięczne oblężenie. Okoliczne tereny nie są zbyt żyzne, dlatego trudno oczekiwać, aby jakaś armia zdołała utrzymać oblężenie przez tak długi czas.

Diuk planuje kolejne przenosiny i zastanawia się nad wyborem odpowiedniego kasztelana. Położony w strategicznym miejscu zamek wymaga sprawnego zarządcy i dobrego stratega, ze względu na sporadyczne napaści orków oraz bliskość granicy z Jałową Krainą.



Ronsard

Profesja: rozbójnik
Poprzednia profesja: banita
Rasa: człowiek

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
42	54	33	31	67	33	26	47

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	16	3	3	4	0	0	0

Umiejętności: jeździectwo +20, opieka nad zwierzętami, plotkowanie +10, pływanie, przekonywanie, skradanie się, spostrzegawczość, tresura, ukrywanie się, unik, wiedza (Bretonia) +10, wspinaczka, znajomość języka (bretoński)

Zdolności: artylerzysta, brawura, broń specjalna (palna), broń specjalna (szermiercza), etykieta, łotrzyk, oburęczność, ogłuszanie, strzał mierzony, strzał precyzyjny, wędrowiec, woltyżerka

Zasady specjalne:

- Modyfikator +10 do testów wiedzy (Bretonia) dotyczących Couronne.

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: dwa pistolety, rapier

Przykładowy Couronczyk

Ronsard

Ronsard jest rozbójnikiem, którego sława wykracza nawet poza granice Couronne. Działa zaledwie od kilku lat, ale już teraz krążą legendy o jego wyczynach. Słynie z niezwyklej uprzejmości, z jaką traktuje swoje ofiary. Zgodnie z najlepszymi tradycjami rozbójników rabuje jedynie złoto i kosztowności, a kilka razy zdarzyło mu się wspomóc podróżnych w odparciu ataku orków lub pospolitych zbójów, dopiero potem oczekując „niewielkiej rekompensaty za trudy i narażanie życia”.

Niektórzy specjalnie wybierają te drogi, na których spotykano Ronsarda, w nadziei spotkania słynnego rozbójnika – nawet jeśli odbędzie się to kosztem drobnej sumy w złocie.

Ronsard pochodzi z biednej wioski, z której uciekł nie chcąc płacić wysokiej pańszczyzny. Przez pierwsze lata był zwykłym zbójem i oprychem, który nie stronił od rozboju i przemocy. Nigdy nie czuł w sobie powołania do szlachetnych uczynków, dlatego niespieszno mu było do Zakapturzonych. Pewnego razu dla uciechy postanowił zakpić sobie z napotkanego kupca, udając wielkodusznego pana, który „łaskawie życie mu daruje, jedynie zabierając złoto na ludzkiej niedoli zdobyte”. Następnego dnia w pobliskiej przydrożnej karczmie ze zdumieniem

usłyszał, jak obrabowany kupiec opowiada o niezwykle szlachetnym rozbójniku. Ronsardowi spodobała się sława, więc postanowił spróbować ponownie. Także i tym razem ofiara niezbyt żaliła się z powodu kradzieży, raczej rozprawiając o elegancji i uroku zamaskowanego złoczyńcy. Młodzieniec uznał zatem, iż jest wprost stworzony do roli romantycznego i zuchwałego rozbójnika z legend.

Ronsard przede wszystkim dba o swoją sławę. Na co dzień żyje skromnie, nie chcąc wzbudzać podejrzeń, lecz cały czas planuje nowe działania, które zwiększą jego popularność. O ile wobec ofiar zachowuje się elegancko, a wobec dam szarmancko, dla konkurencji nie ma litości, eliminując wszelkich naśladowców i pospolitych zbójów na terenie, który uznał za swoje terytorium.

Pomysły na przygody

Darowanemu koniowi...

Jeden z orkowych wodzów uznaje, że dobrym pomysłem byłoby poznanie planów wroga. Namawia swojego hagranyma do oszustwa. Z zaskoczenia atakują samotnego jeźdźcę, a następnie ork zdejmuje siodło i uprzęż z zabitego wierzchowca i zakłada je na grzbiet hagranyma. Później ruszają na poszukiwanie grupy śmiaków, którzy zmierzają do jakiegoś zamku. Na jednym z zakrętów szlaku awanturnicy napotykają martwego jeźdźcę, nad którym wiernie czuwa jego wierzchowiec. Jeśli nic nie zrobią, hagranym po prostu ruszy za nimi.

Po nocy spędzonej w najbliższej wiosce Bohaterowie odkrywają, iż jeden z chłopów został na wpół pożarty przez jakiegoś potwora. Sytuacja powtarza się w następnych osadach, co może budzić podejrzenia, iż morderca podąża śladem BG, albo jest to sprawa kogoś z nich. Jeśli nie odkryją prawdy o prawdziwej naturze hagranyma, bestia zwróci się przeciwko nim w najmniej dogodnym momencie, gdy już nie będzie mogła powstrzymać pragnienia, by zakosztować ich mięsa.

Oczywiście, oszustwo można łatwo wykryć, uważnie obserwując zachowanie znalezionej konia. Udany test **spostrzegawczości** pozwoli zauważyć, iż w rzeczywistości wcale nie skubie on trawy. Ale kto by zaglądał darowanemu koniowi w zęby...?

Zwykła kradzież

Bohaterowie o „elastycznych zasadach moralnych” zostają wynajęci, aby ukraść pewnego konia i doprowadzić go na zamek. Koń jest dobrze strzeżony, ale przy odrobinie pomysłowości można go uprowadzić. Gdy docierają na zamek, gdzie mieli dostarczyć wierzchowca, okazuje się, że nikt o tym nie wie, aczkolwiek trudno to będzie wytłumaczyć pościgowi zarządzonemu przez właściciela zwierzęcia. Bohaterowie będą musieli ratować się z opresji za pomocą obrotowego języka (lub szybkich wierzchowców).

Pozostaje jeszcze do wyjaśnienia tajemnica prawdziwego zleceniodawcy i powód tego oszustwa. Cóż się wydarzyło na zamku rycerza, który ruszył w pościg za złodziejami jego drogiego wierzchowca?

— Gisoreux —

Księstwo Gisoreux składa się z czterech rejonów, zróżnicowanych pod względem ukształtowania terenu i gęstości zaludnienia. Położona w centrum Nizina Gisoreux to w rzeczywistości pagórkowaty teren z dużą liczbą łąk i pastwisk. Na obszarze ograniczonym przez rzekę Grismerie, Las Arden oraz pasma Gór Szarych i Błędnych Sióstr mieści się stolica i liczne osady, zamieszkane przez ponad połowę mieszkańców księstwa.

Północne Gisoreux obejmuje ziemie pomiędzy rzeką Sannez i Błędnymi Siostrami, w większości wykorzystywane do hodowli, choć nadrzeczne czarnoziemy nadają się również pod uprawę. Niedługo rozciągał się tu Las Arden, lecz od wielu wieków przodkowie obecnie panującego diuka Balhelma z Harran konsekwentnie wycinali i karczowali drzewa, wydzierając puszczy kolejne skrawki ziemi. Obecnie to samo dzieje się w południowo-zachodniej części regionu, zamieszkiwanego przez ćwierć ogólnej populacji całego księstwa.

Trzeci wyróżniający się region to Las Arden. W odróżnieniu od Artois, księstwo Gisoreux nie ma większych kłopotów z dzikimi stworami zamieszkującymi puszcze. Jej wschodnie rejony są w miarę spokojne, a drogi patrolują zbrojne drużyny wystawiane przez okolicznych wielmożów. Wokół wioski stawia się palisady, lecz zdarzają się lata, gdy w ogóle nie ma ataków ze strony zwierzoludzi. Mimo to zapuszczanie się w głąb lasu jest ryzykowne i rzadko kończy się szczęśliwie dla nieostrożnego wędrowca.

Na północy, tam gdzie puszcza podchodzi pod zbocza Błędnych Sióstr, Las Arden ujawnia swe przerażające oblicze. Zakładane tu osady nigdy nie przetrwały dłużej niż rok, a dopiero niedawno bretońscy magnaci zaprzestali prób zaludnienia tego obszaru. Nieliczni mieszkańcy wiodą koczowniczy tryb życia, podróżując na przełaj przez las lub traktami niewiele szerszymi od leśnych ścieżek. Ta część puszczy jest niezwykle stara. Rosną tu wysokie i potężne dęby, co zachęca szlachtę do prób korzystania z leśnych zasobów. Wysyłam z silną eskortą drużynom drwali niekiedy udaje się przywieźć jedno lub dwa drzewa, jednak znacznie częściej po prostu znikają bez śladu.

Wysunięty najbardziej na wschód rejon Gisoreux to teren położony u styku Błędnych Sióstr i Gór Szarych. Oba pasma dość znacznie się od siebie różnią. Błędne Siostry zawdzięczają swoją nazwę białym, wapiennym skałom, które łatwo ulegają wietrzeniu, tworząc głębokie kaniony i spłoszczone szczyty

górskie, nierzadko kończące się pionowymi urwiskami. To malownicza, choć trudno dostępna okolica. Drogę do wielu wysoko położonych górskich dolin zamykają pionowe skały i głębokie przepaście. Jednakże nawet one wydają się łatwo dostępne w porównaniu do strzelistych szczytów z szarego granitu i wysoko położonych, zdradliwych przełęczy Gór Szarych. Większość mieszkańców osiedla się zatem w niższych i bardziej zadrzewionych Błędnych Siostrach.

Ludność

Wynikiem podziału geograficznego jest niezwykle różnorodność mieszkańców tego księstwa. Opinia pozostałych Bretończyków o Gisoreńczykach zwykle odnosi się do mieszkańców centralnej Niziny, czyli serca regionu. Żyjący tam ludzie to osoby przyjacielskie i gościnne. Nawet cudzoziemców traktuje się tu z uprzejmością, a na przekąskę lub darmową szklanicę wina mogą liczyć także przygodni znajomi. Jednakże ta gościnność ma swoje sztywne zasady. Osoba, która otrzymała posiłek i nocleg, zobowiązana jest do odpłacenia się tym samym lub inną uprzejmością o podobnej wartości. Ten dziwny zwyczaj wykorzystują cwani oszuści, którzy od lat żyją na koszt mieszkańców regionu. Osoby prostackie i niegrzeczne, które nie raczą zrewanżować się za gościnność, są bez większych ceregieli wyrzucane za drzwi.

Te obyczaje są silnie zakorzenione nawet w osadach położonych na obrzeżach Lasu Arden, lecz tam względy uprzejmości wobec gospodarza nakazują przede wszystkim wzięcie kąpieli w asyście uzbrojonych chłopów. Gorąca kąpiel jest niewątpliwie wielkim zaszczytem, podobnie jak obecność strażników w celu zapewnienia bezpieczeństwa gościom. Fakt, iż całkowicie nagiej osobie rzadko udaje się ukryć oznaki mutacji, wydaje się wyłącznie przypadkowym zbiegiem okoliczności. Młode i piękne dziewczyny mogą spodziewać się zwiększonej ochrony przed rzeczywistymi bądź wymyślnymi zagrożeniami, a podróżujące w męskim przebraniu kobiety przekonują się, że wśród tutejszych

mieszkańców nie budzi to zgorszenia, a można nawet powiedzieć, że staje się powodem do zwiększonego zainteresowania potrzebami niespodziewanego gościa.

Mieszkający w Ardenie koczownicy i leśnicy utrzymują się z łowiectwa i zbieractwa, handlując z wioskami położonymi na skraju puszczy, a także osadami w Artois. Chcąc uniknąć losu tamtejszych, nieco zdziwiałych chłopów, leśnicy raz na jakiś czas podróżują do większego

„Wszyscy jesteśmy Gisoreńczykami, a w różnorodności tkwi nasza siła!”

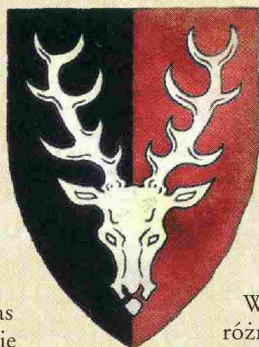
– fragment apelu księcia Hagena do mieszkańców Północnego Gisoreux o zaprzestanie zwyczaju zawierania pozornych małżeństw w czasie Święta Lili.

„W różnorodności Chaos się kryje. Przed nami jeszcze wiele pracy, nim Bretończycy to pojmą.”

– Ermnegard z Krugenheim, łowca czarownic.

„Świątne tereny. Karczmarze naprawdę cię witają i traktują jak gości, a nie jak dostawcę klientów. Gdyby tylko większość traktów nie prowadziła przez las, jeździłbym wyłącznie tam.”

– Eldergar z Busreq, woźnica.



miasta, aby uzupełnić zapasy i posłuchać wieści. Wędrowni łowcy są chętnie witani na terenie niemal całego Gisoreux, gdyż często ostrzegają osady przed atakiem zwierzołudzi, a nawet polują na nich i inne leśne potwory w głębi Ardeny.

Ludność zamieszkująca odizolowane doliny w Błędnych Siostrach tworzy zamknięte społeczności. Jest to spowodowane nie tylko niegościnną okolicą, ale także surowym klimatem, który nie zapewnia tutejszym mieszkańcom dostatecznych środków na odbycie dłuższej podróży. Nieliczne osady utrzymują kontakt z pobliskimi wioskami po obu stronach gór. Każda ze społeczności wytworzyła zatem własny zbiór obyczajów i tradycji, aczkolwiek ich cechą wspólną jest umiejętność przeżycia w wysokich górach oraz odwaga i upór, z jakimi owi twardzi górale znoszą srogie zimy oraz częste napaści orków i zwierzołudzi.

Mimo iż w Górach Szarych można znaleźć ludzkie osiedla, w części położonej na terenie Gisoreux ukształtowanie terenu nie pozwala na utrzymanie przez dłuższy czas większej osady, natomiast niewielkie góralskie wioski szybko padają łupem licznych w okolicy plemion orków. W efekcie większość mieszkańców pogórza to samotni łowcy lub niewielkie klany koczowników żyjących głównie z łowiectwa, choć niektórzy świadczą również usługi jako przewodnicy

Powiedzenia z Gisoreux

„Czarna świnia na czerwonym koniu” – biedak. Określenie pochodzi z pewnej opowieści ludowej, popularnej ponad dwa wieki temu. Obecnie jej pełną wersję znają jedynie kronikarze. Przytoczenie tego powiedzenia w obecności rycerza może zakończyć się pojedynkiem lub chłostą (w przypadku chłopca).

„Przekroczyć rzekę” – podjąć nieodwracalną decyzję. Określenie pochodzi od naturalnych granic krainy, wyznaczanych przez główne rzeki.

„Zimowy gość” – niespodziewane zdarzenie. Określenie popularne zwłaszcza na pogórzu Błędnych Sióstr.

dla tych, którzy chcą uniknąć zainteresowania na strzeżonych przełęczach między Bretonią a Imperium. Niektórzy rycerze z Niziny utrzymują silne stancje i zamki w górach, choć rzadko potrafią zdziałać więcej niż dbać o zapewnianie dostaw żywności oraz uzupełnianie załóg owych fortów. Z kolei szlachta z zamków w pobliżu Przesmyku Gisoreux chlubi się wysiłkami w celu utrzymania szlaku przejezdnym i w miarę bezpiecznym.

W ostatnich latach polityka wewnętrzna księstwa uległa zmianie. Od wieków Północne

Gisoreux było praktycznie odcięte i wyłączone spod władzy książęcej, co pozwalało diukom z Harran realizować własne cele. Tym większe było ich zdziwienie, gdy książę Hagen przeniósł się do Couronne, pozostawiając w stolicy namiestnika. Dzięki temu większą uwagę może poświęcić Północnemu Gisoreux. Napięte stosunki z diukiem Harran pogarsza jeszcze fakt, iż książę Hagen jest człowiekiem o dość surowych zasadach moralnych, bez litości piętnującym zachowania stanowiące odwieczne tradycje mieszkańców północnej części księstwa.

Podobnie jak wszystkie księstwa graniczące z Mousillon, Gisoreux również chętnie zgodziłoby się na oczyszczenie przeklętej ziemi ze wszelkiego zła, jakie ją toczy. Na przeszkodzie stoją jednak spory z Bastonne, a zwłaszcza graniczne utarczki wielmożów o ziemie leżące po obu stronach rzeki. Od czasu, gdy książę Hagen na stałe przeniósł się do Couronne, wielu jego wasali z Niziny wołało złożyć przysięgę lenną wobec księcia Bastonne. W efekcie część wielmożów z Gisoreux posiada obecnie włości także na terenie Bastonne, co jeszcze bardziej pogarsza napięte stosunki między oboma księstwami.

Książę Hagen z Gisoreux

Książę Hagen to znamienity rycerz Graala i jeden z najbliższych towarzyszy króla Louena. Jest fanatycznym obrońcą zasad kodeksu honorowego, pod tym względem zawstydzając nawet niektórych rycerzy Graala. Król wie, że zawsze może go zapytać, jaka decyzja byłaby najbardziej zgodna z rycerskim duchem. Jednakże książę Hagen rzadko myśli o konsekwencjach swoich czynów, dlatego też król z ostrożnością podchodzi do jego rad. W odróżnieniu od swego zuchwałego i porywczego wasala, król Louen zdaje sobie sprawę, że niekiedy życie poddanych jest ważniejsze od nakazów kodeksu rycerskiego.

Książę za każdym razem ciężko przeżywa odmowę przyjęcia jego rady przez króla. Jest świadomy większej odpowiedzialności władcy za krainę i lud, gorąco wierzy również w jego szczere oddanie ideałom rycerskości. Jednak za każdym razem, gdy król poświęca je w imię dobra całego kraju, książę obawia się, iż decyzja ta była podyktowana radą osoby o mniej szlachetnych pobudkach, możliwe nawet, że pozostającej pod wpływem Chaosu.



Książę Hagen niemal zawsze przebywa w pobliżu króla, który docenia jego niewzruszoną wiarę w rycerskie ideały oraz gotowość do wiernej służby. Sam książę, mimo iż nawet przed sobą nie chce się do tego przyznać, uważa za swoją powinność zapewnienie absolutnego bezpieczeństwa królowi, nawet chroniąc go przed jego pozostałymi doradcami.

Znaczące miejsca

Dolina Kwiatów

Dolina Kwiatów to rozległa kotlina położona wśród szczytów Białych Sióstr. Dostęp do niej jest niezwykle trudny, z trzech stron otaczają ją wysokie skały, zaś od południa pionowe urwisko. Opuszczenie doliny lub przedostanie się do niej wymaga przynajmniej całego dnia spędzonego na wspinaczce. Południowa strona jest otwarta, a pozostałe zamknięte górkimi ścianami, co sprawia, iż panuje tu niezwykle ciepły klimat, ponieważ wysokie skały zamykają słoneczne promienie. Śnieg zalega tu tylko w najbardziej surowym okresie zimy, zaś w lecie dno doliny pokrywają dywany przepięknych kwiatów. Jak przystało na typowych Bretończyków, tutejsi mieszkańcy nie wyobrażają sobie, żeby można było tu hodować coś innego niż winorośl.

Tutejsze wino mają głęboki smak, lecz prawdziwą popularność zapewnia ich niewielka dostępność na rynku. Zdobycie trunku pochodzącego z Doliny Kwiatów graniczy z niemożliwością, a handlarze winem oraz bogaci magnaci płacą za nie olbrzymie sumy i specjalnie wynajmują awanturników, aby dostarczyli im choć jedną butelkę.

Mieszkańcy doliny cieszą się opinią ludzi przyjaznych i gościnnych (warto ugościć przybysza, który podjął tak wielki trud, aby się tu dostać), choć stanowczych i bezwzględnych wobec tych, którzy kwestionują ich sposób życia. Przekonał się o tym pewien łowca czarownic, który próbował oskarżyć ich o przynależność do heretyckiego kultu. Wsiedlił mieszkańców podejrzeniami o dodawanie spaczenia do kadzi z winem. Jak się jednak okazało, łowca zbyt gorliwie próbował znaleźć dowody winy, samemu podrzucając spaczeniowy pył do jednej z beczek. Mieszkańcy odkryli oszustwo i uznali, iż właściwą karą będzie utopienie fanatyka w owej beczce. Kontakt ze spaczeniem wywołał u łowcy gwałtowną mutację, dzięki której był w stanie przeżyć egzekucję. Na jego nieszczęście chłopci nie dali się zwieść próbie udawania trupa i dla pewności go spalili. Od tego czasu z ostrożnością odnoszą się do wszystkich przybyszów, którzy chcieliby osiąść w dolinie na stałe, i zazdrośnie strzegą tajemnicy wyrabianego trunku.

Twierdza Gisoreux

Stolica księstwa to prężnie działający ośrodek handlowy, często odwiedzany przez kupców i wędrowców podróżujących wzdłuż Grismerie. Oprócz być może portu w L'Anguille, Gisoreux to jedyne miejsce w Bretonii, gdzie można spotkać tak wielu handlarzy z Imperium, a prawdopodobnie tylko tutaj Marienburg nie kojarzy się wyłącznie z żeglarzami, gdyż przez Przesmyk Gisoreux dociera tu wielu podróżnych z Jałowej Krainy. W samym mieście wystawne rezydencje kupców sąsiadują z rozpadającymi się rudarami, które niegdyś również były pięknymi posiadłościami handlarzy. Z nieznanых przyczyn



żaden ród kupiecki nie utrzymał się w elicie Gisoreux dłużej niż przez jedno pokolenie.

Nad miastem góruje twierdza Gisoreux, olbrzymia forteca, która zajmuje większość wschodniej części stolicy. Otacza ją pojedynczy mur o długości ponad półtora kilometra, w którym osadzono dwie potężne baszty i dziesiątki mniejszych wieżyczek oraz budynków strażniczych. Zarówno zewnętrzny, jak i boczny dziedziniec posiadają obronne donżony z osobnymi studniami i magazynami żywności. Od czasu, gdy książę Hagen przeniósł dwór do Couronne, większość zamku pozostaje opuszczona i zamknięta. Książęcy namiestnik, lord Hinsmar, zamieszkuje w większej wieży, natomiast druga z wolna popada w ruinę.

Obszar wokół zamku pozostaje zarezerwowany dla rezydencji arystokratów i szlachty z okolicznych ziem. Jednak sporo tu wolnego miejsca, ponieważ gisoreńscy możnowładcy niechętnie osiedlają się w mieście, preferując wygodne życie na wsi.

Zamek Desfleuve

Na straży Przesmyku Gisoreux stoi zamek Desfleuve. To siedziba Frederika, markiza Desfleuve, z której nadzoruje utrzymanie bezpieczeństwa na tej ważnej przełęczy. Markiz to młody rycerz i jedyny potomek rodu. Jego matka zmarła przy porodzie, a ojciec samotnie wychowywał syna aż do swojej śmierci, niecały rok temu. Jak dotąd, młody Frederik wzorowo wywiązuje się z powierzonych mu obowiązków, choć jako rycerz Królestwa zaczyna napomyskać o mianowaniu namiestnika i wyruszeniu na poszukiwania Graala.

Frederik Desfleuve ma jednak poważny problem – jest kobietą. Jego ojciec nigdy nie pogodził się ze śmiercią żony i nie potrafił zdecydować się na powtórne małżeństwo. Dlatego też wychował jedyne dziecko na swojego następcę. Sekret dziewczyny zna jedynie jej piastunka, jednak markiz (markiza?) zastanawia się, komu może powierzyć władzę nad rodzimym zamkiem, a także nad tym, komu może zaufać w kwestii spłodzenia dziedzica.

Czarny Rodegang

Profesja: zwiadowca
Poprzednia profesja: łowca
Rasa: człowiek

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
31	62	29	36	55	52	36	32

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	17	2	3	4	0	0	0

Umiejętności: nawigacja, opieka nad zwierzętami, plotkowanie, przeszukiwanie, sekretne znaki (łowców), sekretne znaki (zwiadowców), skradanie się +10, spostrzegawczość +10, sztuka przetrwania +10, tropienie +10, ukrywanie się +10, wiedza (Bretonia) +10, wiedza (zwierzoludzie), zastawianie pułapek, znajomość języka (bretoński)

Zdolności: błyskawiczne przeładowanie, broń specjalna (długi łuk), bystry wzrok, strzał mierzony, strzał precyzyjny, strzelec wyborowy, szybki refleks, twardziel, wędrowiec, wyczucie kierunku

Zasady specjalne:

- Modyfikator +10 do testów wiedzy (Bretonia) dotyczących Gisoreux.

Zbroja: średni pancerz (kaftan kolczy, skórzana kurta)

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 1, korpus 3, nogi 0

Uzbrojenie: broń jednoręczna (topór), tarcza, długi łuk i 20 strzał

jacyś zwierzoludzie, lecz po przedwczesnej i tragicznej śmierci oszczerców nikt już nie ośmiela się mówić czegoś podobnego.

Jedną z najważniejszych zasad, jaką wpoił mu ojciec, jest bezbrzeżna nienawiść do zwierzoludzi. W dzieciństwie widział wioskę, którą bestie Chaosu zaatakowały bez żadnego ostrzeżenia. Do tej pory widok pomordowanych, na wpół pożartych ludzi nawiedza Rodeganga w koszmarach. Jako łowca i tropiciel jest jednym z najlepszych znawców taktyki i poczynają zwierzoludzi. Tego rodzaju informacje decydują zwykle o życiu i śmierci zarówno koczowników, jak i mieszkańców wiosek położonych na skraju lasu, dlatego Czarny Rodegang cieszy się zasłużoną sławą wśród okolicznej ludności.

Jego życie jest całkowicie podporządkowane tępieniu zwierzoludzi – choć niektórzy twierdzą, że po prostu ma obsesję na tym punkcie. Przy okazji poluje także na mutantów i bestie Chaosu, a sporadycznie także na leśne drapieżniki. Zazwyczaj entuzjastycznie podchodzi do wszelkich pomysłów wyprawy na zwierzoludzi. Jego głównym terenem działania jest wschodni Arden, gdzie czasami wynajmuje się jako przewodnik. Jako doświadczony łowca zna swoje ograniczenia w boju i wie, kiedy można walczyć, a kiedy należy się wycofać.

Pomysły na przygody

Zasypani śniegiem

W drodze przez Blade Siostry Bohaterowie zatrzymują się w jednej z dolin. Nagle opady śniegu blokują jedyny szlak. Chłopi zapewniają, iż śniegi stopnieją za kilka dni, lecz tej samej nocy kilku mieszkańców znika bez śladu. Na ich poszukiwania ruszają grupy ochotników w liczbie przynajmniej sześciu, lecz nikt nie prosi o pomoc Bohaterów. Ciekawe, czemu?

Życie na pograniczu

Czwarty syn pewnego szlachcica z Gisoreux dorobił się pokaźnego majątku i zamierza założyć wioskę w Lesie Arden, ale już za rzeką. Większość ludzi uznaje go za niespełna rozumu, ale z pewnością Bohaterowie będą skłonni zarobić trochę złota w zamian za ochronę wioski.

Na miejscu okazuje się, że zwierzoludzie nie są zachwyceni nowym sąsiedztwem, koczownikom i leśnikom nie można ufać, a sam szlachcic nie zamierza ujawnić pochodzenia swego majątku. Jak widać, poszukiwaczom przygód nie zabraknie wrażeń.

Przykładowy mieszkaniec Gisoreux

Czarny Rodegang

Rodegang urodził się i wychował w rodzinie koczowników z lasu Arden. Jego przydomek pochodzi od koloru włosów, które pokrywają niemal całe ciało mężczyzny. Nawet jego gęsta broda szybko odrasta. Kilku głupców odważyło się wysnuć podejrzenie, iż w rodzinie Rodeganga byli pewnie

— Lyonesse —

Zajmujące północno-zachodni skraj Bretonii Lyonesse to jedno z większych księstw, pod względem obszaru ustępujące jedynie Quenelles. Tutejsze wybrzeże jest długie, poszarpane i usiane setkami małych, skalistych wysepek. Prądy morskie bywają zdradliwe, lecz jednocześnie są na tyle niezmiennie, iż rdzenni mieszkańcy wybrzeża z łatwością potrafią wśród nich nawigować. Większość nadbrzeżnych osad położona jest na wyspach, gdyż żegluga jest tam łatwiejsza, a naturalnie uformowane zatoki lepiej nadają się do założenia portu niż zdradliwe klify kontynentalnej części wybrzeża.



Śródlądowy obszar księstwa podzielony jest na dwie główne części, składające się w większości z ziem uprawnych. Na północy leży stare Lyonesse, kraina Thierulfa, pierwszego z Towarzyszy Graala. Południe zaś obejmuje ziemie, które niegdyś stanowiły część księstwa Mousillon.

Północne rejony krainy usiane są niewielkimi pagórkami, które mieszkańcy zwą kopcami. To okrągłe, niezbyt wysokie wzgórza o stromych zboczach i niemal płaskich szczytach. Rzadko przekraczają wysokość trzydziestu metrów i zwykle

Żaboludzie

Żaboludzie to potoczna nazwa, jaką określa się odmiany zwierzoludzi najczęściej spotykane w położonej w Lyonesse części Lasu Arden, choć zdarza się, że nękają także ludzkie osady w południowej części księstwa. Wyglądem przypominają nieco płazy lub ryby, mają żabie pyski, szczypce zamiast rąk i skrzela, które umożliwiają oddychanie pod wodą. Inaczej niż zwyczajni zwierzoludzie, często znacząco różnią się między sobą wyglądem i niemal zawsze mają dodatkowe mutacje Chaosu.

Żaboludzie atakują spod powierzchni wody, gdyż w większości przypadków zapewnią to im przewagę zaskoczenia. Potrafią dobrze pływać, choć wydaje się, że nie są tak zwinni jak drapieżne ryby lub rzeczne węże. Mimo iż pod względem zaciekleści i brutalności nie ustępują zwykłym zwierzoludziom, nie zaobserwowano przypadków ich wzajemnej współpracy, a wręcz przeciwnie, między tymi odmianami potworów niemal regularnie dochodzi do krwawych walk.

Żaboczek

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
45	15	46	42	30	27	30	20

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	13	4	4	4	0	0	0

Umiejętności: pływanie +20, skradanie się +10, postrzegawczość +10, sztuka przetrwania, ukrywanie się +10, zastraszanie, znajomość języka (mroczna mowa)

Zdolności: broń naturalna, wędrowiec, wyostrzone zmysły

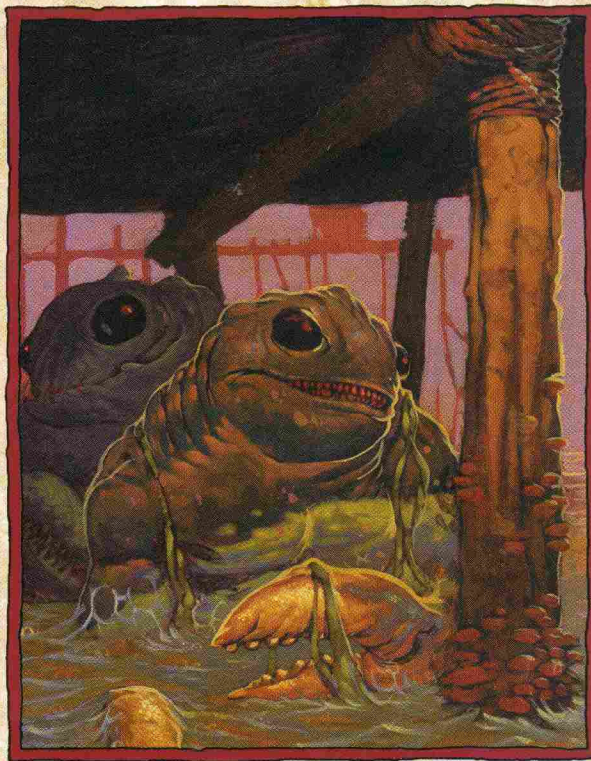
Zasady specjalne:

- *Jak ryba w wodzie.* Żaboludzie są dobrymi pływakami. Poruszając się na powierzchni wody lub pod nią, otrzymują modyfikator +20 do testów **ukrywania się** i **skradania**.
- *Mutacje Chaosu:* odrażający wygląd, skrzela, szczypce (obie ręce). Dodatkowa mutacja: rzucić 1k100 i sprawdzić wynik w tabeli mutacji na str. 79 *Bestiariusza Starego Świata* lub na str. 240 *Księgi Zasad*. Ma 50% szansę na dodatkową mutację. Jeśli mutacja wystąpi, żaboczek ma 50% szansę na wystąpienie kolejnej, itd., aż do ustalenia, że stwor nie ma więcej mutacji lub do chwili, gdy okaże się, że z obecnymi mutacjami nie byłby w stanie przeżyć.

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: szczypce (może nimi atakować z własną Siłą, cecha oręża „precyzyjny”)



nie są zalesione. Wewnątrz znajdują się jaskinie, połączone z tunelami i podziemnymi jeziorami wody zdatnej do picia. Na pierwszy rzut oka wznieśnienia te wyglądają na usypane pod budowę zamku, jednak wydaje się, że są pochodzenia naturalnego. Oczywiście obecnie niemal na wszystkich większych kopcach wznoszą się zamki lub forty, niektóre wciąż zamieszkane, inne częściowo zrujnowane.

W południowej części księstwa nie ma zbyt wielu takich kopców, natomiast cechą charakterystyczną jest duża liczba strumieni i rzek, które często łączą się, tworząc niewielkie jeziora i stawy. Na większych jeziorach znajdują się wyspy zdatne pod budowę zamku, zaś naturalna fosa zapewnia obrońcom źródło wody pitnej, a jednocześnie eliminuje potrzebę budowania wysokich murów. Im bliżej do granicy z Mousillon, tym jeziora stają się rozleglejsze, a grunt bardziej bagnisty. Prawdziwe trzęsawiska można znaleźć jednak dopiero w obrębie przekłętogo księstwa.

Południową część Lyonesse pokrywa Las Arden. To właśnie stamtąd wypływają liczne strumienie, tam również można napotkać większe jeziora i podmokłe lasy, zwane łąkami. Nieliczne osady, ufortyfikowane i zazwyczaj zakładane nad brzegiem jeziora lub na wyspach, próbują przetrwać, zaciekle broniąc się przed licznymi w tej części lasu zwierzoludźmi.

Ludność

Mieszkańcy Lyonesse znani są z kłótniowości i pamiętliwości. Intrygowanie to tradycyjny sposób rozwiązywania sporów przez przedstawicieli tutejszych rodów szlacheckich. Winą za taką postawę obarcza się ukształtowanie geograficzne księstwa, a zwłaszcza mnogość miejsc łatwych do ufortyfikowania i obrony, gdzie zwykle mieszczą się siedziby tutejszych magnatów. Trudno je zdobyć lub zniszczyć, dlatego raz wszczęte właśnie ciągną się przez wiele pokoleń.

Obecna sytuacja polityczna w księstwie przypomina splątany węzeł przeróżnych rywalizacji, zatargów, intryg i sporów pomiędzy poszczególnymi rodami arystokratycznymi. U ich źródła leżą zapomniane już wydarzenia i nieporozumienia, obrosłe w wieloletnie tradycje i niemal rytualne zachowania. Często zdarzało się, że magnaci, którzy nie byli w stanie pokonać swego rywala militarnie, próbowali w drodze intryg i spiskowania doprowadzić do jego upadku. Inni podejmowali działania w celu zdobycia przewagi ekonomicznej i gospodarczego zrujnowania przeciwnika. Niektórzy lordowie zniżali się do haniebných rozwiązań, zatrudniając szpiegów, skrytobójców, a nawet podkupując chłopów z należącej do wroga wioski.

Tego rodzaju długotrwałe działania i wewnętrzne tarcia doprowadziły do sytuacji, w której niemal każdy szlachetnie urodzony mieszkaniec Lyonesse większość czasu spędza na staraniach, by wzmocnić pozycję własnego rodu albo osłabić pozycję przeciwnika, lub też na niweczeniu (w sposób honorowy lub nie) jego planów. Niewielu rycerzy rozumie w pełni całokształt sieci intryg, w jakie wpątane są ich rodziny, a większość nie potrafi zaplanować niczego więcej poza najprostszą reakcją na codzienne słowne utarczki i wrogie działania ze strony rywali. Niektórzy zaś całkowicie gubią się w gąszczu skomplikowanych intryg i od dawna żywionych uraz. Podobno jeden z rycerzy opłacił morderstwo własnej żony, a następnie – oburzony na wroga, który w podstępny i podły sposób zabił członka jego rodziny – wynajął tego samego skrytobójcę, aby w jego imieniu dokonał pomsty na zleceniodawcy mordu małżonki. Nie wiadomo, czy ta opowieść jest prawdziwa, jednak biorąc pod uwagę postępowanie niektórych rodów z Lyonesse, nie jest to wykluczone, a nawet całkiem prawdopodobne.

Jedynym skutecznym sposobem, by wyrwać się z tej plątaniny układów, sojuszy i zdrad, jest po prostu opuszczenie Lyonesse, jak zresztą postępuje wielu awanturników. Inni zostają zmuszeni do pospiesznego wyjazdu z rodzinnych ziem, by uciec przed zbrojnym pościgiem, skrytobójcami, a nawet stróżami prawa. Bywają i tacy, którzy wierzą, iż poza granicami księstwa, z dala od czujnych oczu szpiegów i informatorów, uda im się wprowadzić w życie plan, który zapewni przewagę ich rodzinie.

„Obowiązkiem rycerza jest bronić honoru i dziedzictwa przed każdym wrogiem, czy to najczędzą, czy też zdrajcą z własnej krwi.”

– sir Leobas, rycerz z Lyonesse.

„Tam jest gorzej niż u nas w Tilei. Ciągłe knują i walczą między sobą, niekiedy z własnym rodem, a nawet przeciwko sobie samym. Tak czy inaczej, jeśli jesteś cwany i potrafisz trzymać język za zębami, możesz tam zgarnąć sporo złota.”

– Marietta, najemniczka z Tilei.

„Gdyby księciu Adalhardowi udało się ich pogodzić i zjednoczyć, byłiby niepokonani. Sam nie wiem, czy tak bytoby lepiej, czy gorzej.”

– sir Gaston, rycerz z Artois.

konsekwentnego odsuwania „dawnych Mousillończyków” od władzy. Niestety, nawet w obliczu utraty wpływów politycznych szlachta z południa nie jest w stanie zapomnieć o dawnych urazach i współdziałać na rzecz odzyskania dominującej pozycji na własnych terenach. Wielu szlachciców głośno apeluje o zawarcie porozumienia między najważniejszymi rodami południa, aczkolwiek postulaty te nie są wspierane żadnymi konkretnymi działaniami.

Książę Adalhard z Lyonesse

Wszelkie oznaki wskazują, że książę Adalhard to osoba o niezbyt skomplikowanej naturze. Lubuje się w walce i różnorakich próbach sił, natomiast poza polem bitwy większość czasu spędza na ucztach, polowaniu i hazardzie oraz oczywiście w towarzystwie pięknych dam. Niektórzy jego dworzanie i polityczni przeciwnicy suponują, iż książę Lyonesse w większym stopniu oddaje cześć Ulrykowi niż Pani Jeziora. Jako uzasadnienie swych podejrzeń wskazują nietypowe zachowanie władcy oraz domieszkę norweskiej krwi, jaką posiada wiele rodów z północnych rejonów księstwa.

Książę stroni od polityki, próbując w możliwie największym stopniu pozostawać poza skomplikowanym układem szlacheckich waśni i powiązań. Jeśli jakiś lokalny konflikt przybiera niepokojące rozmiary, książę zwykle podejmuje decyzję o zdławieniu go siłą. Wyrusza na czele

swych rycerzy, pokonuje zwaśnione strony lub zmusza je do poddania, a następnie ogłasza rozejm i zakończenie sporu. Jak dotąd każda z tych wypraw kończyła się druzgoczącym zwycięstwem władcy, dlatego arystokraci z Lyonesse dokładają wszelkich starań, aby wieść o ich intrygach nie doszła do książęcych uszu.

Powiedzenia z Lyonesse

„Mieszka w zamku na kopcu” – o sytuacji osoby, która skutecznie wykorzystwała dostępne zasoby, aby umocnić swoją pozycję.

„Sprawa z dziada pradziada” – o czynności, której ktoś wolałby nie wykonywać, ale nie ma innego wyboru.

„Wie, co robi” – o osobie dobrze poinformowanej i spostrzegawczej. Zwykle używane wobec rywali lub przeciwników.

Znaczące miejsca

Jęczmienny Kopiec

Położony na północy Lyonesse kopiec od dawna był wykorzystywany jako naturalnie ukształtowany nasyp zamkowy. Nie wiadomo, skąd wzięła się jego nazwa, gdyż od stuleci na tym terenie nie uprawiano żadnych zbóż. Dwieście lat temu to właśnie tutaj grupa awanturników położyła kres knowaniom rycerzy z rodu d'Ayve, którzy zawarli pakt z Niszczycielskimi Potęgami, aby zawładnąć książęcym tronem, a potem doprowadzić do upadku Bretonii. Przywódca grupy awanturników otrzymał w nagrodę zamek na Jęczmiennym Kopcu.

Wkrótce jednak zamczysko zaczęły nawiedzać duchy pokonanych członków rodu d'Ayve, a nowy władca popadł w obłęd. Nawiedzony przez nieumarłych kopiec został zdobyty przez kolejną grupę śmiałków, a historia zatoczyła koło, gdy przywódca grupy otrzymał w nadanie okoliczne włości. Kilka lat później klątwa kopca ponownie dała o sobie znać. Okazało się, iż rycerz wdał się w konszachty z demonem i mordował własnych poddanych, aby zaspokoić nie ludzki głód bestii. Okoliczni rycerze zebrali siły i pokonali heretyka oraz demona, a lord Garlond wyznaczył namiestnika, który miał zarządzać zamkiem na kopcu. Spokój w okolicy nie potrwał jednak długo. Zarządca zamku zawiązał spisek w celu doprowadzenia do upadku swojego seniora, jednak sam zginął w bitwie z ręki następcy zamordowanego lorda.

Tym razem nie było chętnych do przejścia okolicznych terenów, a zamek opustoszał. W następnych latach bywał siedzibą zbójów, heretyków, a nawet nekromanty. Wydaje się, iż przeklęta budowla w zdradziecki sposób wypacza duszę każdej szlachetnej i sprawiedliwej osoby, która próbuje w niej zamieszkać. Obecnie okolica jest wyludniona, zaś wśród chłopów z pobliskich wiosek krążą liczne i przerażające opowieści o zamku na Jęczmiennym Kopcu.

Lyonesse

Książę zamieszkuje w zamku położonym na wyspie u północno-zachodniego wybrzeża Lyonesse. Grube mury wyrastają wprost ze skalistego brzegu, a przy wysokim przypływie łodzie i statki mogą przepływać ponad niewielkim murem odgradzającym zewnętrzny dziedziniec. Teren wewnątrz twierdzy jest położony nieco wyżej, więc nie grozi mu zalanie. W odróżnieniu od typowej konstrukcji bretońskich zamków, wysoki donżon nie stoi na środku dziedzińca, lecz pełni funkcję baszty w zewnętrznym murze, zapewniając wspaniały widok na zatokę. W spokojne noce odgłosy zabaw oraz uczt na książęcym zamku niosą się daleko po wodzie i słychać je w całym porcie.

Podczas odpływu wyspa przypomina wystający z morza ziemny kopiec. Opadająca woda odsłania także kamienny trakt, który niknie w głębi zatoki. Według powszechnie znanej legendy, zamek Lyonesse niegdyś wznosił się na wzgórzu w centrum najpiękniejszego miasta w całym Starym Świecie. Zadufani w sobie obywatele zapomnieli o pokorze wobec bogów i padli ofiarą ich gniewu.



Wywołany przez Mananna sztorm pogrążył miasto w morskich odmętach. Z zagłady ocalała tylko położona na wzgórzu cytadela pobożnego księcia, jedynego prawego pośród potępionych.

Co jakiś czas grupa awanturników próbuje zbadać morskie dno u podnóża pałacu. Niektórzy opowiadają o kamiennych ruinach, strzeżonych przez dziwne wodne stwory. Kilka wydobytych spod fal przedmiotów ze złota zdaje się potwierdzać prawdziwość legendy i przyciąga następnych śmiałków, choć dla wielu jest to przedsięwzięcie zbyt ryzykowne i nie rokujące nadziei na wielkie zyski.

Sigmarheim

Sigmarheim to niewielki kawałek Imperium w samym sercu Lasu Arden. Ponad pół wieku temu pewien bretoński błędny rycerz powrócił z wyprawy, wiodąc liczny orszak przyjaciół poznanych w krainie za Górami Szarymi. Wraz z nimi założył osadę nad jeziorem w głębi lasu, ustanawiając w niej prawo typowe dla Imperium, a więc oparte na tamtejszych zwyczajach i swobodach. Głównym budynkiem, położonym w centralnym punkcie osady, jest świątynia Młotodzierzcy, natomiast zamek lorda Sigmarheim wznosi się na brzegu niewielkiej wyspy, połączonej z osadą ziemną groblą.

Mieszkańcy osady obchodzą imperialne święta, jak również hołdują tamtejszym zwyczajom. Na uwagę zasługuje ciekawy obyczaj, zgodnie z którym po osiągnięciu dojrzałości młodzieńcy z wioski powinni udać się do Imperium, aby tam znaleźć sobie żonę. Większość spędza za górami przynajmniej rok, podróżując i poznając kraj swych rodziców. Dzięki temu w osadzie najczęściej mówi się w języku staroświatowym, a całe miejsce wygląda jak typowa wioska z terenów Reiklandu lub Talabeklandu. Niektórzy mieszkańcy lubią stroić sobie żarty z naiwnych wędrowców, opowiadając o tajemniczej nocy, podczas której cała wioska została przeniesiona z Wielkiego Lasu i postawiona w sercu Bretonii.

Liudver z Barfleur

Profesja: starszy wioskowy

Poprzednie profesje: zakapturzony, zwiadowca, łowca wampirów, rozjemca

Rasa: człowiek

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
53	53	36	52	45	52	51	59

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	18	3	5	4	0	0	0

Umiejętności: jeździectwo, nauka (nekromancja), nawigacja, opieka nad zwierzętami, plotkowanie +10, przeszukiwanie, sekretne znaki (zwiadowców), sekretny język (łowców), skradanie się, spostrzegawczość +20, sztuka przetrwania, targowanie, tropienie +10, ukrywanie się +20, unik +20, wiedza (Bretonia) +20, wiedza (Imperium), wspinaczka, wycena, zastraszanie, znajomość języka (bretoński), znajomość języka (klasyczny), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: błyskawiczne przeładowanie, broń specjalna (kusze), charyzmatyczny, grotołaz, intrygant, morderczy atak, obieżyświat, odporność psychiczna, odwaga, przemawianie, silny cios, strzał precyzyjny, strzał przebijający, strzelec wyborowy, wędrowiec, wyczucie kierunku, żyłka handlowa

Zasady specjalne:

- Modyfikator +10 do testów wiedzy (Bretonia) dotyczących Lyonesse.

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: broń jednoręczna (kostur)

Przykładowy mieszkaniec Lyonesse

Liudver z Barfleur

Liudver jest wójtem niewielkiej wioski Barfleur, położonej w północnej części Lyonesse. Mimo podeszłego wieku i wątłej budowy ciała, w rzeczywistości jest niezwykle stanowczy i twardy, zwłaszcza gdy musi podejmować trudne decyzje. Cieszy się powszechnym poważaniem, a jego opinii zasięgają nawet mieszkańcy sąsiednich wiosek. Słynie ze sprawiedliwych osądów, których podstawą jest dążenie do zadośćuczynienia krzywdzie, a także do przykładnego ukarania winnego.

Liudver nie jest jednak zwykłym starszym wioskowym, za jakiego pragnie uchodzić. Jak niemal każdy mieszkaniec Lyonesse, prowadzi własną rozgrywkę o pozycję i władzę. W przeszłości polował na wampiry i nadal podejmuje się

walki z groźbą ze strony ożywieńców. W tym celu wynajmuje różnych ludzi lub zmusza ich, aby wbrew własnej woli wzięli udział w niebezpiecznym polowaniu. Osądzeni przez niego złoczyńcy lub zwykli chłopcy mogą odkupić winy, pokonując kilka zombi lub szkieletów, natomiast liczniejsza i silniejsza grupa awanturników – oskarżonych na podstawie spreparowanych dowodów lub fałszywych oskarżeń – może liczyć się z koniecznością zniszczenia potężniejszego przeciwnika.

Liudver równie usilnie działa na rzecz rozciągnięcia swej władzy na okoliczne wioski. Rozpatrywanie skarg i oskarżeń to jedynie pierwszy krok. Następnym będzie skompromitowanie lub ograniczenie władzy tamtejszych wójtów, dzięki czemu on sam stanie się najważniejszym starszym w okolicy. Do tego zadania również najlepiej nada się grupa przybyszów, zwłaszcza bardziej doświadczonych w działaniach „na granicy prawa”. Zaufanie awanturników zamierza zdobyć, podsuwając im wskazówki lub pomagając w odbyciu „wyroku”, czyli zniszczeniu ożywieńca. Może im także obiecać, że potem będą rządzić w przejętych wioskach, ale czy dotrzyma słowa?

Pomysły na przygody

Intryga w intrydze

Pewien lord z Lyonesse wynajął opryszków, aby porwali damę serca jego rywala. Wkrótce potem odkrywa, iż w rzeczywistości kobieta jest zatrudnionym przez niego szpiegiem, umieszczonym na zamku rycerza, aby śledzić jego poczynania. Co gorsze, kobieta okazuje się siostrą lorda, który postanawia sprytnie rozwiązać ten skomplikowany splot powiązań. W tym celu najmuje kolejnych awanturników (tym razem BG), aby pomogli w załatwieniu kłopotliwej sprawy.

Szlachcic postanawia umocnić pozycję swojej siostry na zamku rywala i nie odwołuje pierwszej grupy. Bohaterowie muszą zatem znaleźć sposób, aby udaremnić próbę porwania lub odbić siostrę lorda z rąk porywaczy oraz dostarczyć ją całą i zdrową zakochanemu rycerzowi. Jedynym wyjściem jest więc działanie z niezwykłą dyskrecją i wyczuciem.

Żabia Pani Jeziora

Na brzegu jednego z jezior w południowym Lyonesse drużyna toczy walkę z przeważającymi siłami wroga. Nagle z wody wynurza się kobieta, bez wątpienia należąca do rasy żaboludzi. Błyskawicznie rozprawia się z przeciwnikami BG, a następnie znika pod wodą. Sytuacja powtarza się za każdym razem, gdy BG toczą ciężki bój w pobliżu jeziora.

Stwór niewątpliwie jest sługą Chaosu, ale dlaczego wspiera awanturników? Inna sprawa, że tego rodzaju pomoc może okazać się kłopotliwa, jeśli ktoś będzie świadkiem pojawienia się kobiety spod wody.

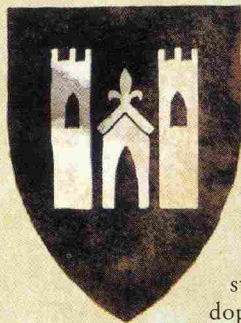
— Montfort —

Księstwo Montfort niemal w całości mieści się w obrębie Gór Szarych, rozciągając się od Przesmyku Gisoreux na północy do Przełęcz Uderzającego Topora na południu. Wschodni skraj łańcucha górskiego wyznacza granicę księstwa i jednocześnie całej Bretonii, natomiast na zachodzie, wzdłuż rzeki Grismerie, ciągnie się wąski pas ziemi nadającej się pod wypas owiec.

Skaliste podłoże i suche, jałowe gleby nie sprzyjają uprawie ziemi. Nawet w urodzajnym roku nieliczne wioski nie są w stanie dostarczyć do miast i zamków odpowiedniej ilości zboża i warzyw. Zazwyczaj Montfort musi kupować żywność od sąsiednich księstw. Najeżdżana przez gobliny i orki górzysta kraina rzadko cieszy się dobrymi zbiorami, a głód jest nieodłącznym towarzyszem wielu najbiedniejszych mieszkańców.

Na szczęście, dochody księstwa w dużej mierze pochodzą z innych źródeł. Najważniejszym jest oczywiście myto pobierane od podróżnych przekraczających Przełęcz Uderzającego Topora. Prowadzi tędy główny szlak handlowy między Imperium i Bretonią. Towary przewożone z Reiklandu wozami są następnie ładowane na barki i rzeką Grismerie docierają do Gisoreux, a stamtąd do pozostałych księstw.

Przełęcz Uderzającego Topora to jedno z nielicznych miejsc w Starym Świecie, którego nazwa nie została nadana na wyrost. Prowadzący przez góry trakt przez większą część biegnie dnem długiej i wąskiej doliny o stromych ścianach, która wygląda niczym wyciosana w granitowych skałach uderzeniem boskiego topora. Podróż przez przełęcz jest męcząca i przygnębiająca, szczególnie dla osób przyzwyczajonych do otwartych przestrzeni. Zamykające dolinę skalne ściany wznoszą się wysoko po obu stronach, nie wpuszczając wiele światła słonecznego. W niektórych miejscach szerokość doliny nie przekracza kilku metrów, co bardzo utrudnia wozom mijanie się i wymaga powolnej jazdy oraz zachowania ostrożności. Głównie z tych powodów podróży przez góry zabiera przynajmniej kilka dni. Tam, gdzie szerokość doliny na to pozwala, wzniesiono przydrożne



zajazdy, które zapewniają możliwość noclegu i uzupełnienia zapasów. Rozmieszczone są w mniej więcej równych odstępach, tak by kupcy i podróżni zawsze mogli pod wieczór dojechać do jednej z karczm. Istnieje jednak dłuższy odcinek przełęcz, zwany Prześciem Ludwika. Popędzanie koni i podróżowanie bez odpoczynku pozwala na dotarcie tuż po zmroku do jednego z zajazdów położonych u wylotu Prześcia. Większość kupców decyduje się na takie rozwiązanie, nie chcąc nocować pod gołym niebem w niezbyt bezpiecznej okolicy. Oba zajazdy (zwane „Głową Ludwika” oraz „Piętą Ludwika”) są silnie strzeżone, a w odróżnieniu od typowych przydrożnych karczm, otwierają swe podwoje także po zmroku, oczywiście dopiero wtedy, gdy strażnicy upewnią się, że podróżni nie są rabusiami lub orkami.

Drugim źródłem dochodów księstwa Montfortu jest górnictwo. Liczne kopalnie w Górach Szarych eksplorują bogate złoża żelaza, miedzi i innych metali. Podobno wydobywa się tu także złoto, ale lokalizacja tego wyrobiska jest utrzymywana w ścisłej tajemnicy.

Tutejsze pogórze jest tak samo niegościnne jak w Gisoreux, jednakże w odróżnieniu od północnych sąsiadów Montfortczycy nie mają wyboru i muszą wznosić osady wśród górskich turni i głębokich kotlin. Każdy kawałek płaskiego terenu jest wykorzystywany pod uprawę i wypas zwierząt, tak więc wszystkie domy, a nawet szlacheckie zamki budowane są na zboczach gór, czy wręcz wykuwane w niemal pionowych ścianach górskich wąwozów.

Ludność

Okoliczne ziemie nie należą do najbezpieczniejszych, co wywiera trwały i silny wpływ na miejscową ludność. Typowe dla Bretończyków „życie chwilą” u Montfortczyków uwidacznia się jeszcze mocniej. Pracują ciężko, dokładając wszelkich starań, aby w możliwie największym stopniu wykorzystać dostępne środki i zasoby. Zaś po pracy równie chętnie i z wielkim zaangażowaniem oddają się zabawie, ciesząc się każdą chwilą spędzoną przy tańcu i muzyce. Mimo to więzi społeczne nie są zbyt silne, gdyż

„Gilles Zjednoczyciel stoczył tu wielką bitwę, ale ja nie mogę nawet marzyć, aby mu dorównać. U jego boku walczyli Towarzysze Graala z armiami niemal wszystkich księstw – ja mam tylko głodnych i nielicznych górali. Musimy walczyć sami, a wróg jest równie silny co kiedyś. Naszym jedynym orężem jest więc niezłomne męstwo, naszą tarczą siła i honor.”

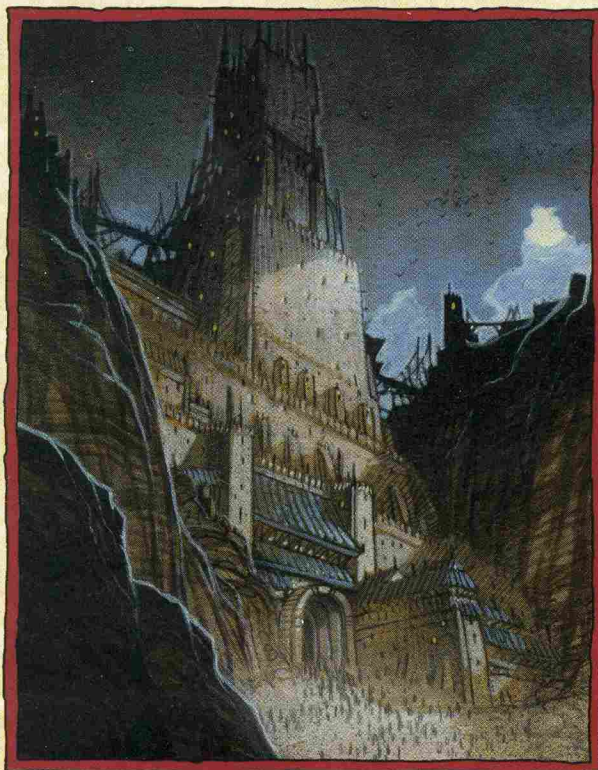
– książę Folcard z Montfortu.

„Mówisz, że zdzierają ostatniego pensa? Kiedyś też tak myślałem, do chwili, gdy w trakcie jednego z przejazdów zaatakowała nas banda orków. Już żegnałem się z życiem, gdy ścianami wąwozu wstrząsnęło echo bitewnego zawołania rycerzy, którzy przyszli nam z pomocą. Od tej pory sumiennie płacę, ile zażądają, gdyż wiem, że strzegą także mojego życia.”

– Zygryd z Bögenhafen, kupiec z Imperium, nocujący w zajazdzie „Głowa Ludwika”.

„Mówi się, że nie ma złota w Górach Szarych. To bujda. Cały Montfort jest zryty tunelami i wyrobiskami drążonymi potajemnie przez górników księcia. Zapewniam was, że wydobywają nie tylko złoto, ale eksploatują także inne złoża, znacznie bardziej drogocenne.”

– popularna plotka w karczmach Parravonu, Gisoreux, a nawet w Montforcie.



uksztaltowanie terenu nie ułatwia podróżowania, a większość osad to odizolowane i zamknięte społeczności, niechętnie przyjmujące nowe zwyczaje czy nowych osadników.

Z tego powodu wielu mieszkańców, którzy nie potrafili dłużej znieść monotonii codziennej harówki i życia w ciągłym strachu przed orkami, surową zimą lub niemal pewnym głodem, decyduje się opuścić rodzinne strony. Innym przeszkadza zamknięty świat górskich społeczności, niezmiennie od pokoleń przekonania i tradycje, a także brak perspektyw na odmianę i poznanie czegoś nowego. Dużą grupę stanowią też osoby, które przeżyły napad orków na rodzinną wioskę i straciwszy dom, postanowiły rozpocząć nowe życie w innych stronach.

Mimo codziennych trudów i licznych niebezpieczeństw, które są stałym elementem życia w górach, nie można powiedzieć, że Montfortczycy są nieufni. Życie każdego z nich zależy od żywności dostarczanej przez cudzoziemskich kupców, a niemal każda wioska nieraz uniknęła zniszczenia tylko dzięki szybkiemu wypadowi zbrojnej drużyny rycerza z pobliskiego zamku. Tolerancja i gościnność wobec przybyszów nie rozciąga się jednak na nieludzi, więc elfy, krasnoludy i niziolki nie powinny w tej krainie

spodziewać się serdecznego powitania. Dla wielu Montfortczyków odmienny wygląd to wystarczające uzasadnienie podejrzliwości i ostrożności. Wiadomo wszak, że orki to też nieludzie, prawda?

Zielonoskórzy to prawdziwa plaga Gór Szarych, a ich ataki nieodłącznie towarzyszą egzystencji księstwa Montfort. Niemal każdy góral brał udział w potyczkach z orkami i goblinami, a większość osad i wiosek budowana jest w niedostępnych miejscach, tak by mogły jak najdłużej opierać się najeźdźcom, czekając na nadejście odsieczy. Jednak nie tylko zagrożenie ze strony orków sprawia, iż ziemie Montfortu są bacznie obserwowane przez wielu rycerzy z królewskiego dworu. Przełęcz Uderzającego Topora to jedno z nielicznych miejsc, przez które wroga armia mogłaby wdrzeć się na ziemie Bretonii. Z tego powodu zarówno przełęcz, jak i okoliczne górskie ścieżki są silnie strzeżone, a tutejsze tereny w większości stanowią włości markizów lub ich potomków. Zgodnie z prawem i nadaniem królewskim lub książęcym, rycerze odpowiedzialni za obronę granic kraju mogą budować fortyfikacje i organizować zaciąg do wojska. Utrzymanie straży i zbrojnych drużyn wymaga stałych nakładów pieniężnych, co było głównym bodźcem budowy gęstej sieci dochodowych zajazdów i karczm dla kupców. W takich miejscach pobiera się myto i opłaty drogowe, aczkolwiek głównym źródłem dochodów większości markizów są kopalnie i wyrobiska w Górach Szarych.

Szlachta z niżej położonych (i bezpieczniejszych) terenów wylała się w spory typowe dla pozostałych księstw, dążąc do rozszerzenia swej władzy na żyzne ziemie za rzeką Grismerie, czyli już na obszarze Bastonne i Quenelles. Jednakże przewaga ekonomiczna i militarna tamtejszych rycerzy, podobnie jak ich lojalność wobec seniorów są zbyt silne, by działania magnatów z montfortckiego przedgórza mogły zakończyć się sukcesem. Bywa to wszakże powodem ciągłych pretensji i skarg ze strony władców obu księstw. W odpowiedzi książę Folcard niezmiennie obiecuje, że zajmie się tą kwestią, jeśli tylko będzie miał chwilę wytchnienia od ataków zielonoskórzych. Jak można się domyślać, to dość odległa perspektywa.

Montfort jako chyba jedyne z księstw bretońskich utrzymuje zażyłe i doskonale stosunki z Imperium. Znaczna część

dochodów władcy pochodzi z opłat i podatków pobieranych od kupców podróżujących przez Przełęcz Uderzającego Topora, tak więc Folcard bezlitośnie ogranicza wszelkie działania poddanych mu rycerzy, które zmierzają do zagarnięcia terenów leżących po drugiej stronie Gór Szarych. Większą swobodą cieszą się panowie z północnej części księstwa, którzy niekiedy zapuszczają się na teren Jałowej Krainy. Tamtejsze

Powiedzenia z Montfortu

„Gdy na Ludwiku zakwitną róże” – nigdy. Położone u wylotów Przejścia Ludwika zajazdy niemal przez cały dzień toną w półmroku. Promienie słoneczne oświetlają dno doliny zaledwie przez godzinę w ciągu dnia, a i tak zazwyczaj niebo pozostaje zachmurzone. W takich miejscach rosną tylko grzyby i mech.

„Nosi buty Ludwika” – obelżywe określenie osoby jadącej na wozie, wskazujące na jej lenistwo i zamilowanie do wygody.

„Szukać orków” – przyspieszać nieuniknione.

„Twardy jak głaz” – o osobie pewnej i godnej zaufania.

Stukacz

Nawiedzający kopalnie nieumarli, zwani stukaczami, to ożywione trupy górników, zwłaszcza tych, których do śmierci doprowadziła chciwość lub nieostrożność. Niekiedy zachowują resztki dawnego wyglądu, włącznie ze strzępami ubrań i narzędziami, lecz zwykle ich ciała są połamane i powykręcane, jakby zostały przywalone, a potem wygrzebane spod setek ton skalnego gruzowiska.

Stukacze to bezrozumne potwory, które pragną jedynie wyrzucić swój gniew i nienawiść na wszelkich żywych istotach. Grasują w podziemnych wyrobiskach i kopalnianych tunelach, najczęściej zasadzając się na większe grupy górników. Ich potoczna nazwa pochodzi od sposobu atakowania. Z zaskoczenia rzucają się całym pędem na drewniane stemple podpierające stropy podziemnych chodników lub uderzają w nie kilofami i młotami, zapamiętałe próbując doprowadzić do zawalenia się ścian wyrobisk. Pojedyncze potwory można dość łatwo zabić, gdyż w swym szale niszczenia nie zważają na atakujących je górników. Większe grupy działające jednocześnie w kilku miejscach bywają jednak dużym zagrożeniem. Pojedynczy stukacz w ciągu trzech rund potrafi zaważyć jedną podporę podziemnego korytarza. Stemple krasnoludzkie są solidniejsze i wymagają dłuższego niszczenia (6 rund).

Nie ma pewności co do tego, czy stukacze powstają samoistnie, lecz wielu przesądnych górników twierdzi, że są to twory nekromantów, którzy w ten sposób próbują powstrzymać wydobyć i zagarnąć bogactwa dla siebie.

Stukacz

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
20	0	50	35	10	10	40	5

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	18	5	3	3	0	0	0

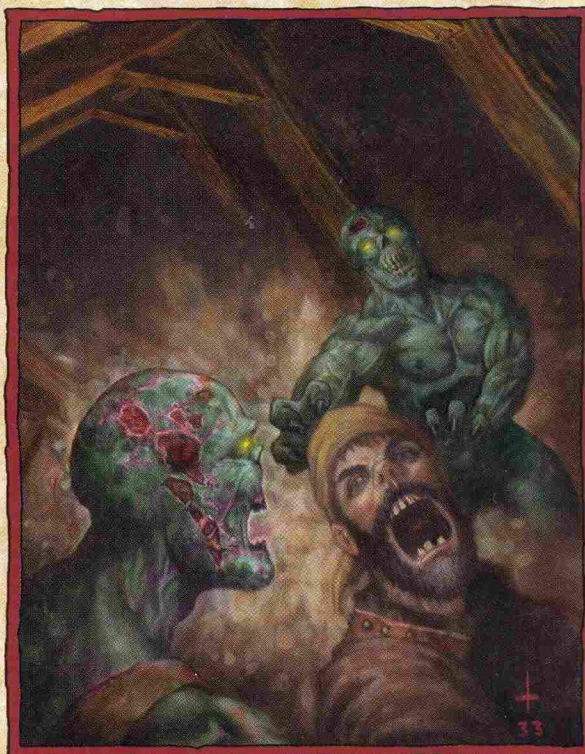
Umiejętności: skradanie się +20, ukrywanie się +20

Zdolności: ożywienie, straszny, widzenie w ciemności

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: broń jednoręczna (kilof lub młot)



ziemie nie są jednak zbyt żyzne ani bogate, więc i opłacalność takiego przedsięwzięcia stoi pod znakiem zapytania. Rajcy Marienburga zdają sobie z tego sprawę i większą wagę przykładają raczej do działań władcy Marchii Couronne, który wydaje się stanowić realne zagrożenie. Tak długo, jak książę Folcard oficjalnie potępia tego rodzaju wyprawy, a sytuacja nie wymyka się spod kontroli, Marienburg przyryka oko na grabieżcze zapędy montforckich rycerzy.

Książę Folcard z Montfortu

Książę Folcard wyróżnia się spośród władców bretońskich. Jest dzielny i odważnym wojownikiem, lecz rzadko walczy z końskiego grzbietu. Typowa taktyka bretońskiego rycerstwa, czyli przełamująca szarżę ciężkiej konnicy, nie sprawdza się na wąskich, górskich ścieżkach, a książę nie pozwala, aby duma i tradycja powstrzymywały go przed spełnianiem jego rycerskiego obowiązku, czyli zapewnienia bezpieczeństwa poddanym.

Z tego powodu książę jest chyba najbardziej szanowanym i kochanym przez pospólstwo władcą w całej Bretonii. Zobowiązania wobec ludu traktuje poważnie, dokładając wszelkich starań, by podległych mu chłopów traktować sprawiedliwie i uczciwie. Zlecił wybudowanie w górach fortów sygnałowych, dzięki którym wiadomości o atakach zielonoskórych nadchodzą błyskawicznie, co przyspiesza moment wyruszenia odsieczy i często ratuje obrońcom życie. Jeśli tylko czas i pozostałe obowiązki na to pozwalają, Folcard osobiście rusza z wyprawą. Po rozbiciu lub odparciu sił wroga zwołuje sąd doraźny, wysłuchując wszelkich skarg i zażaleń, zarówno ze strony rycerzy, jak też kupców oraz zwykłych chłopów.

Szczególnym uwielbieniem darzą księcia montforckie dziewczyny, podziwiając jego silną sylwetkę oraz „ogniste spojrzenie”. Wysoki i przystojny, o krótko przyciętych, kruczoczarnych włosach, Folcard jest obiektem westchnień nie tylko szlachcianek, ale także wielu chłopek, zwłaszcza kupieckich córek i żon.



Znaczące miejsca

Fort Garbana

Położony gdzieś w górach fort stanowi główną siedzibę orków na terenie Montfortu. Mimo wielkich wysiłków księcia dokładna lokalizacja fortu pozostaje tajemnicą, a schwytani żywcem i torturowani zielonoskórzy nie potrafią wskazać jego położenia. Niewątpliwie ostatnie ataki orków były bardziej skoordynowane i sprawiały wrażenie lepiej zorganizowanych niż poprzednie. Książę Folcard podejrzewa, że plemiona orków zostały zjednoczone przez potężnego wodza, który na swą siedzibę obrał właśnie dawny wojskowy fort, ale niewiele więcej wiadomo o tym tajemniczym miejscu. Zdobycie jakichkolwiek dodatkowych informacji, a zwłaszcza wskazanie położenia fortu, może przynieść znaczne zyski śmiałym awanturnikom.

Montfort

Stolica Montfortu, a przede wszystkim górująca nad nią książęca cytadela, zamyka wylot Przełęczy Uderzającego Topora, stanowiąc ważny element obrony Bretonii przed atakami zielonoskórych lub inwazją z ziem Imperium. Ta potężna twierdza jest jednym z największych zamków w Starym Świecie wzniesionych ludzką ręką. Większa część budowli znajduje się po północnej stronie przełęczy, opasana pięcioma kręgami murów o wysokości dwudziestu metrów. Każdy z kamiennych barbakanów stanowi niezależny system fortyfikacji. Dolne trzy wyrastają wprost ze skalnej ściany, natomiast najwyższe dwa oraz książęcy donżon stanowią zwieńczenie kamiennej iglicy. W zamku podobno znajduje się studnia, która sięga aż do podnóża góry. Choć nikt nie zmierzył jej głębokości, z pewnością trzeba się mocno napracować, aby zaczerpnąć z niej choćby jedno wiadro wody.

Dnem doliny biegnie podwójny mur połączony z najniższym kręgiem fortyfikacji oraz niewielkim zamkiem na przeciwnym końcu. W środku wzniesiono strażnicę z bramą, przez którą prowadzi trakt. W tym miejscu pobiera się wszelkie opłaty i myto, a mur wyznacza także granicę między dwoma dzielnicami stolicy.

Przed bramą rozciąga się główna część miasta, zwana Montfortem Wewnętrznym. Ze względu na obecność cudzoziemskich kupców i podróżnych, bardziej przypomina ona miasta Imperium i innych krain Starego Świata niż typowy bretoński gród warowny. Oczywiście ta dzielnica w dużym stopniu żyje z odwiedzających ją kupców, oferując wszelkiego rodzaju rozrywki w licznych zajazdach, kramach, na targowiskach i w domach rozpusty. Tutejsze karczmy słyną z różnorodności oferowanych usług, a także wysokiej jakości obsługi, oczywiście dla tych, którzy są w stanie za to zapłacić.

Po drugiej stronie bramy, czyli już na terenie przełęczy, znajduje się tak zwany Montfort Zewnętrzny – miasteczko rzemieślnicze, gdzie przerabia się surowce z pobliskich kopalni na gotowe produkty, wysyłane dalej rzeką lub szlakami lądowymi. Jest to podyktowane względami finansowymi, gdyż myto za przewóz surowców jest znacznie wyższe. Tutejsi rzemieślnicy znani są w całej Bretonii, głównie ze względu na doskonałą jakość wyrabianych pancerzy i oręża.

Montfort to miasto podzielone nie tylko murem, ale także pod względem mentalności mieszkańców. Obie dzielnice nie utrzymują zbyt częstych kontaktów, gdyż każdorazowe przekroczenie bramy wiąże się z obowiązkiem uiszczenia myta. Mieszkańcy Montfortu Wewnętrznego złośliwie mawiają, iż „*sąsiedzi zza bramy częściej bywają w Altdorfie niż u nas*”. Pojawianie się tych uszczupliwych uwag niewątpliwie podsyca obecność licznej grupy przybyszów z Imperium, na stałe mieszkających w Montforcie Zewnętrznym, a także wzniesiona tam największa w Bretonii świątynia Sigmara.

Tharravil

Tharravil to niewielka góraska osada, która swym bogactwem przyćmiewa nawet największe miasta Bretonii. Dzięki żyle złota eksploatowanej w pobliskiej kopalni nawet dachy chałup są wykonane z tego drogocennego kruszcu. Narzędzia, garnki, a nawet guziki koszul – wszystko w Tharravil jest ze złota. Wioska położona jest u stóp góry lśniącej w słońcu oślepiającą bielą ośnieżonego szczytu. Z jej zbocza spływa strumień, w załomach tworzący stawy i przepiękne kaskady. Na żyznych ziemiach bujnie rośnie zboże i winorośl, tak iż chłopci nie muszą niczego kupować, zaś owce i kozy dają dużo mleka oraz gęstą wełnę na ubrania. Co jakiś czas z wioski wyrusza konwój ze złotem, który w wielkiej tajemnicy udaje się wprost na zamek księcia Montfortu.

A przynajmniej tak głosi powszechna plotka. O Tharravil krążą różne opowieści, niektóre nawet jeszcze bardziej nieprawdopodobne niż przytoczona powyżej. Nikt ich nie bierze na poważnie, a większość ludzi wątpi nawet w istnienie osady, lecz kilku górali i przewodników zaklina się, że naprawdę ją znaleźli. Jeden z nich nawet chwalił się sztabką złota, która przypominała kształtem dachówkę, lecz kilka dni później znaleziono go martwego i bez owego

skarbu. Oczywiście wydarzenie to natychmiast obrosło w legendę, która głosiła, iż była to zemsta chłopów z Tharravil za ujawnienie ich tajemnicy...

Przykładowy Montfortczyk

Heinrich Jakersdorf

Heinrich urodził się w Zewnętrznym Montforcie, w rodzinie emigrantów z Imperium. Sam jednak nigdy nie był w tym kraju, a jego znajomość języka staroświatowego ogranicza się do przekleństw (aczkolwiek w tym zakresie dysponuje całkiem bogatym słownictwem). Piętnastoletni wyrostek zwrócił na siebie uwagę jednego z rycerzy księcia, a wkrótce potem został wybrany do zbrojnej drużyny władcy Montfortu. Z początku Heinrich nie był zachwycony takim obrotem sprawy. Chciał zostać kupcem i mieć przynajmniej dwa duże domy: jeden w Montforcie, a drugi w Altdorfie. Jego nastawienie uległo jednak zmianie w czasie pierwszej bitwy.

Wraz z drużyną księcia ruszył na pomoc wiosce zaatakowanej przez orki. Żołnierze dotarli na miejsce w ostatniej chwili, gdy zielonoskórzy przedarli się już przez palisadę. Heinrich zauważył przepiękną dziewczynę, którą chwilę potem jakiś potwornie brzydki ork przeszył włócznią. Na ten widok krew zawrzała w żyłach młodzieńca i razem z pozostałymi ruszył do ataku na zielonoskóre monstra. Walczył z odwagą i wściekłością, która zadziwiła nawet weteranów z drużyny. Po rozbiciu bandy książę nakazał zebrać i opatrzyć rannych. Heinrich odnalazł piękną chłopkę, ledwie żywą, i na rękach zaniósł ją do lazaretu. Młodzi zakochali się w sobie i wkrótce wzięli ślub. Małżeństwo trwa już pięć lat i jak twierdzą oboje, jest niezwykle udane.

Heinrich postanowił, że walka w obronie rodaków przed orczym zagrożeniem stanie się jego życiowym celem. Z nowym zapałem zaczął trenować i wkrótce awansował coraz wyżej w hierarchii oddziału. Niedawno został mianowany sierżantem jednego z oddziałów pościgowych, których zadaniem jest szybkie niesienie pomocy zaatakowanym wioskom. Heinrich jest niezwykle dumny ze swoich nowych obowiązków i poprzysiągł, że nie zawiedzie księcia, podwładnych ani rodaków z górskich osad.

Pomysły na przygody

Śmierć w karczmie

W trakcie podróży przez Przełęcz Uderzającego Topora drużyna dociera po zmroku do przydrożnego zajazdu. Światła są pogaszone, nikt nie wita gości, nie słychać też żadnych odgłosów. Wkrótce okazuje się, że wszyscy goście i obsługa zostali wymordowani. Ściany, podłoga i stoły są zbrzyzgane krwią, ale nie widać śladów walki ani żadnych innych znaków, które mogłyby wskazać sprawcę tej masakry. Dalsza podróż w nocy może być

Heinrich Jakersdorf

Profesja: sierżant

Poprzednie profesje: pacholek, zbrojny

Rasa: człowiek

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
64	48	46	45	46	39	36	27

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	19	4	4	4	0	0	0

Umiejętności: hazard, jeździectwo, mocna głowa, opieka nad zwierzętami, plotkowanie, sekretny język (bitewny), skradanie się, spostrzegawczość +10, sztuka przetrwania, ukrywanie się, unik +10, wiedza (Bretonia) +10, zastraszanie, znajomość języka (bretoński)

Zdolności: bardzo silny, bijatyka, broń specjalna (dwuręczna), broń specjalna (korbacze), morderczy atak, niezwykle odporny, ogluszanie, silny cios, twardziel, wędrowiec

Zasady specjalne:

- Modyfikator +10 do testów wiedzy (Bretonia) dotyczących Montfortu.

Zbroja: średni pancerz (zbroja kolecza)

Punkty Zbroi: głowa 3, ręce 3, korpus 3, nogi 3

Uzbrojenie: halabarda, broń jednoręczna (morgensztern), kusza i 10 beltów, tarcza

niebezpieczna, ale nocleg w zajeździe cuchnącym krwią i śmiercią również nie jest najlepszym pomysłem. Być może rozwiązanie zagadki kryje się w zamku tutejszego szlachcica, wzniesionym na zboczu górskim powyżej karczmy? Ze szlaku widać, że na murach płoną pochodnie, a w czarnych oknach zamczyska migocze blask świec...

Tajemniczy tunel

Górnicy w jednej z kopalni przypadkowo odkrywają przejście do kompleksu podziemnych jaskiń i tuneli. Na pierwszy rzut oka widać, że zostały wykute w skale i są utrzymane w dobrym stanie. Na ścianach widać jakieś symbole, nierozpoznawalne dla niepiśmiennych górników. Nie wiadomo, dokąd prowadzą tajemnicze przejścia, gdyż jak dotąd nie powrócił żaden z górników, którzy je odkryli lub próbowali zbadać.

Zarządca kopalni nakazał zamknięcie tuneli, dla bezpieczeństwa robotników. Górnicy pozornie zasypali przejście, lecz potajemnie próbują wynajść śmiałków, którzy podjęliby ryzyko wyprawy w głąb jaskiń. Oferują 10% wartości znalezionych skarbów, lecz nalegają, aby całą sprawę zachować w tajemnicy przed tutejszym panem. Niedługo potem awanturnicy zostają przez niego wynajęci do zbadania pewnego tajemniczego tunelu...

— Mousillon —

Ze wszystkich bretońskich księstw Mousillon jest najmniejsze, najbiedniejsze i najbardziej nienawidzone. Większość jego dawnych ziem przypadła w udziale władcy Lyonesse po ujawnieniu w roku 836 (1814) zdrady księcia Merovecha. W czasie uczt lord Mousillon zabił króla, a później pił jego krew na oczach przerażonych i wstrząśniętych rycerzy. Wojna ze zdrajcą zakończyła się jego klęską.

Obecne ziemie Mousillon to zaledwie skrawek jego dawnej potęgi i piękna. Zachodnią część, na wybrzeżu i w pobliżu ujścia Grismerie, pokrywają bagna i trzęsawiska, wśród których gdzieś tkwią wyspy twardego i suchego gruntu. Na północy i wschodzie teren się podnosi, przechodząc w pagórki wyznaczające skraj Lasu Arden. Nawet pogoda wydaje się wymierzać karę przekłemu przez bogów księstwu. W bezwietrzne dni znad mokradeł unosi się gęsta mgła, tłumiąc dźwięki w dusznym, cuchnącym oparze. Gdy zrywa się wiatr, zawsze wieje silnie i niesie ze sobą deszcz lub grad. O każdej porze roku rejon nawiedzają nawałnice. Na szczęście, pożary wzniecane przez pioruny nie rozprzestrzeniają się daleko na tym podmokłym i wilgotnym obszarze.

Wzgórza na wschodzie księstwa to skaliste i zdradzieckie wzniesienia. Porastają je karłowate drzewka i kolczaste krzewy, spośród których największą groźbę budzi tutejsza odmiana dzikiej róży, według legendy wyrastająca w miejscu, gdzie leżał gnijący trup. Rzeczywiście często bywa tak, że największe polacie mousillońskich róż pokrywają miejsca dawnych pobojuwisk. Krzew ma ciemnozielone liście oraz piękne kwiaty o żywej, głębokiej barwie fioletu i purpury (kwitną one niemal przez cały rok). Na pierwszy rzut oka bardziej pasują do pałacowego ogrodu niż do tej jałowej i szarpanej wichrami ziemi, lecz niezwykle właściwości mousillońskich róż w pełni oddają skażoną ziemię i zepsuciem naturę księstwa. Łodygi usiane są haczykowatymi kolcami (dotknięcie gołą skórą oznacza utratę 1 punktu Żywotności po nieudanym teście Odporności), natomiast ich sok jest śmiertelnie trujący. Nawet przebywanie w pobliżu kwitnącej róży i wdychanie pyłku kwiatowego może być niebezpieczne. Każda postać, która znajdzie się w odległości poniżej 3 metrów od mousillońskiej róży, musi wykonać Bardzo Łatwy (+30) test Odporności. Nieudany test oznacza, że traci 1 punkt Żywotności za każdy poziom porażki. Test należy

wykonywać w każdej rundzie, jeśli postać nadal znajduje się w pobliżu rośliny. Połknięcie pyłku lub soku podnosi trudność testu do poziomu Bardzo Trudnego (-30).



Zajmujące większą część zachodniego Mousillon rozległe trzęsawiska stanowią śmiertelną pułapkę dla nieostrożnych wędrowców. Ścieżki i trakty nie są w żadnej mierze bezpieczne, gdyż większość położona jest tuż pod powierzchnią mulistej wody. Dla podróżnych noszących wysokie i mocne buty nie jest to wielką przeszkodą, jednak muszą uważać na każdym kroku, gdyż nie wiadomo, w którym miejscu kończy się szlak i zaczyna podstępne bagnisko. Wędrówkę utrudnia typowa dla mokradeł roślinność – śliskie mchy, porosty na wilgotnych głazach, a przede wszystkim zdradzieckie bagienne wodorosty. Jest to płózca roślina trawiasta,

której posplatane łodygi tworzą prowizoryczny pomost, dzięki któremu wodorost może z łatwością utrzymać się na wodzie, piachu i głazach. Osadzający się piasek i odparowująca woda tworzą szare błoto, które na pierwszy rzut oka nie odróżnia się od zwykłego szlaku. Tę naturalną pułapkę można odkryć za pomocą udanego Wymagającego (-10) testu **spostregawczości** lub **sztuki przetrwania**. Znacznie łatwiej można zorientować się co do zdradzieckiej natury roślinnego pomostu, wchodząc na zaschnięte wodorosty. Łodygi są niezwykle wiotkie i nie utrzymują ciężaru większego od niewielkiego zwierzęcia. Jeśli nieostrożny podróżny wpadnie do wody, zapewne uda mu się wydostać na brzeg, chyba że pod pomostem wodorostów znajduje się grzęzawisko lub ruchome piaski.

Głównym niebezpieczeństwem na obszarze Mousillon są nieumarli, występujący tu w liczbie większej niż gdziekolwiek w Bretonii. Kłątwa okrywająca te ziemie wydaje się sprzyjać magii nekromantów. Nawet pozbawieni kontroli czarnoksiężnika, nieumarli

z Mousillon dalej egzystują, wykonując bezmyślnie ostatni otrzymany rozkaz. Ożywieńcy, którzy z jakiegoś powodu wędrują po krainie, potrafią wyczuć granice przekłętą obszar. Gdy dotrą do ziem sąsiednich księstw, zawracają i kontynuują swą wędrówkę w drugą stronę. Jeśli jednak zostaną zmuszeni do przekroczenia granicy, rozpadają się w proch lub zmieniają w gnijące zwłoki, oczywiście o ile nie podtrzyma ich czarnoksiężska moc nekromanty. Niezwykła natura Mousillon wydaje się przyciągać także inne stwory ciemności. Mówi się nawet, iż w niektórych

„To prawda, że Landuin był najwspanialszym z Towarzyszy Graala. Jego honor i odwaga nie miały sobie równych. Upadek Mousillon to jego wina, gdyż całe piękno i szlachetność krainy skupił w swym sercu. Jego śmierć ściągnęła na księstwo klątwę, pogrążając je w ruinie i zepsuciu.”

– ostatnie słowa sir Emmerina, rycerza z Lyonesse, oskarżonego o herezję.

„Nigdy tam nie byłem i nie wybieram się. Czy wyglądam na szaleńca?”

– Eldergar z Busreq, woźnica.

„Jak będziesz niegrzeczny, to pojedziesz do Mousillon.”

– groźba często wykorzystywana przez rodziców niemal w całej Bretonii.

„Jak będziesz niegrzeczny, to nie wpuszczę cię do domu, gdy przyjdą potwory.”

– groźba często wykorzystywana przez rodziców w Mousillon.

regionach dochodzi do przypadków wysysania krwi z ludzi. Może to wskazywać na obecność wampirów, choć na pewno nie w takiej sile jak w Sylvania.

Co zadziwiające, okolica wydaje się odstraszać zwierzoludzi i inne stwory Chaosu (za wyjątkiem mutantów). Co prawda w pobliżu Lasu Arden spotyka się ożywione trupy i szkielety zwierzoludzi, jednakże większość zbrojnych stad unika tych ziem. Krążą także słuchy o człekokształtnych istotach podobnych do szczurów i olbrzymich stadach gryzoni, które wylęgają się gdzieś w głębi bagien. Nikt jednak nie dotarł do ich siedziby i nie potwierdził, czym naprawdę są te niebezpieczne i tajemnicze monstra.

Ludność

Mieszkańcy Mousillon nadal są nazywani ludźmi, choć w przypadku niektórych jest to określenie na wyrost. Okrywająca krainę klątwa, a także skażona woda i powietrze są przyczyną licznych przypadków chorób i fizycznych deformacji wśród tutejszych chłopów. Poniekąd właśnie dlatego nie mogą oni po prostu opuścić rodzinnych stron, gdyż powszechne i tolerowane w Mousillon fizyczne ułomności gdzie indziej mogłyby wzbudzić panikę przed zarażeniem się nieznaną chorobą, a nawet doprowadzić do zabicia i spalenia „*plugawego mutant*”. Jak na ironię, w wielu przypadkach jest to prawda, gdyż znaczną część populacji Mousillon stanowią osoby dotknięte skażą Chaosu, które jednak wyglądem nie różnią się zbyt od swych „ludzkich” rodaków.

Chociaż rozsądni ludzie nawet o tym nie myślą, ziemie Mousillon odwiedzają różni wędrowcy. Większość z nich to szaleni i zdeprawowani zbóje, kultysty Mrocznych Potęg, a przede wszystkim nekromanci. Całkiem słusznie zakładają, że nikt ich nie będzie ścigał na obszarze przeklętego księstwa. Dość szybko przekonują się, że panujące tutaj bezprawie i straszne warunki życia, nie mówiąc już o licznych ożywieniach i potworach, stanowią znacznie większe zagrożenie niż jakikolwiek łowca nagród. O ile jednak przedostanie się na teren księstwa jest dosyć łatwe, opuszczenie go, a tym bardziej przeżycie każdego kolejnego dnia stwarza poważne trudności.

Jak można się spodziewać, chłopskie wioski stanowią obraz nędzy i rozpaczy. Rozpadające się chałupy pochylają się nad zabloconymi ściekami, które pełnią rolę ulic. Wszędzie leżą gnijące ścierwa zwierząt, wśród których krążą dzikie psy i równie dzicy, pokryci wrzodami nędzarze, szukając odpadków i pożerając ochłapy cuchnącej padliny. Nieliczni podróżni nie powinni spodziewać się zbyt gorącego powitania, choć z pewnością będą obserwowani zza przymkniętych okiennic i brudnych, porwanych szmat, które zastępują drzwi.

Powiedzenia z Mousillon

„*Nie płacz nad rozlaną krwią*” – co się stało, to się nie odstanie.

„*Zasługuje na śmierć*” – o człowieku uczciwym i prawym (oczywiście według tutejszych kryteriów). W ten sposób mówiący życzy owej osobie, aby po śmierci nie została ożywiona jako zombi lub inny nieumarły.

„*Życie usłane różami*” – oczywiście chodzi o tutejszą odmianę róż, a więc oznacza to, że życie jest trudne, ciężkie i kończy się śmiercią (choć też nie zawsze).

Równie przynębiające wrażenie sprawiają zamki tutejszej szlachty, jednakże jest to obraz nieco mylący. Owszem, zdarzają się podniszczone lub całkowicie zrujnowane mury albo nawet całe skrzydła zamków, lecz zamieszkane budynki, mimo iż nie grzeszą urokiem i przepychem, są utrzymane w dobrym stanie. Na murach i bramach wielu zamków wiszą gnijące zwłoki straconych przestępców, na których żerują kruki i wrony. Całość budowli sprawia

przynębiające lub przerażające wrażenie, które podtrzymują mousillońscy rycerze. Niemal wszyscy bez wyjątku noszą czarne zbroje i hełmy z opuszczonymi przyłbicami. Podobno nigdy nie ukazują swych twarzy, jakby próbując ukryć blizny i deformacje.

Prawda bywa jednak jeszcze bardziej przerażająca. Niektórzy z nich dawno przestali być ludźmi i rządzą od wielu pokoleń zastraszoną ludem, który nie wie, iż ich władca jest wampirem lub upiorem. Inni to zagorzali wyznawcy Mrocznych Potęg, z dumą obnoszący się z piętnem swego boga. Tylko nieliczni zachowali resztki człowieczeństwa, lecz muszą to ukrywać pod maską bezduszności i okrucieństwa, gdyż w przeciwnym wypadku ich potężni nieumarli sąsiedzi mogliby potraktować to jako oznakę słabości i zaatakować.

Każdy, kto chce opuścić Mousillon, nie potrzebuje powodu, lecz sposobności. Większość uciekinierów to mieszkańcy



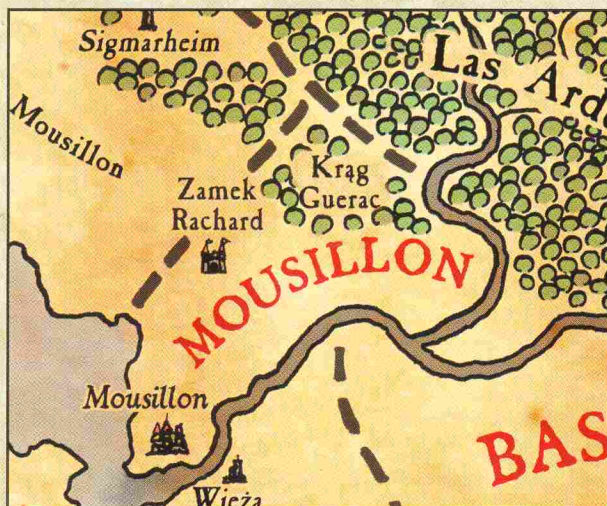
Deformacje wyglądu

Tworząc Bohatera pochodzącego z Mousillon, gracz nie musi korzystać z poniższej tabeli, gdyż zdarzają się wybrańcy losu, którzy nie mają żadnej widocznej deformacji. Jednakże może wykonać jeden rzut i odpowiednio zmodyfikować cechy swojego BG. W zamian otrzymuje dodatkowy Punkt Przeznaczenia.

Rzut Deformacja

- 1 *Plamy i wrzody na twarzy.* -10 do Ogłady.
- 2 *Mała głowa.* -10 do Inteligencji.
- 3 *Drgawki.* -10 do Zręczności.
- 4 *Wychudzone kończyny.* -10 do Krzepy.
- 5 *Brak palców u jednej dłoni.* -20 do wszystkich testów, które wymagają użycia dwóch rąk. Postać nie może używać broni dwuręcznej, jednakże może przywiązać do kikuta tarczę.
- 6 *Kulawy.* -1 do Szybkości.
- 7 *Duża kurczawka zakrywająca oko.* -20 do Umiejętności Strzeleckich oraz do wszelkich testów z wykorzystaniem wzroku.
- 8 *Garb.* -10 do Walki Wręcz.
- 9 *Suchy, dławiący i krwawy kaszel.* -10 do Odporności.
- 10 *Rzuć dwa razy, ignorując ten sam wynik i przyznając obie deformacje.*

terenów przygranicznych, którzy urodzili się bez widocznych deformacji. Inni wykazali się po prostu większą odwagą i determinacją, za wszelką cenę próbując wyrwać się spod mocy złowrogiej klątwy. Dla nich opuszczenie Mousillon to zaledwie pierwsze wyzwanie. Znacznie trudniejszym może okazać się rozpoczęcie na nowo życia w innym księstwie. Niemal nikt stąd nie przyznaje się do swego pochodzenia, gdyż niesława przekłętę Mousillon budzi powszechną podejrzliwość i odragę wśród „porządných



Bretonczyków, którzy nie chcą mieć do czynienia z plugawymi mutantami i zdrajcami”. Trudno żyć z taką reputacją.

Książę Mousillon

Od wielu stuleci na tronie Mousillon nie zasiada żaden rycerz. Ostatnim był książę Maldred, jednak oskarżony o zdradę i herezję, z rozkazu króla został w roku 1319 (2297) pozbawiony władzy i tytułu. W ostatnich latach krążą jednak opowieści o tajemniczym Czarnym Rycerzu, który zbiera wielką armię i planuje zasiąść na książęcym tronie. Jak dotąd król nie zabrał głosu w sprawie tych doniesień, lecz wydaje się, że jest to tylko kwestia czasu.

Znaczące miejsca

Krąg Guerac

Mimo iż od owych strasznych wydarzeń, które przypieczętowały upadek Mousillon, minęło wiele stuleci, na terenie księstwa można znaleźć miejsca, które świadczą o jego dawnej wspaniałości. Jednym z nich jest położony wśród wzgórz na północy Krąg Guerac. Otoczony przez bujnie kwitnące krzewy i rozbrzmiewający odgłosami zwierząt, poświęcony Taalowi i Rhyi krąg kamiennych obelisków stanowi wyspę normalności pośród spustoszonej i jałowej ziemi Mousillon.

Jednak utrzymanie spokoju i bezpieczeństwa w okolicy wymaga nieustannej straży, którą sprawują kapłani i akolici boskiej pary. To dzięki ich ciągłej opiece i czujności pobliskie tereny są wolne od potworów i bandytów, a sami kapłani twierdzą, że czuwa nad nimi boska opatrność. Niemniej jednak chętnie przyjmują wszelką pomoc, zarówno pieniężną, jak też w postaci zapasów żywności lub obietnicy patrolowania pobliskich terenów.

Tuż obok Kręgu rośnie słynny na cały kraj Dąb Przepowiedni. Podobno dzięki łasce Rhyi nie zrzuca liści na zimę i przez cały rok rodzi żołądziej o niezwykłych właściwościach. Zjedzenie owocu powoduje bolesne dolegliwości (traktuj jak ostry przypadek smrodliwych wiatrów, patrz *Księga Zasad*, str. 141), jednakże zapewnia zesłanie wizji przyszłych wydarzeń. Zwykle jest ona łatwa do zinterpretowania i przedstawia ogólne zarysy działań, których podjęcie jest niezbędne do uniknięcia jakiegoś zagrożenia. Nie pokazuje jednak żadnych szczegółów owego groźnego wydarzenia. Kapłani i strażnicy Kręgu często wykorzystują moc Dębu, aby powstrzymać ataki na święty gaj.

Mousillon

Stolica księstwa leży u ujścia rzeki Grismerie. Każdego roku okoliczne bagna wydają się podchodzić coraz bliżej pod mury miasta, jednak przekłety gród nadal trwa, jakby nie poddając się lotnym piaskom i mulistym trzęsawiskom. Większa część miasta leży w ruinie, gdyż nikt nawet nie myśli o odbudowie. Jedynym wyjątkiem są miejskie mury, utrzymywane we względnie dobrym stanie. Przede wszystkim chodzi o zapewnienie bezpieczeństwa przed atakami potworów z bagien, tak więc fortyfikacje nie prezentują się zbyt okazale, choć niewątpliwie są mocne i wytrzymałe.

Pozostaje tajemnicą, w jaki sposób pozbawione władzy i dostaw żywności miasto wciąż egzystuje. Można tu znaleźć nie tylko podle speluny i podejrzane szulernie, ale także domy rozpusty, areny gladiatorów i walk zwierząt oraz kramy z zakazanymi i niebezpiecznymi używkami. Osoby pragnące zaspokoić mroczniejsze żądze mogą poszukać czarnoksięskich stowarzyszeń lub podejrzanych sekt i kultów, a także nabyć niemal dowolną truciznę, broń, magiczne komponenty i zakazane księgi. Znacznie trudniejsze może natomiast okazać się znalezienie krawca lub zwykłej piekarni. Wydaje się, że tego rodzaju podstawowymi produktami i usługami mieszkańcy handlują między sobą w ramach wymiany barterowej. Jednak pozostaje zagadką, skąd pochodzą liczne transporty różnych towarów, które niemal codziennie przybywają do miasta rzeką, morzem lub od strony łąd.

Zamek Rachard

Tuż przy granicy z Lyonesse wznosi się zamek, z którego lord Rachard włada okolicznymi terenami. W porównaniu do reszty Mousillon, tutejsze wioski wydają się niezwykle niemal pod każdym względem. Większość chałup posiada drewniane drzwi oraz okiennice i jest kryta dachem, który nie przecieka. Chłopi zaś wyglądają na zdrowych i dobrze odżywionych, nie mają też żadnych deformacji (a przynajmniej takich, które od razu rzucają się w oczy). Według powszechnej opinii jest to związane z położeniem na skraju przekłętą obszar. Widocznie moc klątwy jest tu mniejsza.

Jednak w rzeczywistości to świadome działanie lorda Racharda. Jego zbrojni przeszukują wioski należące do innych rycerzy, sprowadzając w pobliże zamku chłopów, którzy nie wykazują żadnych oznak deformacji. Natomiast każdy z jego własnych poddanych, który urodził się z widocznym znamieniem lub oszpecceniem, jest zabierany do zamku. Podobny los czeka ciężko chorych lub okaleczonych. Dzieci oraz inne osoby zabrane na zamek nigdy nie wracają.

Nieszczęśnicy są zabijani, jednak nawet po śmierci służą swemu panu, wchodząc w skład jego budowanej od lat armii nieumarłych. W głębokich jaskiniach pod zamkiem lord Rachard przeprowadza eksperymenty z magią nekromancką, tworząc kolejnych ożywieńców. Moc klątwy pozwala mu na gromadzenie licznych oddziałów, jednak Rachard zdaje sobie sprawę, że poza granicami Mousillon nie będzie mógł kontrolować tak wielkiej hordy.

W związku z tym próbuje wcielić w życie swój podstępny plan sprowokowania do ataku lordów z Lyonesse. Armia nieumarłych z łatwością pokona nawet liczne chorągwie rycerskie, a następnie zbrojne drużyny zajmą opustoszałe i słabo obsadzone zamki przeciwników. Lord Rachard jest bliski rozpoczęcia swojej kampanii pomówień i prowokacji wobec rycerzy z Lyonesse.

Przykładowy Mousillończyk

Eustachy Zombiak

Eustachy pochodzi z Mousillon, lecz przydomek przybrał już poza granicami krainy. Jak sam twierdzi, jego rodzice zostali zabici i ożywieni nekromancką mocą, w wyniku czego on sam był wychowywany przez zombi. Niewątpliwie ów

przydomek wzbudza strach i niepewność wśród kupców i handlarzy, lecz nie tak bardzo jak skuteczność działań Zombiaka, który kieruje niezwykle sprawną organizacją wymuszającą haracze.

Nawet jego wygląd wydaje się podkreślać niezwykle pochodzenie. Eustachy jest wysoki i silnie zbudowany, lecz jego łysa głowa jest niezwykle wąska, przez co sprawia wrażenie wychudzonej i obciążonej skórą trupiej czaszki. Nigdy nie podnosi głosu, choć jego podwładni twierdzą, że nawet spokojne powitanie ich przywódcy budzi grozę. Eustachy żelazną ręką sprawuje władzę nad bandą oprychów. Wymaga absolutnego posłuszeństwa, a w przestępczym półświatku krąży o nim plotka, jakoby niegdyś własnoręcznie wydłubał oczy nielojalnemu podwładnemu. Nie należy więc się dziwić, że Eustachy wzbudza strach nie tylko w swych ofiarach, ale także we własnych ludziach.

Jak niemal wszystko w Bretonii, ten zewnętrzny wizerunek to jedynie pozory. W rzeczywistości Eustachy to człek honorowy, choć para się niezbyt chlubnym zajęciem. Jeszcze w Mousillon zyskał reputację osoby sprawiedliwej i uczciwej. Opuścił rodzinne ziemie, gdyż nie był w stanie znieść wszechobecnego zła, podłości i zubożenia na krzywdy bliźnich. Zajął się wymuszaniem haraczu w zamian za ochronę, jednak

Eustachy Zombiak

Profesja: reketer

Poprzednia profesja: oprych

Rasa: człowiek

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
52	45	53	41	38	23	51	33

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	16	5	4	4	0	0	0

Umiejętności: dowodzenie, hazard, mocna głowa, plotkowanie, sekretny język (złodziejski), spostrzegawczość, targowanie, unik, wiedza (Bretonia) +10, wycena, zastraszanie, znajomość języka (bretoński)
Zdolności: bijatyka, groźny, morderczy atak, odporność na magię, odporność na trucizny, odporność psychiczna, ogluszanie, opanowanie, rozbrajanie, szybki refleks, szybkie wyciągnięcie, zapasy

Zasady specjalne:

- Modyfikator +10 do testów wiedzy (Bretonia) dotyczących Mousillon.
- Eustachy jest odporny na Strach i Grozę wywoływane przez szkielety i zombi, lecz nie na efekty wywoływane przez inne nieumarłe istoty. Może w jego opowieści o ożywionych rodzicach tkwi ziarno prawdy?

Zbroja: lekki pancerz (skórzana kurta)

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 1, korpus 1, nogi 0

Uzbrojenie: kastety (S-3)

w odróżnieniu od innych tego typu organizacji, Zombiak naprawdę pilnuje „ubezpieczonego” dobytku. Jeśli kupiec uczciwie płaci uzgodnioną stawkę, może być pewny, że nikt, nawet bandyci i złodzieje z innych gangów, nie złupi jego kramu lub magazynu. Jeśli natomiast ktoś nie chce płacić, Zombiak jest zmuszony do „przekonania” opornego kupca, iż w jego najlepiej rozumianym interesie jest wysupłanie drobnej kwoty jako zabezpieczenia od pożaru lub nieszczęśliwego wypadku. Zdarza się, że trzeba dać przykład innym niechętnym, lecz Eustachy nigdy nie rozkazuje zabić kupca lub wywierać szantażu na jego rodzinie. Postrzega siebie jako „jedynego honorowego *pośród oprychów*”, choć jest przekonany, iż wielu „normalnych” obywateli skrywa potworne zbrodnie.

Jako obrońca moralności i prawości, Eustachy dąży do ujawnienia owych występków i przykładowego ich ukarania. Ze szczególną pasją szuka dowodów korzystania z magii nekromanckiej i tworzenia ożywieńców. Zdarza się, że do potwierdzenia swych podejrzeń lub ukarania winnego potrzebuje odpowiednich fachowców, na przykład doświadczonych awanturników. Nie waha się przed proponowaniem im współpracy, nawet jeśli do tej pory stali raczej po drugiej stronie prawa.

Pomysły na przygody

Dawne ziemie

Pewien lord z południowego Lyonesse prosi Bohaterów o pomoc. Jego ziemie zaczynają zamieniać się w trzęsawisko, tak jakby kłątwa ciężąca nad Mousillon rozszerzała swą moc na dawne tereny tego księstwa, obecnie należące do Lyonesse. Rycerz już dwukrotnie rozbijał bandy ożywieńców, jednak nasilające się ataki zombi i szkieletów zaczynają go niepokoić. Prosi więc Bohaterów, aby odkryli przyczynę powiększania się mokradeł i spróbowali powstrzymać kłatwę, zanim będzie za późno.

Wyprawa po księgę

Od dłuższego czasu drużynę prześladowe wymagający i niebezpieczny przeciwnik, który doskonale włada czarną magią. Ostatnio Bohaterowie odkryli, iż to właśnie dzięki niej jest to istota trudna do zabicia, a w zasadzie niemal nieśmiertelna. Jednakże sekret jej mocy, a zarazem źródło słabości, został ujawniony w zakazanej księdze *Librum Foetida*. Bohaterowie zdobyli egzemplarz owego dzieła w kryjówce wroga, lecz strony z opisem czarnej magii zostały wyrwane i najprawdopodobniej zniszczone przez czarnoksiężnika. Jedyną szansą BG jest Mousillon, gdzie można znaleźć niemal dowolną księgę zakazanej wiedzy. Cena może jednak okazać się zbyt wysoka.

— Parravon —

Pod pewnymi względami Parravon nieco przypomina położone dalej na północ Gisoreux. Większość terenów obu księstw pokrywają lasy i góry, aczkolwiek rozciągający się w obrębie Gisoreux Las Arden jest znacznie bardziej niebezpieczny od leżącego na obszarze Parravonu północno-wschodniego skraju puszczy Athel Loren.

Granicę między księstwem a domeną Czarodziejki wyznacza rzeka Grismerie. W najwęższym miejscu, tam gdzie rzeka skręca wprost na południe, granica Leśnego Królestwa podchodzi pod skraj Gór Szarych. Tworzy ją szpaler wiekowych drzew o poskręcanych i posplatanych gałęziach, tak iż każdy wędrowiec, nawet krasnolud lub typowy mieszczuch, rozpozna, iż nie jest to twór przyrody. Leśny lud trzyma się z dala od ziem Parravonu i oczekuje tego samego w zamian. Intruzi powinni liczyć się z surową i rychłą karą.

Większość Athel Loren porastają wysokie i mocne drzewa, lecz parravonscy drwale na ogół unikają prowadzenia wyrębu w tamtejszych lasach, nawet w tej części puszczy, do której mają wolny dostęp. Powszechna opinia głosi, iż cały las jest ściśle związany z Panią Jeziora, co czyni go miejscem świętym i nienaruszalnym. Drewna z Loren używa się niemal

wyłącznie przy wznoszeniu kaplic Graala, a nawet wtedy gospodaruje się nim wyjątkowo oszczędnie. Nieliczne wioski położone w głębi lasu utrzymują się z hodowli świń, zbieractwa oraz uprawy ziemi na niewielką skalę. Większość domów buduje się między drzewami, a nawet bezpośrednio na nich. Równie częstym widokiem są platformy połączone kładkami i drabinkami sznurowymi, które służą jako schronienie w przypadku ataku drapieżników lub orków z pobliskich Gór Szarych.

Najgęściej zaludnionym i najbogatszym rejonem księstwa jest Dolina Parravon. W zasadzie jest to szeroka kotlina, malowniczo położona między dwoma pasmami górskimi. Niezwykle żyzne gleby zapewniają możliwość uprawy zbóż, zaś ziemie na pogórzu wykorzystywane są pod wypas owiec. Tutejsze osady, włącznie z miasteczkami rybackimi na brzegu Grismerie,

nie różnią się wyglądem i zwyczajami od typowych bretońskich wiosek spotykanych na terenie całego kraju.

Parravon wydaje się krainą przyjazną osadnikom. Nawet Góry Szare, na północy tworzące zaporę strzelistych turni i poszarpanych wąwozów, tutaj ukazują swe łagodne oblicze. Dzięki temu na pogórzu i w dolinach



Powiedzenia z Parravonu

„*Ma dziurawy kałdun*” – o osobie, która potrafi dużo wypić bez zauważalnych efektów ubocznych. Jej bardziej pijani towarzysze niekiedy sprawdzają, czy rzeczywiście kompan od butelki nie ma przypadkiem dziur w brzuchu.

„*Nie oglądaj się w tył, gdyż dom jest zawsze przed tobą*” – rozpamiętywanie błędów nie zmienia tego, co się już stało. Nie należy więc patrzeć wstecz, lecz zawsze z nadzieją w przyszłość.

„*Szarża na lawinę*” – działanie bezcelowe i z góry skazane na niepowodzenie.

żyje stosunkowo więcej osób niż w pozostałych górskich księstwach. Na północ od miasta Parravon większość wiosek przylega do stromych zboczy, natomiast południowe wyżyny i płaskowyże są nieco mniej żyzne, co ułatwia wznoszenie budynków. Ogólnie można jednak powiedzieć, iż każdy skrawek zdatnej pod uprawę ziemi jest przeznaczany pod zasiew, dlatego powszechnym widokiem są chaty wznoszone na spadzistych stokach, górujące nad płaskimi polami i łąkami.

Parravońska szlachta słynie z upodobania do wysokich zamkowych wież i baszt. W obrębie lasu zapewnia to lepszy ogłąd okolicy, choć trudno dostrzec wroga kryjącego się pod gęstą kopułą drzew. Na otwartym terenie to raczej typowy dla regionu element architektury, aczkolwiek niektórzy rycerze wykorzystują wysokie wieżycy jako stajnie i gniazda dla oswojonych pegazów. Podobno te skrzydlate wierzchowce lepiej się czują wysoko nad ziemią.

Ludność

Zamieszkujący Athel Loren Parravończycy różnią się od swoich rodaków, nie tylko tych z terenów nadrzecznych, ale także od pozostałych Bretończyków. Krążą plotki, iż płynie w nich krew leśnego ludu (co oczywiście jest wierutną bzdurą), dzięki czemu doskonale orientują się w leśnej gęstwinie i nieomylnie wyczuwają wszelkie zagrożenia (co akurat jest prawdą). Ich zachowanie cechuje niezwykła ostrożność, jakby uzasadniona obawą, iż najmniejsze nawet wykroczenie w świętej puszczy może zostać surowo ukarane. W związku z tym starają się nie naruszać naturalnego porządku rzeczy, zadowalając się oszczędnym zaspokajaniem jedynie podstawowych potrzeb. Nawet osoby, które opuszczają leśne wioski i wędrują po całej Bretonii, przejawiają tego rodzaju nawyki, mimo iż zwykle głównym powodem ich ucieczki bywa zmęczenie wyimaginowanym (lub całkiem uzasadnionym) poczuciem, iż są stale obserwowani i poddawani ocenie przez tajemniczą i niezrozumiałą moc władającą Athel Loren.

Dla pozostałych Parravończyków podróże to swego rodzaju tradycja, oczywiście wśród tych rodzin, które mogą sobie na to pozwolić. Istniejący od wieków zwyczaj nakazuje starszym dzieciom opuścić rodzinny dom i udać się na wychowanie do dalekich krewnych. Po osiągnięciu dojrzałości wędrują do innej wioski lub miasta, aby zdobyć wykształcenie i fach. Także jednym ze ślubnych zwyczajów jest zamieszkanie w innej osadzie i rozpoczęcie tam nowego życia. Niewątpliwie prowadzi to do rozproszenia się członków rodu po całej krainie, aczkolwiek więzy rodzinne są tu nad wyraz silne, a wszyscy krewni zbierają się w wybrany Dzień Pani lub w czasie jednego z letnich świąt. Z natury rzeczy tego rodzaju tradycja pochodzi od szlachty, lecz przyjęła się także wśród chłopów i kupców. Rycerze i panowie ziemscy zawsze udzielają poddanym pozwolenia na takie wędrówki, gdyż na miejsce mieszkańców, którzy wyjechali, przyjeżdżają ich krewni lub chłopci z innych wiosek. Żaden z władków nie traci więc poddanych, a dodatkowo silne więzy rodzinne spajają księstwo. Napływ świeżej krwi wprowadza zaś różnorodność i bogactwo wiedzy oraz obyczajów.





Dzięki tej tradycji Parravonczycy są z natury bardziej otwarci i ciekawi świata. Dysponują znacznie większym zasobem wiedzy niż pozostali Bretończycy, przynajmniej w kwestii znajomości geografii i historii swojego regionu, ale często także sąsiednich księstw. Niekiedy prowadzi to do przekonania, iż „zjedli wszystkie rozumy”, a inne krainy Starego Świata w istocie niewiele różnią się od Parravonu. Takie osoby często na stałe osiadają w jakiejś wiosce lub mieście, opowiadając o swych niezwykłych przygodach i chwając się „dogłębna wiedza o obcych ludach i dalekich krainach”. Inni jednak pozostają żądni nowych wrażeń i wiedzy, co w połączeniu z ogólnym przyzwoleniem szlachty na podejmowanie podróży sprawia, iż znaczna część wędrowców w całej Bretonii pochodzi właśnie z księstwa Parravonu. Niektórzy szybko wracają do domu, gdy dość boleśnie przekonują się, iż świat nieco różni się od ich rodzinnych stron, a nie wszyscy lordowie są tak wyrozumiali jak parravonscy rycerze. Inni jednak nie dają za wygraną, wiodąc niekiedy trudne życie na szlaku.

Dzięki licznym koligacjom, sojuszom i mariażom, nierozzerwalnie związanym z częstymi wędrowkami oraz rozproszeniem rodów szlacheckich, polityka wewnętrzna księstwa sprawia wrażenie uporządkowanej i spokojnej. Jednakże zdarzają się także szlacheckie zatargi, zwykle lekceważone i zaniedbywane na dworze księcia Kasjana. W ostatnich latach rozgorzał spór między dwoma magnatami z północy księstwa. Rycerze Liutpol i Fredergar poróżnili się w kwestii pobierania myta na rzece Grismerie. Jak dotąd, książę nie zajął oficjalnego stanowiska, jakby nie zdając sobie sprawy, iż dalszy spór może ograniczyć transport rzeczny i handel, a w efekcie osłabić gospodarczą pozycję Parravonu.

Stosunki z sąsiadami są również poprawne, choć może to się zmienić w niedalekiej przyszłości. Władca południowych ziem, sir Chloderyk, z dużym zainteresowaniem spogląda w stronę pobliskich Gór Szarych. Mimo iż oficjalnie obszar ów znajduje się pod władzą Imperium, są to ziemie słabo zaludnione i niemal nie bronione. Lord Chloderyk podejrzewa, iż można tam odkryć bogate złoża drogocennych metali. Planuje zatem zajęcie górskiego pasma, a potem utworzenie kilku kopalni i wyrobisk. Niestety podobne plany mają również arystokraci z Imperium oraz krasnoludy z pobliskich twierdz. Konsekwencje (przede wszystkim polityczne) ewentualnego zatargu granicznego mogą być bardzo poważne.

„Z woli Królowej leśnego ludu mieszkać tu możemy, wśród drzew świętych. Niegodniśmy tej łaski, lecz uchybić Leśnej Pani nie śmiemy, albowiem wtedy drzewa łzami rzewnymi płakać będą. A wnet w nocy przyjdzie leśny lud, zadusi nas i poćwiartuje, a potem powiesi trupy nasze na gałęziach dębów i brzoź owych pięknych.”

– Euryk, starszy wioskowy.

„Rzeka granicy nie stanowi, po obu jej stronach rozciąga się bowiem Athel Loren. Pozwalamy tu żyć sąsiadom naszym, acz baczmy na ich postęпки, pilnując czy umiar znają i respekt okazują świętej puszczy – ojczyźnie naszej królowej. Jeśli ogniem, toporem lub radłem ziemię ową okaleczą, w nocy nadejdziemy niczym duchy, wydusimy ich i poćwiartujemy. A zwłoki ich na drzewach wisieć będą, jako przestroga dla innych wrogów lasu loreńskiego.”

– Lessiantar, przywódca klanu elfów.

„Jakbym miał pegaza, też bym nie potrzebował dobrej drogi, choć z wozem mogłoby być ciężko. Marnują dobry kamień na chaty dla chłopów, a nie mają nawet porządnice wybrukowanych traktów. Ech... Podróż po Parravonie dwakroć tyle czasu zajmuje, co gdzie indziej, a i tak pewnym być nie można, że w ogóle do celu się dojedzie.”

– Eldergar z Busreq, woźnica.

obowiązkiem księcia jest szybowanie w przestworzach na wiernym pegazie i pokonywanie potworów, w pojedynkę lub w polowaniu z nagonką. Nie można odmówić mu odwagi ani sprawności bojowej, gdyż jak dotąd wychodził zwycięsko z każdego starcia, jednak sprawne zarządzanie księstwem wymaga również poświęcenia uwagi sprawom gospodarki, sądownictwa oraz dyplomacji.

Chwalebne wyczyny oraz męstwo księcia Kasjana przysporzyły mu wielkiej sławy wśród poddanych. Zaczynają nawet krążyć opowieści o jego dokonaniach, porównujące go do księcia Agilgara, wiernego towarzysza broni Gillesa Zjednoczyciela.

Znaczące miejsca

Parravon

Już na pierwszy rzut oka widać, że miasto jest stolicą księstwa. Majestatycznie górujący nad okolicą zamek wyrasta wprost ze skał wysokiej iglicy wieńczącej pasmo Gór Szarych, zaś u jej stóp wije się rzeka Grismerie. Cechą charakterystyczną stolicy księstwa jest fakt, iż została niemal w całości wykuta w skałach. Od najdawniejszych czasów pałace, fontanny, mury, świątynie, a nawet zwykłe domy wznoszono z kamienia.

Wielu Bretończyków oburza lub dziwi łamanie uświęconego tradycją prawa, iż wyłącznie domy szlachty mogą być kamienne. W odpowiedzi parravonńska szlachta – nie chcąc dopuścić, aby byle jak klecone drewniane chałupy oszpecili ich rodową siedzibę – wyraża od wieków powtarzaną opinię,

Książę Kasjan z Parravonu

Władca Parravonu to najmłodszy spośród bretońskich książąt. Ma niewiele ponad dwadzieścia lat, lecz mimo tak młodego wieku zdobył wielką sławę, odnajdując Graala i przyprowadzając ze sobą królewskiego pegaza (patrz str. 57). Na powracającego w chwale rycerza czekał na zamku książęcy tron, gdyż w trakcie wyprawy młodziemca zmarł jego ojciec, dotychczasowy władca Parravonu.

Rządy księcia wystawiają na ciężką próbę cierpliwość jego doradców. Kasjan to zapalczywy i pełen wigoru młodzieniec, który potrafi zjednywać ludzi i darzony jest powszechnym uwielbieniem. Z drugiej strony wciąż żywi naiwne i niezbyt życiowe przekonanie, iż głównym



iz „chłop w murowanym domu jest niczym chłop w górskiej jaskini”. Biorąc pod uwagę wyposażenie i stan chłopskich kamienic, jest to twierdzenie bliskie prawdy. Oczywiście kupcy z Parravonu w pełni wykorzystują łaskawość szlachty, wznosząc imponujące rezydencje, które nie ustępują nawet pałacom magnaterii.

Obowiązujący w mieście nakaz budowania domów z kamienia sprawia, iż w Parravonie zamieszkuje niezwykle liczna społeczność krasnoludów. Większość z nich to utalentowani kamieniarze i górnicy z Imperium oraz podziemnych twierdz w górach Przeskoku i Krańca Świata. Niektóre z zamieszkujących Parravon krasnoludzkich rodów od wielu pokoleń pracują na rzecz miasta, utrzymując w dobrym stanie miejskie mury, a także budując nowe domy. Mimo iż cieszą się zasłużonym szacunkiem, nie utrzymują zbyt zażyłych stosunków ze swymi ludzkimi sąsiadami, podobnie jak w miastach Imperium żyjąc we własnych dzielnicach i trzymając się swego grona.

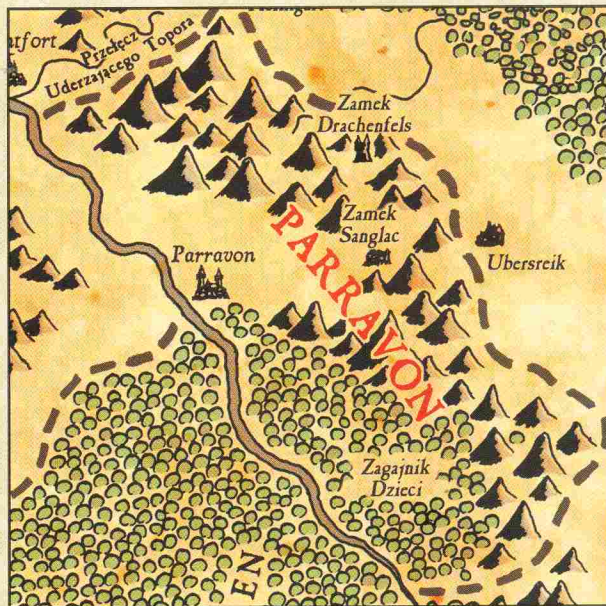
Górujący nad miastem książęcy zamek wzniesiony został na szczycie skalistego wzgórza. Z wysokich, smukłych wież rozciąga się zapierający dech w piersiach widok na majestatyczne Góry Szare oraz błękitną wstęgę rzeki Grismerie, przecinającej zielony kobierzec Athel Loren. Wykuta w skale forteca wygląda niemal tak samo jak przed dwoma tysiącami lat, gdy pierwsi z parravońskich kamieniarzy zaczęli wznosić siedzibę dla swego władcy. W miarę upływu czasu kolejni książęta rozbudowywali zamek, drążąc podziemne korytarze i komnaty we wnętrzu góry.

Miejscy architekci i kamieniarze podchwycili ten pomysł, pogłębiając i poszerzając piwnice pod parravońskimi domami, a także łącząc je podziemnymi korytarzami i chodnikami. W efekcie pod miastem powstała gęsta sieć tuneli i magazynów, wykorzystywanych nie tylko w przypadku ewentualnego oblężenia, ale przede wszystkim jako spiżarnie, składy oraz dodatkowe izby mieszkalne. Plotka głosi, iż można przejść z jednego krańca miasta na drugi, niemal w ogóle nie wychodząc na powierzchnię. Niektóre z tuneli prowadzących głębiej pod ziemię lub w głąb gór łączą się z naturalnymi jaskiniami, podobno nawiedzanymi przez tajemnicze i groźne istoty.

Zagajnik Dzieci

W sercu parravońskiej części Athel Loren mieści się gęsty zagajnik, okalający niewielkie, choć głębokie jezioro. Na brzegu ciemnozielonej, nieruchomej wodnej tafli leżą porzucone lalki. Niektóre są nowe i bogato zdobione, inne leżą tu od wielu lat, podniszczone przez deszcz i upływ czasu. W okolicy zagajnika często można spotkać kobiety ze wszystkich stron Bretonii. Niektóre są pełne nadziei, inne smutne lub zrozpaczone, jednak wszystkie wydają się na coś czekać. Co ciekawe, każda nosi ze sobą lalkę.

Miejsce znane jest z tego, iż nad brzeg jeziora Czarodziejka przyprowadza niechciane przez siebie dzieci. Leśny lud niekiedy myli się i porywa zwykle dzieci, pozbawione magicznego talentu. Jeśli tak się zdarzy, Czarodziejka nakazuje oddać je pod opiekę kobiet, które odwiedziły jezioro w Zagajniku. Nie wiadomo, dlaczego wybrano właśnie to miejsce, gdyż nie różni się ono niczym od wielu podobnych mu leśnych sadzawek.



Leśny lud przybywa w nocy, podrzucając dzieci w równie tajemniczy sposób, jak je porwał. Wysłannicy Pani czekają na dogodny moment, kiedy wszystkie kobiety zasną. Dopiero wtedy podrzucają śpiące dziecko jednej z niewiast. Nad ranem wybrana kobieta ze łzami szczęścia tuli przybrane dziecko, zostawiając w darze dla służki Pani Jeziora przywiezioną lalkę swego utraconego potomka.

Wyprawa w głąb lasu nie jest zbyt bezpieczna, zwłaszcza dla samotnej kobiety. W pobliżu Zagajnika Dzieci nie ma żadnych wiosek, a nocowanie bez straży w puszczy jest bardzo ryzykowne. Chętnych jednak nie brakuje, mimo iż rzadko która kobieta może liczyć na łaskę Czarodziejki, a przypadki, że ktoś odzyskał własne utracone dziecko, są niemal niespotykane.

„Niemał” to słowo, które wydaje się dawać nadzieję zrozpaczoną matkom i sprawia, iż wiele z nich decyduje się na niezwykle niebezpieczną wyprawę w głąb Athel Loren.

Zamek Sanglac

Wśród szczytów Gór Szarych stoi opuszczony od lat zamek. Ponad sto lat temu władający nim ród został wyrżnięty w pień podczas ataku zielonoskórych. Podróżni, którzy przybyli na miejsce, zastali jedynie posiekane ciała arystokraty, jego rodziny i zbrojnych, otoczone kręgiem zabitych przez nich orków. Strategicznie położony zamek został przekazany we władanie innemu rycerzowi, który wysłał tam jednego ze swych synów. Po zaledwie kilku latach młody lord zginął w bitwie z orkami, które spłądowały jego siedzibę, swoim zwyczajem mordując wszystkich mieszkańców. Następnym władcą, z nadanym tytułem markiza, został starszy rycerz, weteran wielu bitew z górkimi goblinami. Wiszące nad zamkiem złe fatum wkrótce dało o sobie znać, gdy zaprawionego w bojach wojownika spotkał ten sam los, co jego poprzedników. Dopiero wtedy panowie okolicznych ziem uznali, iż zamek nie jest na tyle cenny, aby ryzykować życiem swoim i rodziny. Jak to lapidarnie ujął jeden z rycerzy: „Niech go sobie wezmą orki. Przynajmniej będzie wiadomo, gdzie ich szukać”.

Orki zajęły opuszczoną warownię, lecz nie dane im było zasnąć spokoju. Niedługo potem do zamku zakradła się grupa śmialków, którzy wyruszyli na poszukiwanie porwanej karawany. Znaleźli jedynie poszarpane i porąbane ścierwa zielonoskórych. Wyglądało na to, że pozabijali się nawzajem lub też inne plemię zaatakowało swych pobratymców. Walki między orkami nie są rzadkością, lecz tak jak w przypadku poprzednich mieszkańców zamku, teraz również orki padają ofiarą napaści nieznanymi sprawców. W końcu nawet one zdecydowały się porzucić to przerażające miejsce. Wszelkie ślady wskazują, iż ataków dokonuje zgrana i okrutna banda orków, lecz ich motywów oraz wybór właśnie zamku Sanglac pozostają nierozwiązaną zagadką.

Przykładowy Parravończyk

Estrebert

Estrebert to żarliwy wyznawca Pani Jeziora. Jako pielgrzym bitewny od ponad dwudziestu lat towarzyszy sir Letourowi, słynnemu rycerzowi Graala. Liczne stoczone potyczki oraz trudy życia w podróży odcisnęły na nim swe piętno, jednak nawet pomimo upływu lat podstarzały wojownik wciąż

zachowuje sprawność i wigor mężczyzny w sile wieku. Wśród pozostałych pielgrzymów cieszy się posłuchem i szacunkiem ze względu na olbrzymie doświadczenie i duchowy zapal. Mimo to Estrebert nie poczuwa się do bycia dowódcą, zadowolając się rolą wiernego towarzysza podróży sir Letoura.

Estrebert urodził się w niewielkiej wiosce położonej w Dolinie Parravon. W wieku dziewięciu lat po raz pierwszy zobaczył rycerza Graala, który uratował rodzinną wioskę chłopca przed atakiem zwierzoludzi. To wydarzenie i niezwykle dowód męstwa oraz szlachetności nieznajomego rycerza na zawsze odmieniło duszę Estreberta. Oczywiście na początku chciał zostać rycerzem Graala, lecz wkrótce się przekonał, iż jego chłopskie pochodzenie wyklucza go z kręgu najbliższych obrońców Pani Jeziora. Estrebert uznał, iż śmierć w obronie rycerza Graala zyska mu łaskę bogini i pozwoli odrodzić się jako szlachcic. Mógłby wtedy ruszyć na poszukiwanie świętego kielicha. Starszy już pielgrzym wierzy w to tak bezgranicznie, że nikt nie jest w stanie odwieść go od tej niezwyklej misji.

Kilka lat temu Estrebert był bliski osiągnięcia celu, a przynajmniej pierwszego etapu. Sir Letour wraz z orszakiem został osaczony przez liczne stado zwierzoludzi. Z wyciem i rykiem rzucili się na konnego rycerza, który walczył dzielnie, jednakże przeciwników było zbyt wielu. Zwierzoludzie ściągnęli go z siodła i otoczyli zwartą grupą. Nieustraszone Estrebert bez wahania rzucił się pomiędzy rogate bestie, powalając je zamasytymi uderzeniami młota, nie czując zmęczenia ani bólu. Ciężko ranny leżał obok powalonego rycerza, lecz gdy usłyszał chrapliwy oddech szlachcica, ogarnęła go niewysłowiona radość, iż spełnił swój obowiązek i zasłużył na łaskę bogini.

Jednakże los chciał inaczej. Sir Letour docenił odwagę wojownika i nakazał opatrzenie jego ran. Gdy znów mieli wyruszyć na szlak, rycerz zatrzymał wierzchowca przed swym wybawcą i rzucił mu swój wgnieciony, poobijany hełm. Nim osłupiały ze szczęścia i zdziwienia pielgrzym zdołał coś powiedzieć, Letour popędził konia i ruszył przed siebie. Prosty, płytowy hełm jest jedynym skarbem Estreberta, a zarazem relikwią, więc pielgrzym zakłada go jedynie w najważniejszych bitwach. Nigdy nie odstępuje swego patrona, zawsze walcząc u jego boku i po cichu licząc na bohaterką śmierć ku chwale Pani Jeziora.

Pomysły na przygody

Wynocha z naszej ziemi!

Jeden z mieszkańców w Parravonie krasnoludów odkrył dowody potwierdzające podejrzenia, jakoby większa część miasta, włącznie z zamkiem, została wybudowana przez jego pobratymców. Owe wieści szybko docierają do przywódców klanów, którzy zlecają dalsze wyjaśnianie tej zagadkowej kwestii. Wkrótce okazuje się, iż dawna krasnoludzka forteca została złupiona przez plemię Bretonów, któremu przewodzili przodkowie w prostej linii obecnie panującego księcia Parravonu. Ten zdradziecki atak nie może zostać zapomniany i należy go krwawo pomścić.

Bohaterowie trafiają w sam środek zamieszek i zatargów między mieszkańcami Parravonu a krasnoludami planującymi

Estrebert

Profesja: fechtmistrz

Poprzednie profesje: pielgrzym Graala, pielgrzym bitewny, weteran

Rasa: człowiek

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
77	54	61	62	66	38	47	42

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
3	21	6	6	5	0	0	0

Umiejętności: dowodzenie, hazard, mocna głowa, plotkowanie, przekonywanie, sekretny język (bitewny), spostrzegawczość, sztuka przetrwania, targowanie, unik +20, wiedza (Bretonia), wycena, zastraszanie, znajomość języka (bretoński)

Zdolności: bardzo silny, bardzo szybki, broń specjalna (dwuręczna), broń specjalna (korbacze), chodu!, etykieta, krzepki, morderczy atak, niezwykle odporny, obieżyświat, odporność psychiczna, odwaga, ogłuszanie, przemawianie, silny cios, strzał precyzyjny, szybki refleks, szybkie wyciągnięcie, twardziel

Zasady specjalne:

- Modyfikator +10 do testów wiedzy (Bretonia) dotyczących Parravonu.

Zbroja: ciężki pancerz (zbroja kolecza, hełm rycerski)

Punkty Zbroi: głowa 5, ręce 3, korpus 3, nogi 3

Uzbrojenie: młot bretoński najlepszej jakości (patrz *Zbrojownia Starego Świata*, str. 33 – traktuj oręż jako halabardę), kusza najlepszej jakości i 20 bełtów

odwet na potomkach napastników. Być może dowody zostały sfalszowane i podrzucone przez kogoś, komu zależy na wywołaniu nienawiści między obiema rasami?

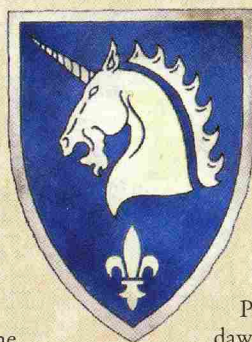
Powrót z dalekiej podróży

Po raz pierwszy od wielu lat Parravończyk (najlepiej jeden z BG) powraca do rodzinnej wioski w górach. Mieszkańcy i krewni są uszczęśliwieni jego przybyciem i wyprawiają

radosne święto. Doświadczony podróżnik, który zwiedził odległe krainy Starego Świata, szybko orientuje się, że dawne zwyczaje uległy niepokojącej zmianie. Zaczyna dostrzegać elementy stroju, muzyki i słowa pieśni, które kojarzą się z kultem Mrocznych Bóstw. Czy drużynie uda się ocalić rodzinną wioskę przed zniszczeniem lub co gorsze, przed skazą Chaosu?

— Quenelles —

Quenelles to największe z bretońskich księstw, obejmujące większość ziem położonych w środkowej i południowej części krainy. Długą, wschodnią granicę wyznacza skraj Athel Loren, dlatego też tutejsi mieszkańcy mają więcej do czynienia z „leśnym ludem” niż ich rodacy z sąsiednich księstw. Na południu rzeka Brienne oddziela księstwo od ziem Brionne, na północnym wschodzie tę samą rolę pełni rzeka Grismerie, wyznaczając granicę z Montfortem i Parravonem. Na zachodzie leży Akwitania, na północy zaś Bastonne, przesłonięte Masywem Orków.



Północna część księstwa, zdominowana przez górskie pasmo, to głównie tereny wykorzystywane pod hodowlę. Wypas owiec umożliwia zielone łąki, nawadniane przez spływające z gór liczne strumienie oraz rzekę Gilleau. Jednakże okolica nie należy do najbezpieczniejszych. Góry Masywu nie są zbyt wysokie, lecz poryte kotlinami, wąwozami i jaskiniami, wykorzystywanymi przez liczne na tym obszarze plemiona zielonoskórych. Częste napaści orków i goblinów są więc zmartwieniem podróżnych i nielicznych wiosek.

Większość północnych terenów to obszary słabo zaludnione, mimo iż książę Tankred próbuje osłabić szczepy orków poprzez budowanie kolejnych zamków i osad. Jednak zielonoskórzy stanowią zbyt wielką siłę, aby można było ich powstrzymać tak mizernymi środkami. W efekcie, opuszczone lub spalone wioski to częsty widok na północy krainy. Jedynie nieliczne zamki i silnie obsadzone forty opierają się atakom orków. Najbardziej znanym jest położone w pobliżu traktu z Przełęczą Uderzającego Topora małe miasteczko Viefin. Otoczona wysokim murem z licznymi wieżycami osada słynie z niezwykle wojowniczych mieszkańców. Niemal wszyscy ćwiczą się we władaniu bronią i mają za sobą niejedno starcie z orkami.

Wąski pas ziemi między Masywem Orków a rzeką Gilleau pokrywa południowa odnoga Lasu Klęski, jednakże w odróżnieniu od puszczy po stronie Bastonne i Bordeleaux, jest to teren wyjątkowo spokojny. Nawet liczne w okolicy plemiona orków i stada

zwierzoludzi nie wchodzi do lasu, co ułatwia pracę drwalom, węglarzom i myśliwym. Wszystkie dotychczasowe próby założenia tam stałej osady kończyły się jednak całkowitym zniszczeniem wioski w tajemniczy i przerażający sposób. Po prostu pewnego ranka zamiast chat i zagrod znajdowano jedynie zagłębienie w ziemi, tak jakby niezwykła i potężna moc wyrwała całą osadę wraz z gruntem. Prawdopodobnie to samo dzieje się z większymi bandami orków i zwierzoludzi, jednak jak dotąd nie rozwikłano zagadki tajemniczych zniknięć, nie wiadomo też, kto jest za nie odpowiedzialny.

Południowo-zachodnie tereny Quenelles to ziemie dawnego Cuileux, zniszczonego przez orki jeszcze przed zjednoczeniem królestwa. Wszyscy tamtejsi rycerze zginęli honorową śmiercią w bitwie, broniąc swych ziem przed zniecierpliwionym wrogiem. Niezlomna postawa uczyniła ich nieśmiertelnymi bohaterami licznych legend i pieśni. Położony nad rzeką Brienne duży obszar księstwa zwany jest Pobojo-wiskiem Cuileux. Znajdowane tam od czasu do czasu ludzkie i orcze kości wydają się świadczyć, iż rzeczywistość jest to miejsce ostatniej szarży cuileńskich rycerzy. Nikt nawet nie próbuje się tam osiedlać, gdyż zgodnie z powszechnie znaną opowieścią taki czyn zakłóciłby spokój bohaterskich rycerzy, a ich zemsta z za grobu osiągnęłaby każdego, kto odważyłby się zbrukać pamięć o wielkim honorze i męstwie.

Ludność

Cechą wspólną niemal wszystkich mieszkańców Quenelles jest bezbrzeżna nienawiść do orków. Może to nieco dziwić, gdyż w innych regionach Bretonii,

równie dotkliwie doświadczonych przez najazdy zielonoskórych, trudno zauważyć tak żywiołowe reakcje ogółu społeczeństwa. Niektórzy wierzą, iż jest to efekt jakiejś klątwy rzuconej przez rycerzy Cuileux, która sprawia, iż ludzie zamieszkujący ich ziemie przez cały czas toczą wojny ze zniecierpliwionym wrogiem. Jest to zauważalne nawet podczas świąt, gdyż w trakcie niemal każdego

„Nasze ziemie plugawi nienawistny wróg. Z woli bogini naszej i w jej imieniu wypelnimy to zło, raz na zawsze.”

– książę Tankred II, przemowa do rycerzy przed kolejną wyprawą przeciw orkom.

„Mają dużo ziemi. Nic by się im nie stało, gdybyśmy trochę zagarnęli dla siebie.”

– sir Renart, arystokrata z Montfortu.

„Słyszałem, że na ulicach Quenelles spotkać można leśnych ludzi z Loren. Podobno czary i cuda magiczne wyczyniają. Ech, choć raz w życiu takiego zobaczyć!”

– niezbyt rozgarnięty karczmarz z L'Anguille, w rozmowie z magiem Morskich Elfów.

z nich głównym elementem obchodów jest palenie goblina lub orka, żywego lub symbolizowanego przez kukłę.

Wielu podróżnych i awanturników z Quenelles opuszcza rodzinne strony, aby szukać okazji do pomsty na zielonoskórych. Większość z nich udaje się w kierunku Masywu Orków, jednakże są i tacy, którzy wybierają dalekie krainy, słusznie podejrzewając, iż wszędzie można i należy walczyć z orkowym plugastwem. Niektórzy nawet schodzą pod ziemię, dołączając do krasnoludów toczących walki w obronie swych górskich fortec przed zielonoskórymi.

Polityka księstwa obraca się wokół kwestii sukcesji. Książę Tankred jest już w podeszłym wieku, a los nie okazał się łaskawy dla jego synów. Jedynym żyjącym potomkiem jest najmłodszy syn, Einhard, ale od ponad dziesięciu lat, odkąd wyruszył na wyprawę w poszukiwaniu Graala, nie było o nim żadnych wieści. W tej sytuacji pozostałe rody próbują za wszelką cenę udowodnić swoje prawa do tronu. Wydaje się jednak, że jedynie dwaj arystokraci mają poważne podstawy, aby ubiegać się o władzę w księstwie.

Powiedzenia z Quenelles

„*Twój ojciec był orkiem*” – śmiertelna zniewaga, która może stać się powodem wielopokoleniowej zwady.

„*Twój ojciec był snotlingiem*” – żartobliwa złośliwość, często używana w pijackich rozmowach między przyjaciółmi.

„*Został drwalem w Loren*” – o osobie naiwnej i skłonnej do niepotrzebnego ryzyka.

„*Zwietrzył krew orka*” – o osobie, której wydaje się, że osiągnie sukces.

Pierwszy to diuk Hinsmar, siostrzeniec księcia. Zarządza znacznymi włościami wokół Masywu Orków i wślawił się wieloma udanymi zbrojnymi wypadami przeciwko zielonoskórym. Niestety jego odwaga i bitewny geniusz nie idą w parze z poczuciem sprawiedliwości, a ponieważ bezwzględnie wymaga posłuszeństwa od swych wasali, często stosuje okrutne kary wobec tych, którzy nie chcą całkowicie podporządkować się jego woli. Nikogo nie dziwi więc

fakt, iż diuk wzbudza strach nie tylko wśród wrogów, ale nawet wśród swych lenników i rycerzy na dworze.

Drugim z magnatów roszczących prawa do tronu jest lord Therevault, wnuk młodszego brata księcia. Na jego korzyść przemawia fakt, iż w przypadku potwierdzenia śmierci Einharda stałby się prawowitym następcą. Jednakże lord to jeszcze młodzik, który rycerski pas oraz zamek i tytuł odziedziczył po ojcu zabitym w wypadku na polowaniu. Wszystko świadczy o tym, iż śmierć poprzedniego lorda rzeczywiście była nieszczęśliwym zrzędzeniem losu, co nie zmienia faktu, iż młody rycerz po prostu nie dorósł jeszcze do sprawowania władzy. Wśród najbliższych doradców Therevaulta jest wielu znamienitych magnatów, którzy po cichu liczą na to, iż uda im się zyskać kontrolę nad poczynaniami młodego arystokraty, a być może także przyszłego księcia.



Wydaje się, że ostateczną decyzję podejmie król, ten jednak wciąż zwleka, podobnie jak książę Tankred licząc, iż Einhard wróci z wyprawy, w ten sposób rozstrzygając spór o dziedziczenie władzy. Lord Therevault sam nie wie, czego chce naprawdę, gdyż jego doradcy również nie są w tej kwestii zgodni. Natomiast diuk Hinsmar w skrytości ducha liczy na powrót Einharda, ale nie w glorii rycerza Graala, lecz spoczywającego na pogrzebowych marach.

Książę Tankred II z Quenelles

Książę Tankred, drugi z władców Quenelles noszący to imię, to sławny i szanowany rycerz. Jego największym wyczynem było pokonanie nekromanty Heinricha Kemmlera oraz wybrańca Chaosu imieniem Krell, którzy sprzymierzili się z podstępными szczuroludźmi i zaatakowali opactwo w La Maisontaal. Jednak zdarzyło się to ponad trzydzieści lat temu. Obecnie książę to starszy mężczyzna, przygarbiony i osłabiony upływem lat, choć wciąż zdradzający oznaki dawnej sprawności.

Jako władca mądry i przewidujący, martwi się o dalsze losy księstwa. Czuje, iż jego kres jest bliski, a kwestia sukcesji wciąż pozostaje nierozstrzygnięta. Tankred pochował trzech synów, zaś o najmłodszym od wielu lat nie miał żadnych wieści. Najstarszy umarł od ran odniesionych w zwycięskiej walce z upiorem, który zebrał armię nieumarłych i ruszył na podbój Quenelles. Drugi syn zginął jeszcze jako błędny rycerz w bitwie z trupami ożywionymi przez nekromantę Kemmlera. Trzeci syn sam doprowadził do swej zguby, umierając tak, jak żył – w beczce wina. Najmłodszy syn, Einhard, ruszył na wyprawę rycerską, lecz słuch o nim zaginął. Od ponad dziesięciu lat nie było o nim wieści i choć zdarzały się dłużej trwające poszukiwania Graala, książę obawia się, że będzie musiał przekazać władzę innemu krewnemu. Wciąż żywi nadzieję na powrót syna, wierząc w to, iż okaże się on godnym spotkania Pani Jeziora i objęcia władzy w księstwie.

Książę Quenelles wyróżnia się spośród pozostałych władców bretońskich, ponieważ często posługuje się mniej znaczącym tytułem. Od ponad dwóch tysięcy lat rycerze rządzący Quenelles przyjmują formalny tytuł diuków Cuileux. Umieszczając ten tytuł w edyktach dotyczących ziem utraconego księstwa i pieczętując się jego znakiem, Tankred okazuje zatem szacunek poległym bohaterom i oddaje cześć ich pamięci.

Znaczące miejsca

Kurhany Cuileux

Położone na północy Kurhany Cuileux nie powinny być mylone z zajmującym południową część księstwa Pobojuwiskiem Cuileux – miejscem ostatniej bitwy rycerzy z hordą zielonoskórych. Kurhany to obszar, na którym mieszkańcy zniszczonej prowincji grzebali swych zmarłych. Samotne kopce rozrzucone są na rozległym terenie w pobliżu rzeki Gilleau, w Lesie Klęski, a nawet

w górach Masywu Orków. Typowy kurhan składa się z kilkunastu połączonych tunelami krypt i podziemnych sal, choć zdarzają się też budowle znacznie większe, sięgające głęboko pod ziemię. Krążą opowieści, jakoby w lesie istniało prawdziwe cmentarzysko o rozmiarach miasta, strzeżone przez nieumarłych wartowników, jednak tych plotek nikt nie potwierdził.

Kurhany znajdujące się w łatwo dostępnych miejscach to jedynie opustoszałe grobowce, dawno ograbione z kosztowności przez orki i ludzi. Są jednak i takie, o których wśród okolicznych chłopów krążą pogłoski, jakoby spokoju pogrzebanych w środku wojowników strzegły upiory i duchy. Kurhany w górach i głębi lasu zwykle stoją nienaruszone od setek lat, wypełnione kosztownościami i skarbami, lecz także budzące strach przed tajemną mocą ochronnych zaklęć i odwiecznych strażników.

Quenelles

Stolica księstwa leży w południowo-wschodniej części krainy, na skraju lasu Loren. Od wschodu mury podchodzą pod samą puszcze, lecz nie zamykają tej części miasta. Granicę wyznacza szeroki, wybrukowany trakt. Niegdyś stał tu wschodni mur miasta, lecz ponad tysiąc lat temu został zburzony na rozkaz Czarodziejki. Z całej Bretonii przybywają pielgrzymi, aby stanąć w tym właśnie miejscu i spojrzeć na święty las. Nielicznym szczęśliwcom udaje się dostrzec któregoś z „leśnych ludzi”, którzy utrzymują stałą straż na zachodnim skraju Athel Loren. Inni zaklinają się, iż dostrzegli jakiś ruch lub odziane na zielono istoty, które w rzeczywistości były jedynie wytworem ich wyobraźni.

W pobliżu kamiennego traktu stoi kaplica Graala, wyjątkowa w skali całej Bretonii. Zwana jest kaplicą Czarodziejki, a witrażowe okna i zdobienia przedstawiają właśnie ją, a nie Panią Jeziora. Świątynią opiekuje się przynajmniej dwóch



rycerzy Graala, choć rzadko który przebywa tu dłużej niż rok. Wśród mieszkańców stolicy krąży opowieści o skarbach ukrytych w podziemiach, wielu twierdzi też, iż przynajmniej raz do roku święty przybytek odwiedza sama Czarodziejka.

Stały napływ pielgrzymów powoduje, iż wschodnia część miasta to dzielnica rozrywkowa, nastawiona głównie na obsługę tłumnie przybywających wędrowców. Mnóstwo tu zajazdów, karczm, kramów oraz wszelakich siedlisk hazardu i innych rozrywek, zwłaszcza domów rozpusty. Północną część miasta zajmuje zamek władcy Quenelles, zdumiewająco mały i skromny, biorąc pod uwagę wielkość całego księstwa. Podobno jest to spowodowane decyzją Czarodziejki, która nie życzyła sobie wielkiej twierdzy tuż na skraju swego królestwa.

Przykładowy mieszkaniec Quenelles

Sir Notker

Sir Notker to młody rycerz Graala, wciąż oszołomiony niedawnym spotkaniem z Panią Jeziora. Pochodzi ze stolicy

Sir Notker

Profesja: rycerz Graala

Poprzednie profesje: błędny rycerz, rycerz Królestwa, rycerz Próby

Rasa: człowiek

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
67	25	60	59	50	42	55	55
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
3	17	6	5	4	0	0	0

Umiejętności: dowodzenie, jeździectwo, nauka (genealogia/heraldyka), nauka (strategia/taktyka), nauka (teologia), opieka nad zwierzętami, plotkowanie, przekonywanie, sekretny język (bitewny), spostrzegawczość, sztuka przetrwania, tresura, unik +20, wiedza (Bretonia) +20, wiedza (Imperium), znajomość języka (bretoński), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: bardzo silny, błogosławieństwo pokory, broń specjalna (dwuręczna), broń specjalna (kawaleryjska), cnota pokory, cnota rycerskości, etykieta, krzepki, morderczy atak, niezwykle odporny, obieżyświat, odporność na Chaos, silny cios, szczęście, urodzony wojownik, widzenie w ciemności, zapiekła nienawiść

Zasady specjalne:

- Modyfikator +10 do testów wiedzy (Bretonia) dotyczących Quenelles.

Zbroja: ciężki pancerz (zbroja płytowa)

Punkty Zbroi: głowa 5, ręce 5, korpus 5, nogi 5

Uzbrojenie: kopia, broń dwuręczna (dwuręczny miecz)

księstwa, lecz jego rodzina, choć szlachecka, nie była zbyt bogata, dysponując zaledwie kilkoma posiadłościami ziemskimi. Wkrótce młodziemiec dowiedział się, iż większość dochodów rodu pochodzi z karczm i lokali położonych we wschodniej części miasta. Zawstydzony, postanowił zmyć „*bańkę kupiectwa*” ze swego nazwiska i wyruszył na poszukiwanie Graala.

W czasie wyprawy sir Notker przemierzył całą Bretonię, zawędrował też na ziemię Imperium, gdzie dzielnie walczył z zielonoskórzymi. W końcu, wiedziony znakami od Pani Jeziora, powrócił w rodzinne strony i tam, niedaleko od miejsca swych urodzin, spotkał boginię. Uznał to za znak, iż powinien pozostać w Quenelles. Zamieszkał w rodzinnym domu, lecz większość czasu spędza w kaplicy Czarodziejki i pozostałych świątyniach w mieście, zanosząc do Pani Jeziora modły z prośbą o dalsze przewodnictwo. Tym samym postawił rodziców przed trudnym wyborem. Z jednej strony są niezwykle dumni, iż ich potomek zasłużył na zaszczyt wstąpienia w szeregi rycerzy Graala. Z drugiej strony dzielą jego zażenowanie i wstyd, iż ich jedynym źródłem dochodu jest działalność kupiecka. Trudno im jednak z tego zrezygnować i pogryźć ród w ubóstwie.

Sir Notker oczekuje na znak od Pani Jeziora, by móc ruszyć na wyprawę w służbie bogini. Z tego powodu dość łatwo można go wpieść w dowolną przygodę Bohaterów Graczy.

Pomysły na przygody

Dziedzic Cuileux

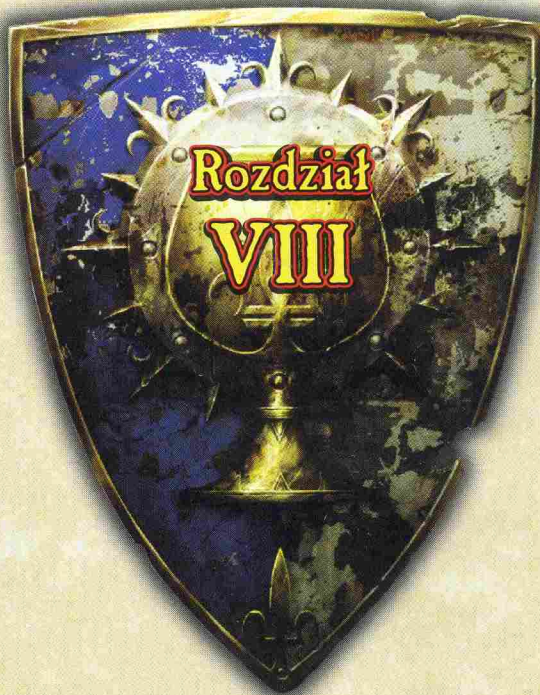
Po krainie krąży pewien chłop, twierdząc, iż jest potomkiem ostatniego księcia Cuileux. Szlachta traktuje go jak buntownika i wichrzyciela, lecz on zachowuje się raczej jak Bezimienny, zdobywając poparcie chłopstwa. Podróżujący po Quenelles Bohaterowie wbrew swojej woli zostają wpłątani w tę sytuację. Mężczyzna może być oszustem, ale nawet jeśli mówi prawdę, jego działania mogą doprowadzić do rozpadu księstwa, na czym skorzystają tylko wrogowie księcia Tankreda.

Szacunek dla zmarłych

Wioski położone w pobliżu jednego z kurhanów padają ofiarą napaści nieumarłych. Na pomoc mieszkańcom wyruszyło kilku rycerzy, jednak ożywieńców jest zbyt wielu, a wciąż napływają wieści o kolejnych atakach. Wkrótce okazuje się, iż wieczny sen dawnych wojowników zakłóciła kradzież pewnych kosztowności z ich grobowców. Ślad prowadzi do kryjówek orków. Bohaterowie muszą odzyskać skarby, zanim nieumarli spustoszą cały region.



Bohaterowie i profesje



„Pamiętaj, nigdy nie kłóć się z pasterką.”

– rada kupca tileańskiego przed podróżą
syna do Bretonii.

Bretonia to kraina odmienna od Imperium, a jej mieszkańcy wyznają inne wartości, niekiedy niezrozumiałe dla przybyszów z krajów ościennych. W tym rozdziale przedstawiono zasady dotyczące tworzenia Bohaterów pochodzących z Bretonii, jak również profesje niespotykane nigdzie indziej. Wśród

nich można wymienić dzielnych pasterzy z górzystych rejonów Carcassonne, mężnych rycerzy broniących królestwa przed zwierzolidzmi i zielonoskórymi, a także tajemniczych i szlachetnych Zakapturzonych, walczących o sprawiedliwość oraz wyzwolenie chłopów spod opresji bretońskich wielmożów.

– Cechy Bretończyków –

Tradycyjne wychowanie i obowiązujące w Bretonii zasady moralne różnią się od stylu życia w Imperium. Społeczeństwo rządzi się innymi prawami, a różnice są widoczne na pierwszy rzut oka. Zatem rozsądne wydaje się zróżnicowanie początkowych umiejętności BG pochodzących z różnych krain. Podane w *Księdze Zasad* (str. 20) zasady tworzenia Bohatera Gracza odnoszą się do mieszkańców Imperium. Dla Bretończyków postrzeganych jako ogół można je zastąpić podanym niżej zestawem umiejętności i zdolności.

Cechy początkowe Bohatera z Bretonii

Umiejętności: plotkowanie, wiedza (Bretonia), znajomość języka (bretoński)

Zdolności: 2 losowo wybrane zdolności z Tabeli 2-4: Losowa zdolność (str. 20 *Księgi Zasad*)

Zasada opcjonalna: Jeśli kampania będzie rozgrywać się w Imperium, gracz może zastąpić jedną z umiejętności początkowych **znajomością języka (staroświatowy)**. Przed ukończeniem profesji początkowej powinien rozwinąć zastąpioną umiejętność (wydając Punkty Doświadczenia). Podobną metodę można zastosować

w przypadku Bohaterów z Imperium, którzy dołączają do kampanii w Bretonii. Mogą oni zamienić jedną z umiejętności początkowych na **znajomość języka (bretoński)**, ale potem muszą rozwinąć także tę drugą umiejętność.

Cechy początkowe mieszkańców księstw (zasada opcjonalna)

Różnice między poszczególnymi księstwami, zarówno pod względem klimatu, ukształtowania terenu, jak i występujących zagrożeń, wywierają wpływ na zamieszkujących je ludzi. Marynarz z L'Anguille z pewnością został inaczej wychowany niż pasterz z górskich kotlin Carcassonne. Na podstawie informacji podanych w **Rozdziale VII** można zatem wprowadzić odmienne cechy dla mieszkańców poszczególnych księstw, zastępując podane wyżej cechy początkowe Bretończyka odpowiednim zestawem umiejętności i zdolności.



Akwitania

Akwitańczyk otrzymuje następujące umiejętności i zdolności:

Umiejętności: plotkowanie, wiedza (Bretonia), znajomość języka (bretoński)

Zdolności: opanowanie, 1 losowo wybrana zdolność z Tabeli 2-4, na str. 20 *Księgi Zasad*

Zasady specjalne: Modyfikator +10 do testów wiedzy (Bretonia) dotyczących Akwitanii.

L'Anguille

Bohater z L'Anguille otrzymuje następujące umiejętności i zdolności:

Umiejętności: plotkowanie albo targowanie, wiedza (Bretonia), wycena albo Żeglarstwo, znajomość języka (bretoński)

Zdolności: 1 losowo wybrana zdolność z Tabeli 2-4, na str. 20 *Księgi Zasad*

Zasady specjalne: Modyfikator +10 do testów wiedzy (Bretonia) dotyczących L'Anguille.

Artois

Bohater z Artois otrzymuje następujące umiejętności i zdolności:

Umiejętności: plotkowanie albo spostrzegawczość, sztuka przetrwania albo wiedza (Bretonia), znajomość języka (bretoński)

Zdolności: 2 losowo wybrane zdolności z Tabeli 2-4, na str. 20 *Księgi Zasad*

Zasady specjalne: Modyfikator +10 do testów wiedzy (Bretonia) dotyczących Artois. Jeśli Bohater nie posiada tej umiejętności, modyfikator otrzymuje dopiero po jej rozwinięciu i należy uznać, że BG pochodzi z jakiejś

leśnej osady gdzieś w Ardenie. Ponieważ wiedza jest umiejętnością zaawansowaną, jej brak oznacza, iż Bohater nie zna nawet imienia króla, a nawet nie wie o tym, że Bretonia włada król. Można śmiało przyjąć, że w ogóle niewiele słyszał o takiej krainie.

Bastonne

Bastończyk otrzymuje następujące umiejętności i zdolności:

Umiejętności: plotkowanie, wiedza (Bretonia), znajomość języka (bretoński)

Zdolności: odwaga, 1 losowo wybrana zdolność z Tabeli 2-4, na str. 20 *Księgi Zasad*

Zasady specjalne: Modyfikator +10 do testów wiedzy (Bretonia) dotyczących Bastonne.

Bordeleaux

Bohater z Bordeaux otrzymuje następujące umiejętności i zdolności:

Umiejętności: mocna głowa, plotkowanie, wiedza (Bretonia), znajomość języka (bretoński)

Zdolności: 1 losowo wybrana zdolność z Tabeli 2-4, na str. 20 *Księgi Zasad*

Zasady specjalne: Modyfikator +10 do testów wiedzy (Bretonia) dotyczących Bordeaux.

Brionne

Brionczyk otrzymuje następujące umiejętności i zdolności:

Umiejętności: kuglarstwo (muzykalność albo śpiew), plotkowanie, wiedza (Bretonia), znajomość języka (bretoński)

Zdolności: 1 losowo wybrana zdolność z Tabeli 2-4, na str. 20 *Księgi Zasad*

Zasady specjalne: Modyfikator +10 do testów wiedzy (Bretonia) dotyczących Brionne.

Carcassonne

Carcassończyk otrzymuje następujące umiejętności i zdolności:

Umiejętności: plotkowanie, wiedza (Bretonia), znajomość języka (bretoński)

Zdolności: miecz rodowy (dotyczy tylko mężczyzn z rodu szlacheckiego, patrz str. 88) albo urodzony wojownik, 1 losowo wybrana zdolność z Tabeli 2-4, na str. 20 *Księgi Zasad*

Zasady specjalne: Modyfikator +10 do testów wiedzy (Bretonia) dotyczących Carcassonne.

Couronne

Courończyk otrzymuje następujące umiejętności i zdolności:

Umiejętności: jeździectwo, plotkowanie, wiedza (Bretonia), znajomość języka (bretoński)

Zdolności: woltyżerka

Wposażenie: koń wierzchowy z siodłem i uprzężą. Jeśli Bohater posiada już konia (z wyposażenia profesji początkowej), może wybrać lepszego wierzchowca, ale nie może zachować obu.

Zasady specjalne: Modyfikator +10 do testów wiedzy (Bretonia) dotyczących Couronne.

Gisoreux

Bohater z Gisoreux otrzymuje następujące umiejętności i zdolności:

Umiejętności: plotkowanie, przekonywanie albo sztuka przetrwania, wiedza (Bretonia), znajomość języka (bretoński)

Zdolności: 1 losowo wybrana zdolność z Tabeli 2-4, na str. 20 *Księgi Zasad*

Zasady specjalne: Modyfikator +10 do testów wiedzy (Bretonia) dotyczących Gisoreux.

Lyonesse

Bohater z Lyonesse otrzymuje następujące umiejętności i zdolności:

Umiejętności: plotkowanie, wiedza (Bretonia), znajomość języka (bretoński)

Zdolności: intrygant, 1 losowo wybrana zdolność z Tabeli 2-4, na str. 20 *Księgi Zasad*

Zasady specjalne: Modyfikator +10 do testów wiedzy (Bretonia) dotyczących Lyonesse.

Montfort

Montfortczyk otrzymuje następujące umiejętności i zdolności:

Umiejętności: plotkowanie, wiedza (Bretonia), znajomość języka (bretoński)

Zdolności: twardziel, 1 losowo wybrana zdolność z Tabeli 2-4, na str. 20 *Księgi Zasad*

Zasady specjalne: Modyfikator +10 do testów wiedzy (Bretonia) dotyczących Montfortu.

Mousillon

Mousillończyk otrzymuje następujące umiejętności i zdolności:

Umiejętności: plotkowanie, wiedza (Bretonia), znajomość języka (bretoński)

Zdolności: odporność psychiczna, 1 losowo wybrana zdolność z Tabeli 2-4, na str. 20 *Księgi Zasad*

Zasady specjalne: Modyfikator +10 do testów wiedzy (Bretonia) dotyczących Mousillon.

Parravon

Parravonczyk otrzymuje następujące umiejętności i zdolności:

Umiejętności: plotkowanie, wiedza (Bretonia), znajomość języka (bretoński)

Zdolności: obieżyświat albo szósty zmysł, 1 losowo wybrana zdolność z Tabeli 2-4, na str. 20 *Księgi Zasad*

Zasady specjalne: Modyfikator +10 do testów wiedzy (Bretonia) dotyczących Parravonu.

Quenelles

Bohater z Quenelles otrzymuje następujące umiejętności i zdolności:

Umiejętności: plotkowanie, wiedza (Bretonia), znajomość języka (bretoński)

Zdolności: zapiekła nienawiść, 1 losowo wybrana zdolność z Tabeli 2-4, na str. 20 *Księgi Zasad*

Zasady specjalne: Modyfikator +10 do testów wiedzy (Bretonia) dotyczących Quenelles.

Tabela 7-1:
Przykładowe imiona bretońskie

Rzut	Kobiece	Męskie
01-05	Armengilda	Aiden
06-10	Beatrice	Aigulf
11-15	Chrodegarda	Bertelis
16-20	Danielle	Blaise
21-25	Eleanor	Etienne
26-30	Eloise	Ferragus
31-35	Genevieve	Hrodbert
36-40	Isabelle	Jacen
41-45	Izolda	Louis
46-50	Lisseut	Merovech
51-55	Marie	Montcalf
56-60	Mathilde	Odo
61-65	Nimugilda	Olivier
66-70	Perlesault	Orderyk
71-75	Radegunda	Panteleon
76-80	Rumengilda	Rademund
81-85	Sirisgarda	Roland
86-90	Sophie	Suidbert
91-95	Valerie	Teudis
96-00	Vermengarda	Valdon

— Nowe profesje —

Większość profesji opisanych w *Księdze Zasad* można wykorzystać w przygodach rozgrywających się w Bretonii. Jedynym problemem mogą być profesje czarodziei, a także takie, które są związane z typowymi dla Imperium organizacjami lub formacjami wojskowymi (na przykład rajtar).

Inne mogą wymagać pewnych modyfikacji. Najłatwiej zastąpić umiejętności **wiedza (Imperium)** oraz **znajomość języka (staroświatowy)** ich bretońskimi odpowiednikami. Można też po prostu zamienić niektóre profesje na bardziej typowe dla Bretonii (na przykład giermka na błędnego rycerza, rycerza na rycerza Królestwa oraz żołnierza na pachołka).

Poniżej opisane profesje rzadko są spotykane poza granicami Bretonii, a jeśli nawet, to zwykle wykonują je podróżni z tego kraju lub ich potomkowie.

Profesje podstawowe

Opisane niżej profesje podstawowe mogą być wybrane przez dowolnego Bohatera Gracza po wydaniu 200 Punktów Doświadczenia.

Błądny rycerz

Opis: Rycerze Imperium rozpoczynają zdobywanie bitewnego doświadczenia jako giermkowie starszych rycerzy, często pełniąc niewdzięczną rolę służącego. Ale czego można się spodziewać po narodzie, który wyrzekł się honoru, zaprzedał za złoto swą chwałę, a na wojnie opiera się na sile chłopskich i najemnych regimentów? Gdzie podziały się honor, odwaga i szlachetność?

W Bretonii każdy rycerz od momentu pasowania podąża samodzielnie ku doskonałości w sztuce władania orężem

Tabela 7-2: Profesja początkowa dla Bretończyka

Rzut	Profesja
01-02	akolita
03-04	banita
05-06	błądny rycerz
07-10	chłop
11-12	ciura obozowa
13-14	cyrkowiec
15	cyrulik
16-17	fanatyk
18-19	flisak
20	gladiator
21-22	górnik
23-24	hiena cmentarna
25-26	kanciarz
27-28	leśnik
29-30	łowca
31-32	łowca nagród
33-34	mieszczanin
35-36	mytnik
37-38	najemnik
39-40	ochotnik
41-42	ochroniarz
43-44	oprych
45-46	pachołek
47-48	pasterz z Carcassonne
49-51	paź
52	pielgrzym Graala

Rzut	Profesja
53-54	podżegacz
55	porywacz zwłok
56-57	posłaniec
58-59	przemysłownik
60-61	przepatrywacz
62	przewoźnik
63-64	rozjemca
65-66	rybak
67-68	rzemieślnik
69-70	rzeźmieszek
71-72	skryba
73-75	sługa
76-77	strażnik
78	strażnik więzienny
79-80	szczurołap
81-82	szlachcic
83-84	śmieciarz
85-86	węglarz
87-88	włóczykij
89-90	woźnica
91	zakapturzony
92	zarządca
93-94	złodziej
95-96	żak
97-98	żeglarz
99-00	żołnierz okrętowy

i sprawności bojowej. Niepotrzebne mu wiedza i wskazówki starszych rycerzy, gdyż uczy się z najlepszego możliwego źródła – szukając przygód w walce i na szlaku. Dla wielu młodzieńców to okazja, aby po raz pierwszy samodzielnie o sobie decydować i wykazać się prawdziwym męstwem oraz honorem, a być może także okryć się sławą. Mimo iż z początku ich umiejętności są dość mizerne, nadrabiają animuszem i zdecydowaniem.

Błędni rycerze podróżują po całym kraju, często samotnie lub w niezbyt licznych gronie sobie podobnych śmiałków, szukając potworów, zbrojów, honorowych pojedynków i wszelkich innych okazji do zdobycia doświadczenia, a także udowodnienia, iż są godni rycerskiego pasa i ostróg. Wiele decyduje się na bardziej niebezpieczne wyprawy poza granice kraju, dlatego też (ku utrapieniu miejscowej ludności) błędnych rycerzy z Bretonii można spotkać niemal we wszystkich zakątkach Starego Świata.

Uwagi: Tę profesję może wykonywać jedynie bretoński szlachcic płci męskiej. Zarówno kobiety, jak i chłopcy mogą podszywać się pod rycerzy, jednak jest to ryzykowne w przypadku odkrycia oszustwa.



– Błędny rycerz –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+15	—	+5	+5	+5	—	+5	+5

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+1	+2	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: jeździectwo, nauka (genealogia/heraldyka), opieka nad zwierzętami, sztuka przetrwania, tresura, unik, wiedza (dowolna), znajomość języka (dowolny)
Zdolności: broń specjalna (kawaleryjska), cnota rycerskości, etykieta, obieżyświat, silny cios

Wypożarzenie: średni pancerz (kaftan kolczy, czepiec kolczy, skórzana kurta, hełm), kopia, tarcza, lekki koń bojowy z siodłem i uprzężą

Profesje wstępne: giermek, rycerz, szlachcic

Profesje wyjściowe: rycerz Królestwa, zakapturzony

Pachołek

Opis: Rycerze stanowią podstawową formację uderzeniową bretońskiej armii, jednak główną siłę (przynajmniej pod względem liczbeności) stanowią chłopscy piechurzy, powołani w drodze pospolitego ruszenia. Niektórym brakuje jakiegokolwiek wykształcenia, a na polu bitwy daje im się włóczyć i kieruje w stronę najbliższego wroga lub każe stać w miejscu



z rozkazem „ani kroku w tył!”. W porównaniu do zwykłych piechurów, szlachecy pachołkowie to prawdziwi szczęściarze, wybrani i docenieni przez pana jako godni zaszczytu odbycia żołnierskiego przeszkolenia.

Oczywiście ich ekwipunek i poziom treningu pozostawia

wiele do życzenia, a otrzymywany żołd nie rekompensuje narażania życia na polu bitwy. Mimo to większość pachołków nie ma zbyt wielkiego wyboru, gdyż decyzja o ich wykształceniu, uzbrojeniu i wykorzystaniu w walce zależy wyłącznie od rycerza. W efekcie wielu dezertuje z armii przy najbliższej okazji, wybierając w ich mniemaniu znacznie mniej ryzykowne życie banity lub awanturnika.

Uwagi: Tej profesji nie mogą wykonywać kobiety (chyba że udają mężczyzn).

– Pachołek –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+10	—	+5	+10	+10	—	—	—

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
—	+2	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: hazard, mocna głowa, plotkowanie, spostrzegawczość, unik, zastraszenie

Zdolności: bijatyka, broń specjalna (dwuręczna), morderczy atak, silny cios

Wypożarzenie: halabarda, lekki pancerz (skórzana kurta, skórzany hełm), mundur z godłem lub znakiem przynależności do poczty rycerza

Profesje wstępne: chłop, leśnik, łowca, pasterz z Carcassonne, włóczykij

Profesje wyjściowe: banita, budowniczy, pasterz z Carcassonne, przepatrywacz, weteran, zakapturzony, zbrojny

Pasterz z Carcassonne

Opis: Pasterze z Carcassonne mimowolnie stanowią pierwszą linię obrony księstwa przed orkami i goblinami z pobliskich gór Irrana. Zwykle działają w pojedynkę, jednak zdarza się, że młody pasterz towarzyszy starszemu i bardziej doświadczonemu, ucząc się od niego umiejętności praktycznych i zdobywając potrzebną wiedzę. Oczywiście żaden człowiek, niezależnie od stopnia wykształcenia, nie mógłby sam rozbić bandy orków, dlatego zadaniem pasterzy jest przede wszystkim zbieranie informacji, opóźnianie pochodu wroga, a także informowanie miejscowego pana lub rycerza o wszelkich zagrożeniach.

Jednakże głównym obowiązkiem pasterzy pozostaje wypasanie stad owiec. Zgubienie lub utracenie części stada jest powodem do kpin i żartów ze strony pozostałych pasterzy, co często prowadzi do niezwykle ryzykownych prób uratowania nawet pojedynczej owcy.

Tę profesję mogą wykonywać zarówno mężczyźni, jak i kobiety. Zdarza się także, że pasterzem zostaje jakiś wydziedziczony lub biedny szlachcic, jednak zwykle ukrywa tożsamość, aby nie przynieść wstydu swemu nazwisku.



— Pasterz z Carcassonne —

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+5	+10	—	—	+10	+5	—	—
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+1	+2	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: opieka nad zwierzętami, sekretne znaki (zwiadowców), skradanie się, spostrzegawczość, ukrywanie się, unik, wspinaczka, zastawianie pułapek

Zdolności: bardzo szybki, chodul, strzał mierzony

Wyposażenie: lekki pancerz (skórzany kaftan), łuk i 10 strzał, bretoński bosak (traktowany jak kij), stado owiec lub baranów

Profesje wstępne: banita, chłop, leśnik, łowca, pacholek, pielgrzym Graala, przepatrywacz, włóczykij

Profesje wyjściowe: banita, pacholek, pielgrzym Graala, weteran, włóczykij, zakapturzony, zbrojny, zwiadowca

Pielgrzym Graala

Opis: Pielgrzymi Graala to wyznawcy Pani Jeziora, ale wywodzący się z niższych warstw społecznych. To oddani towarzysze osób obdarzonych łaską bogini, czyli rycerzy Graala. Wierzą, że rycerze stanowią ucieleśnienie męstwa, sprawiedliwości i honoru, a służba dla nich jest najlepszą sposobnością do okazania swego oddania Pani Jeziora.

Dołączają więc do orszaku rycerza i podążają za nim, gdziekolwiek się uda. Wszystkie wyrzucone przez niego przedmioty są traktowane jak relikwie osoby naznaczonej

przez boginię. Próbuja pomagać rycerzowi w każdej sprawie, nawet w walce. Z tego powodu większość pielgrzymów Graala nie dożywa sędziwego wieku.

W przypadku śmierci rycerza, pielgrzymi odzierają jego ciało ze wszystkich relikwii, a następnie tworzą z niego obiekt swego uwielbienia – zwany Relikwiarzem Graala. Z pieśnią na ustach i odzianym w zbroję ciałem rycerza na ramionach ruszają w bój przeciw wrogom Bretonii, towarzysząc swemu wybrańcowi zarówno za życia, jak i po jego śmierci.

Uwagi: Tej profesji nie mogą wykonywać kobiety (chyba że udają mężczyzn), ani przedstawiciele szlachty (chyba że udają chłopów).



— Pielgrzym Graala —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+10	+5	+5	+5	+5	—	—	+5

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
—	+2	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: przekonywanie, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, unik, wiedza (Bretonia), zastraszanie

Zdolności: broń specjalna (dwuręczna), etykieta, niezwykle odporny albo twardziel, odporność psychiczna albo odwaga

Wyposażenie: halabarda, lekki pancerz (skórzana kurta), relikwie (resztki ekwipunku rycerza Graala)

Profesje wstępne: banita, chłop, łowca, pasterz z Carcassonne, rzemieślnik, włóczykij, zakapturzony

Profesje wyjściowe: najemnik, pasterz z Carcassonne, pielgrzym bitewny, włóczykij, zakapturzony

Rozjemca

Opis: Życie chłopów jest wystarczająco ciężkie na co dzień, a nierzadko dochodzi do waśni między sąsiadami albo pomiędzy poszczególnymi osadami. Zwroćenie się do pana z prośbą o rozstrzygnięcie sporu może jedynie pogorszyć sprawę i zakończyć się chłostą, zabranie zapasów, a nawet śmiercią rzekomego winowajcy lub poszkodowanego.

Rolą rozjemcy jest polubowne rozwiązanie konfliktu, zanim stanie się na tyle trudny i głośny, iż przyciągnie uwagę pana i zakończy się jego „sprawiedliwym wyrokiem”. Zwykłą praktyką jest spotkanie na neutralnym terenie z rzecznikami obu stron albo rozjemcami z innej wioski. Są to osoby wybrane na przedstawicieli, lecz rzadko dysponujące realną władzą lub posłuchem w wiosce, choć niewątpliwie obdarzone mądrością i zdolnością do osiągania kompromisu. Ich zadaniem jest zatem wymyślenie takiego rozwiązania, które

w możliwie najlepszy sposób zadowoli obie strony konfliktu.

Większość rozjemców wybierana jest spośród pasterzy (lub jest to ich codzienne zajęcie), gdyż w razie zainteresowania zarządcy lub miejscowego wielmoży daje im to pretekst do przebywania poza wioską. Ze względu na przyjęte zwyczaje w tradycyjnym społeczeństwie bretońskim, rozjemcy to zwykle mężczyźni, choć zdarzają się także kobiety, zazwyczaj powiązane ze starszyzną wioski lub pełniące ważną funkcję (np. zielarki).

Uwagi: Tę profesję mogą wykonywać wyłącznie chłopci.



— Rozjemca —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
—	—	—	—	—	+10	+10	+10

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
—	+2	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: opieka nad zwierzętami, plotkowanie, przekonywanie, spostrzegawczość, targowanie, wiedza (Bretonia), wycena, zastraszanie

Zdolności: charyzmatyczny, obieżyświat, przemawianie, żyłka handlowa

Wposażenie: owieczka albo świnia

Profesje wstępne: chłop, kanciarz, łowca, pacholek, zakapturzony

Profesje wyjściowe: demagog, kanciarz, starszy wioskowy, zakapturzony

Zakapturzony

Opis: Ciężkie życie i surowe prawo sprawiają, że wielu chłopów staje się banitami ściganymi przez strażników lub pacholków pana. Bezkarność szlachty i bezwzględne wykorzystywanie poddanych wywołuje u wielu banitów chęć zemsty, często wymierzanej na ślepo i wobec niewinnych osób. Zakapturzeni (nazywani tak od charakterystycznego stroju, czyli płaszczy z głębokim kapturem) to rozbójnicy, którzy stawiają się ponad niskimi pobudkami złoćców, walcząc o sprawiedliwość i prawo do godnego życia. Działają poza prawem, gdyż w ich mniemaniu zbyt często przestaje ono służyć sprawiedliwości i staje się narzędziem



wyzysku przez chciwych i bezwzględnych panów. Celem Zakapturzonych staje się więc ukaranie winnych niegodziwości i poprawa życia najbiedniejszych.

Oczywiście większość szlachty nie widzi specjalnej różnicy między Zakapturzonymi a dowolną inną bandą banitów, uważając, że jednych i drugich najlepiej powiesić na najbliższym drzewie. Podstawową różnicą jest natomiast uwielbienie i pomoc ze strony chłopów, którzy w Zakapturzonych widzą swych obrońców i wybawicieli. Właśnie spośród pospólstwa przywódcy band (zwani Bezimiennymi) rekrutują największą liczbę nowych kamratów, jednak zdarzały się przypadki, że nawet rycerze – bezprawnie pozbawieni ziemi lub bezradni wobec niegodziwości potężniejszego od siebie magnata – decydowali się przywdziać płaszcz z kapturem, wziąć do ręki łuk i dołączyć do Wesołej Kompanii szlacheckich banitów.

Uwagi: Tej profesji nie mogą wykonywać kobiety (chyba że udają mężczyzn).

— Zakapturzony —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+5	+10	—	—	+10	—	—	+10

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+1	+2	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: opieka nad zwierzętami albo przekonywanie, plotkowanie albo sekretny język (łowców), skradanie się, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, ukrywanie się, unik, wspinaczka

Zdolności: broń specjalna (długi łuk) albo strzelec wyborowy, obieżyświat, wędrowiec

Wposażenie: łuk albo długi łuk (jeśli posiada odpowiednią zdolność), 10 strzał, lekki pancerz (skórzany kaftan), tarcza

Profesje wstępne: banita, błędny rycerz, chłop, kanciarz, karczmarz, leśnik, łowca, pacholek, pasterz z Carcassonne, pielgrzym Graala, podżegacz, rozjemca, szarlatan, szlachcic, woźnica

Profesje wyjściowe: banita, demagog, pielgrzym Graala, rozjemca, weteran, włóczykij, złodziej, zwiadowca

Profesje zaawansowane

Bezimienny

Opis: Każda banda banitów musi mieć przywódcę, gdyż pozbawiona silnej władzy łatwo może zostać rozbita lub rozpaść się przez wewnętrzne waśnie. Nie inaczej jest w przypadku Zakapturzonych. Ich przywódcy przybierają tradycyjny przydomek Bezimiennego, na cześć wychwalanego w chłopskich opowieściach przywódcy rozbójników walczących tylko w słusznej sprawie – w obronie biednych i uciśnionych.

W odróżnieniu od typowego przywódcy banitów, Bezimienny nie musi obawiać się zdradzieckiego ciosu w plecy zadanego przez ambitnego zastępcę, który mógłby uznać, iż lepiej pokieruje bandą wyrzutków. Co więcej, wielu Bezimienych zachęca energicznych i pomysłowych banitów do stworzenia własnej bandy, aby na własną rękę i zgodnie

ze swym sumieniem wcielali w życie ideały Zakapturzonych. Także kodeks honorowy rozbójników, poprzez nakaz lojalności wobec towarzyszy, eliminuje niebezpieczeństwo nożowej rozprawy o władzę nad bandą.

Z drugiej strony Bezimienni, tak jak każdy przywódca banitów, musi opiekować się podwładnymi – zapewnić im żywność, schronienie i bezpieczeństwo – a także rozsądzać spory między nimi. Dodatkowym problemem jest ten sam kodeks honorowy, który chroni ich władzę, lecz nie pozwala rabować okolicznych wiosek w przypadku głodu. Niektórzy nie potrafią pogodzić tych dwóch rzeczy i rezygnują z przywództwa.

Zgodnie z tradycją, Bezimienni to osoby tajemnicze, skrywające twarz i tożsamość pod głębokim kapturem. W chłopskich opowieściach to często postacie romantyczne i tragiczne – renegaci odkupujący straszne zbrodnie lub potężni rycerze Graala, którzy dopiero pod osłoną kaptura mogą naprawdę walczyć o sprawiedliwość i wolność mieszkańców Bretonii.

Uwagi: Tej profesji nie mogą wykonywać kobiety (chyba że udają mężczyzn).



– Bezimienny –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+10	+30	+10	+20	+10	+10	+10	+35

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+2	+6	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: dowodzenie, nauka (strategia/taktyka), plotkowanie, przekonywanie, sekretne znaki (łowców albo zwiadowców), sekretny język (bitewny), skradanie się, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, tropienie, ukrywanie się, wiedza (Bretonia), wspinaczka

Zdolności: błyskawiczne przeładowanie, niepokojący, przemawianie, strzał precyzyjny, strzał przebijający

Wposażenie: średni pancerz (koszulka kolcza, skórzana kurtka), maska albo płaszcz z kapturem, banda Zakapturzonych

Profesje wstępne: arystokrata, demagog, herszt banitów, książę złodziei, majordomus, pielgrzym bitewny, rycerz Królestwa, rycerz Próby, starszy wioskowy, urzędnik, weteran, zbrojny

Profesje wyjściowe: demagog, herszt banitów, książę złodziei, odkrywca, rozbójnik, starszy wioskowy

Budowniczy

Opis: Wielkie zamki rycerzy, liczne forty i kasztele, a nawet miasta i mniejsze osady otaczane są fortyfikacjami oraz różnymi systemami umocnień ziemnych i kamiennych.

Ich konstruowaniem, naprawą i rozbudową zajmują się wykwalifikowani rzemieślnicy, zwani budowniczymi. Do ich obowiązków należy także projektowanie i budowanie machin oblężniczych, między innymi balist, taranów, wież oraz potężnych trebuszy, dlatego też ci zdolni inżynierowie bywają cennymi towarzyszami w trakcie wypraw wojennych. Większość rycerzy nie zna się na tajnikach inżynierii i mechaniki, więc w tym względzie muszą zdać się na wiedzę i doświadczenie budowniczych. Z tego powodu jest to jedno z ważniejszych stanowisk, jakie może osiągnąć plebejusz. Jedynie najbardziej uzdolnieni i doświadczeni budownicowie dostępują zaszczytu zwierzchnictwa nad całością umocnień potężnych fortec w stolicach księstw, zaś szczytem marzeń jest możliwość pracy na zamku królewskim w Couronne.

Ze względu na strategiczne znaczenie stanowiska budowniczego dla bezpieczeństwa całego zamku oraz zaufanie wielmoży, niezbędne do skutecznego wypełniania obowiązków, ludzie sprawujący tę funkcję często wykorzystują swoje wpływy do zdobycia i utrzymania wyższej pozycji na dworze władcy.

Z drugiej strony budowniczy jest jedną z pierwszych osób, które warto przeciągnąć na swoją stronę podczas rywalizacji z wrogiem rycerzem lub arystokratą. Oczywiście zdarzają się tacy, którzy nie potrafią oprzeć się pokusie złota lub większej władzy.

Uwagi: Tę profesję mogą wykonywać wyłącznie chłopci piastujący opiekę nad fortyfikacjami zamku lub miasta. Kobiety nie mogą zostać budowniczymi (chyba że udają mężczyzn).



– Budowniczy –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
—	+10	+10	+10	+25	+20	+10	+10

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
—	+4	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: nauka (inżynieria), nauka (strategia/taktyka), plotkowanie, rzemiosło (kamieniarstwo), rzemiosło (stolarstwo), spostrzegawczość, targowanie, wiedza (Bretonia), wycena

Zdolności: broń specjalna (mechaniczna), szybki refleks

Wposażenie: narzędzia kamieniarza/stolarza

Profesje wstępne: chłop, pacholek, rzemieślnik

Profesje wyjściowe: majordomus, szpieg, zbrojny

Pielgrzym bitewny

Opis: Pielgrzymi bitewni to fanatyczni towarzysze rycerza Graala, którzy podróżowali z nim przez dłuższy

czas. Walcząc u jego boku w licznych potyczkach, nabrali bitewnego doświadczenia i przełamali strach, stając się groźnymi wojownikami. W większości przypadków uwielbienie dla rycerza i możliwość walki z wrogami Królestwa jedynie umocniło oddanie Pani Jeziora. Widzieli na co dzień efekty błogosławieństw bogini, co znacznie zwiększyło siłę ich wiary.

Pielgrzymi bitewni przewodzą grupom fanatyków nazywających siebie pielgrzymami Graala. Rycerze Graala nigdy nie zniżają się do tego, aby wydawać im rozkazy, ani w ogóle odzywać się do pospólstwa. Ponieważ fanatycy z natury rzeczy nie są zbyt spolegliwi, niektórzy przywódcy muszą siłą zaprowadzać porządek. Rozsądni (a przynajmniej mniej szaleni) pielgrzymi szybko pojmują, iż ich szanse

przeżycia znacznie wzrastają, jeśli będą wykonywać polecenia starszych i bardziej doświadczonych pielgrzymów.

Uwagi: Tej profesji nie mogą wykonywać kobiety (chyba że udają mężczyzn), ani przedstawiciele szlachty (chyba że udają chłopów).



— Pielgrzym bitewny —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+20	+10	+10	+10	+15	+10	+10	+10

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+1	+6	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: dowodzenie, przekonywanie, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, targowanie, unik, wiedza (Bretonia), zastraszanie

Zdolności: bardzo silny, chodu!, niezwykle odporny, odporność psychiczna, odwaga, ogłuszanie, przemawianie, twardziel

Wypożyczenie: średni pancerz (zbroja kolcza), halabarda, łuk i 20 strzał

Profesje wstępne: pielgrzym Graala

Profesje wyjściowe: bezimienny, sierżant, weteran, włóczykij

Rycerz Graala

Opis: Rycerze Graala to kwiat bretońskiego rycerstwa. To ideał, do którego dąży każdy rycerz (a przynajmniej powinien). Jedyne rycerz Graala może zostać królem Bretonii, a z ich szeregów wywodzi się znaczna część książąt. Oprócz tych wpływowych magnatów jest także wielu o niższej pozycji społecznej i mniejszych ambicjach politycznych, jak na przykład pustelnicy, którzy obrali za swój cel opiekę nad jedną z kaplic Graala.

Osoba, która napiła się ze świętego kielicha, przechodzi wewnętrzną przemianę. Jej ciało lśni poświęcą Pani Jeziora, a oddanie ideałom rycerskim i zasadom kodeksu honorowego staje się absolutne. Błask gąśnie po kilku dniach, lecz może pojawić się ponownie, gdy rycerz wykaże się szczególnym męstwem i wiernością w służbie Pani.

Jedynie osoba o wielkiej sile ducha i nieskalanym honorze może dostąpić zaszczytu ujrzenia Pani i napicia się ze świętego pucharu. Wybranie tej profesji wieńczy długą i niebezpieczną wyprawę, w trakcie której rycerz musi wykazać się żarliwą wiarą, odwagą i honorem. Pani Jeziora ukazuje się jedynie najzacieńszym spośród synów Bretonii, o sercu nieskalanym żadną hańbą ani złem. Z tego powodu żaden cudzoziemiec, chłop ani kobieta nie może wybrać tej profesji.

Uwagi: Tę profesję może wykonywać jedynie bretoński szlachcic płci męskiej, który dostąpił zaszczytu napicia się z Graala. Pani Jeziora nie sposób zwieść żadnym przebraniem ani oszustwem.



— Rycerz Graala —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+40	—	+30	+30	+25	+10	+25	+25

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+2	+8	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: dowodzenie, jeździectwo, nauka (genealogia/heraldyka), nauka (strategia/taktyka), nauka (teologia), przekonywanie, sekretny język (bitewny), spostrzegawczość, unik, wiedza (Bretonia)

Zdolności: bardzo silny, błogosławieństwo Graala (odpowiadające wybranej uprzednio cnocie rycerskiej), broń specjalna (dwuręczna), krzepki, morderczy atak, niezwykle odporny, odporność na Chaos, odwaga, przemawianie, silny cios, szczęście, szósty zmysł, urodzony wojownik

Wypożyczenie: ciężki pancerz (zbroja płytowa), tarcza, medalion lub sztandar ozdobiony symbolem lub wizerunkiem Pani Jeziora, rumak z siodłem i uprzężą

Profesje wstępne: rycerz Próby
Profesje wyjściowe: arystokrata, bezimienny, dworzanin, odkrywca, oficer, urzędnik

Rycerz Królestwa

Opis: Rycerze Królestwa stanowią trzon armii bretońskiej i najliczniejszą grupę przedstawicieli klasy panującej, czyli szlachty. Przetrwali okres wędrówek, w trakcie których wykazali się odwagą i wiernością ideałom kodeksu rycerskiego. Większość posiada własną ziemię (z nadania seniora) lub piastują urząd bądź zajmują pozycję na dworze lorda. Do ich obowiązków należy posłuszeństwo i wierność wobec zwierzchnika feudalnego, jak również wobec króla i całej krainy. Więcej informacji na temat rycerzy Królestwa można znaleźć w Rozdziale VII: Rycerstwo.

Uwagi: Tę profesję może wykonywać jedynie bretoński szlachcic płci męskiej. Zarówno kobiety, jak i chłopci mogą podszywać się pod rycerzy, jednak jest to ryzykowne w przypadku odkrycia oszustwa.



— Rycerz Królestwa —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+25	—	+15	+15	+15	—	+10	+15

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+1	+4	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: dowodzenie, jeździectwo, nauka (genealogia/heraldyka albo teologia), nauka (strategia/taktyka), sekretny język (bitewny), spostrzegawczość, unik, znajomość języka (dowolne dwa)

Zdolności: broń specjalna (dwuręczna), broń specjalna (kawaleryjska), cnota rycerska (dowolna), silny cios

Wposażenie: kopia, ciężki pancerz (zbroja płytowa), tarcza, medalion lub sztandar ozdobiony symbolem lub wizerunkiem Pani Jeziora, rumak z siodłem i uprzężą, stanowisko na dworze arystokraty lub posiadłość lenna

Profesje wstępne: błędny rycerz

Profesje wyjściowe: arystokrata, bezimienny, dworzanin, odkrywca, oficer, rycerz Próby, urzędnik

Rycerz Próby

Opis: Rycerz Próby odbywa wędrówkę w poszukiwaniu Graala. Za przykładem Ludwika Pochopnego przemierza ziemie Bretonii, szukając błogosławieństwa Pani Jeziora. Ponieważ bogini ukazywała się swym wyznawcom w różnych miejscach, wyprawa nie ma na celu odszukania świętego jeziora lub gaju, lecz raczej

jest próbą wytrwałości i poświęcenia, a jednocześnie okazją do wykazania się honorem, męstwem i przymiotami ducha.

Rycerze Próby dążą zatem do doskonałości w każdym aspekcie bycia rycerzem, gdyż tylko osoba bez skazy na honorze może dostąpić zaszczytu dotknięcia świętego kielicha. Podróżując po bezdrożach, szukając wrogów, którzy samą swą obecnością kalają ziemię pozostającą pod pieczęcią Pani Jeziora. Niekiedy nawet, w pościgu za szczególnie groźnym przeciwnikiem, zapuszczają się w dalekie strony, szukając okazji do zdobycia chwały i wykazania się sprawnością w walce.



Rycerze Próby wyrzekają się używania kopii, gdyż jest to broń symbolizująca wierną służbę, a wyprawa w poszukiwaniu Graala jest pielgrzymką, podczas której nie obowiązują zasady poddaństwa feudalnego.

Uwagi: Tę profesję może wykonywać jedynie bretoński szlachcic płci męskiej. Zarówno kobiety, jak i chłopci mogą podszywać się pod rycerzy, jednak jest to ryzykowne w przypadku odkrycia oszustwa.

— Rycerz Próby —

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+35	—	+20	+20	+25	+10	+25	+25

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+2	+6	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: dowodzenie, jeździectwo, nauka (genealogia/heraldyka), nauka (strategia/taktyka), nauka (teologia), przekonywanie, sekretny język (bitewny), spostrzegawczość, sztuka przetrwania, unik, wiedza (dowolne dwie), znajomość języka (dowolne dwa)

Zdolności: bardzo silny, broń specjalna (dwuręczna), cnota rycerskiej wyprawy, krzepki, morderczy atak, niezwykle odporny, obieżyświat, silny cios, szczęście, urodzony wojownik

Wposażenie: ciężki pancerz (zbroja płytowa), tarcza, medalion lub sztandar ozdobiony symbolem lub wizerunkiem Pani Jeziora, rumak z siodłem i uprzężą

Profesje wstępne: rycerz Królestwa

Profesje wyjściowe: arystokrata, bezimienny, dworzanin, odkrywca, oficer, rycerz Graala, urzędnik

Starszy wioskowy

Opis: Sprawiedliwe traktowanie chłopów oraz stosowanie uczciwych przepisów prawa to część obowiązków szlachty. Tylko oni mogą rozsądzać spory i wymierzać karę za przestępstwa. W praktyce jednak, jeśli winnym jest chłop, mało który szlachcic dochodzi, czy skazanym jest faktyczny winowajca. Zdarzało się nawet, że karano ofiarę przestępstwa, a nie sprawcę.

Z tego względu wielu chłopów woli uniknąć takiej „sprawiedliwości” i zamiast tego prosi o osąd jednego ze starszych wioskowych – szanowanych i obdarzonych mądrością mieszkańców osady. Starszy wysłuchuje skargi, zeznań oskarżonego i ewentualnych świadków, a następnie orzeka karę (lub obwieszcza niewinność oskarżonego), zwykle w formie odszkodowania lub zadośćuczynienia przez pracę na rzecz poszkodowanego. W przypadku udowodnienia wyjątkowo poważnej zbrodni sądzi konieczność zaaranżowania „wypadku”, gdyż tylko tak można usprawiedliwić śmierć jednego z poddanych pana.

Uczciwość oraz sprawiedliwość wyroku zależy wyłącznie od mądrości i sumienia starszego, gdyż nikt nie może podważyć ani unieważnić jego wyroku. Jednak nawet zdanie się na łaskę i niełaskę schorowanego, roztargnionego lub wyjątkowo okrutnego i zawziętego starca może okazać się lepszym wyborem niż udanie się ze skargą do miejscowego wielmoży.

Uwagi: Tę profesję mogą wykonywać wyłącznie chłopcy posiadający nieformalne zwierzchnictwo nad wioską. Kobiety rzadko należą do starszyny wioski (chyba że udają mężczyzn).

– Starszy wioskowy –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
—	—	—	—	—	+20	+20	+30

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
—	+4	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: plotkowanie, przekonywanie, spostrzegawczość, targowanie, torturowanie, wiedza (Bretonia), wycena, zastraszanie

Zdolności: charyzmatyczny, groźny, krasomówstwo, przemawianie

Profesje wstępne: bezimienny, rozjemca, zbrojny

Profesje wyjściowe: bezimienny, demagog, herszt banitów, majordomus, urzędnik



Zbrojni

Opis: Zbrojni to elita pośród chłopskich wojowników, walczących w armiach poszczególnych książąt i magnatów z Bretonii. Wiele rycerzy traktuje pogardliwie swoich podwładnych, umniejszając nie tylko ich sprawność w walce, ale także odwagę i hart ducha. W rzeczywistości zbrojni właśnie zapalem bojowym i umiejętnościami nadrabiają gorsze uzbrojenie i opancerzenie, chlubiąc się tym, iż na polu bitwy nie ustępują nawet rycerzom Królestwa.

Zbrojni to żołnierze, którzy odwagą i odpornością psychiczną wyróżniają się spośród mas chłopstwa, przemocą wcielanych do armii. Pierwsi na linii walki, nie ustępują nawet w obliczu przeważających sił wroga. Niektórzy bywają doceniani i otrzymują zadania o większym znaczeniu strategicznym, jak na przykład zwiad i działania na tyłach wroga (niezbyt chwalebne, ale za to wyjątkowo niebezpieczne). Inni dostępują nawet zaszczytu udziału w konnej szarży u boku swego pana (oczywiście do ich zadań należy przede wszystkim ochrona rycerza przed zdradzieckimi ciosami).

W efekcie wielu zbrojnych dość szybko orientuje się, że ich pozycja wcale się nie polepszyła, a nadal są wykorzystywani przez rycerzy, choć nieco w innym charakterze. Zdarzają się przypadki nagrodzenia zbrojnego za długoletnią, wierną służbę lub nadzwyczajny akt odwagi na polu bitwy, jednak wielu żołnierzy nie może znieść faktu, że pomimo swojej sprawności wciąż są traktowani z pogardą. Pod pozorem wyruszenia na niebezpieczną misję zwiadowczą dezertują, szukając szczęścia na szlaku przygód.

Uwagi: Tej profesji nie mogą wykonywać kobiety (chyba że udają mężczyzn).



– Zbrojni –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+25	+10	+10	+10	+10	+10	+10	—

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+1	+6	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: hazard, jeździectwo, mocna głowa, opieka nad zwierzętami, plotkowanie, sekretny język (bitewny), skradanie się, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, ukrywanie się, unik, wiedza (Bretonia), zastraszanie

Zdolności: bardzo silny albo niezwykle odporny, broń specjalna (dowolna), broń specjalna (dwuręczna), ogłuszanie, wędrowiec

Wypożyczenie: halabarda, dowolna inna broń, średni pancerz (zbroja kolcza), koń wierzchowy z siodłem i uprzężą

Profesje wstępne: budowniczy, najemnik, pacholek, pasterz z Carcassonne

Profesje wyjściowe: bezimienny, herszt banitów, najemnik, sierżant, starszy wioskowy, zwiadowca

Objawy zła

„Czy nie mogli po prostu się utopić, tak jak pozostali?”
– sir Enguerrand



Niniejsza przygoda ma na celu wprowadzenie graczy oraz ich Bohaterów w realia Bretonii. Nadaje się zarówno dla początkującej, miejscowej drużyny (możesz wykorzystać gotowych do użycia Bohaterów, opisanych na str. 149-150), jak też dla doświadczonej grupy poszukiwaczy przygód, na przykład przybyłych z Imperium. Umieszczenie akcji w L'Anguille może okazać się pomocne, gdyż w tym wielkim porcie przebywa wielu cudzoziemców z różnych stron Starego Świata. Ułatwieniem przy rozgrywaniu scenariusza są podwójne zestawy współczynników: dla „nowicjuszy” (czyli postaci początkujących) oraz „weteranów” (kończących mniej więcej trzecią profesję). Rozwój fabuły przebiega podobnie w obu przypadkach, jednak wyzwania i przeciwnicy mogą okazać się trudniejsi, gdy gracze prowadzą drużynę weteranów.

Bohaterowie rozpoczynają przygodę w wielkim bretońskim porcie L'Anguille, lecz codzienne rozmowy w nabrzeżnej tawernie przerywa morze, które nagle wdziera się do wnętrza karczmy! Wysokie pływy to utrapienie mieszkańców niżej położonych dzielnic miasta. Bohaterowie zostają zatem zaprężeni do ratowania dobytku i ludzi. W trakcie akcji natkną się na pierwsze zmutowane ludzkie zwłoki, a potem na jeszcze cztery następne. Śledztwo prowadzi do sekretnej świątyni wyznawców Nurgla, gdzie więziono kilku chłopów. Wszyscy pochodzą z tej samej wioski...

Po dotarciu na miejsce okazuje się, że miejscowy wielmoża to tyran i ciemny człowiek, a także przywódca kultu Nurgla. Przeciwstawiają mu się dzielni rozbójnicy, zwani Zakapturzonymi, a w ostatecznym starciu z heretykiem pomoże Bohaterom szlachetny rycerz.

– Wysoka fala –

Bohaterowie Graczy spotykają się w tawernie „Pod Strzaskanym Kompasem”, stojącej tuż przy nabrzeżu wielkiego portu L'Anguille. Karczma nie wygląda na przesadnie luksusową, jednak jej właściciel, Gaston d'Aberre, cieszy się opinią osoby wyjątkowo tolerancyjnej i przyjaznej cudzoziemcom. W jego lokalu można spotkać żeglarzy z całego Starego Świata, nawet z tak odległych miejsc jak Norska czy Arabia. W rezultacie, panuje tam tłok i wielojęzyczny gwar.

Bohaterowie siedzą w sali wspólnej. Jeśli nie znali się wcześniej, przypadkiem zajmą ten sam stolik (ze względu na ogólnie panujący tłok). Jeśli gracze wprowadzają do gry nowe postacie, teraz mają dobrą okazję, aby je przedstawić.

Po jakimś czasie każdy z BG powinien wykonać test **spostrzegawczości**. Udana test pozwoli usłyszeć wzmożony hałas z zewnątrz, przebijający się nawet przez typowy popołudniowy gwar. Bohaterowie, którzy zechcą odgadnąć źródło dziwnego szumu, powinni wykonać test **Inteligencji**. Dla BG, którzy mają za sobą doświadczenie w żegludze (na przykład jako przemytnicy, flisacy, rybacy, itp.), test jest **Bardzo Łatwy** (+30), natomiast dla szczurów lądowych test jest **Wymagający** (-10). Udana test pozwoli zrozumieć, iż jest to szum wzbierającego przyboju, przerywany głośniejszymi trzaskami zamykanych drzwi.



Jeśli żadnemu z Bohaterów nie uda się wykonać testu, po kilku minutach mogą wykonać Łatwy (+20) test **spostregawczości**, aby zauważyć, że do wnętrza karczmy wdziera się morska woda, zalewając podłogę oraz buty zgromadzonych gości. Wyjątkowo zaaferowanym zawartością kufla lub pogrążonym w rozmowie Bohaterom (czyli tym, którym nie udało się poprzedni test) uwagę zwrócą pozostali goście gospody, prawdopodobnie dodając jakiś złośliwy komentarz. Jeśli Bohaterowie zauważą pierwsze oznaki przypływu, będą mieli dość czasu, aby zabezpieczyć swój ekwipunek. W przeciwnym wypadku będą musieli wybrać, które z rzeczy ratować przed zamoczeniem.

Trudność testów

Wszystkie testy wymienione w poniższym podrozdziale mają zróżnicowaną trudność, zależnie od stopnia doświadczenia Bohaterów. Dla „nowicjuszy” testy są Łatwe (+20), dla „weteranów” Wymagające (-10). Powinienes również odpowiednio opisać daną sytuację, aby odzwierciedlić trudność testu.

Pływające śmiecie

Wzbierająca na ulicach woda sprawia dużo kłopotów, co powinno mieć wpływ na następne wydarzenia. Dwa opisane poniżej (**Wyższa pozycja** oraz **Rycerz w błocie**) są istotne dla przebiegu przygody, pozostałe możesz wykorzystać wedle własnego uznania.

Musisz pamiętać, że przypływ nie oznacza nagłej, wielometrowej fali. Wody przybywa powoli, chyba że

przelewa się przez jakąś zaporę i splywa na niżej położony obszar. Wysoki stan wody nie stwarza zagrożenia dla osób dorosłych, lecz może spowodować straty w dobytku.

Wyższa pozycja

Brodzący w wodzie Bohaterowie słyszą nagle wołanie z pobliskiego balkonu. Mężczyzna odziany w niebieską koszulę, czerwone spodnie i biały, pocięty płaszcz krzyczy w języku bretońskim:

– Hej, wy! Zabierzcie ten wóz ze środka!
Zagradza całą ulicę!

Mężczyzna ma około trzydziestu lat i jest silnie zbudowany, niczym wojownik. Każdy Bohater posiadający umiejętność **wiedza (Bretonia)** natychmiast odgadnie, iż ma do czynienia z przedstawicielem szlachty. Świadczy o tym nie tylko arogancki ton, jakby stworzony do wydawania rozkazów,

Jak oni budują te miasta?!

Cudzoziemcy i Bretończycy z dalekich stron mogą się zastanawiać, jak to możliwe, że bogaty i istniejący od wielu wieków port wciąż jest zalewany przez morze. Jednak tak wysokie pływy zdarzają się raz na kilkanaście lat, a woda zalewa tylko niżej położone dzielnice, zamieszkane głównie przez biedotę. Większość miasta jest położona na tyle wysoko, aby nie przejmować się ani wysokim przypływem, ani też niedolą biedaków. A ci, pozostawieni samym sobie, muszą samodzielnie zmagać się z żywiołem.

lecz również kolorowy ubiór, według prawa zwyczajowego dozwolony wyłącznie szlachcie.

Bystrzy Bohaterowie zauważą, że zagradzający drogę wóz rzeczywiście powoduje niebezpieczne spiętrzenie się wody. Przesunięcie go wymaga udanego testu Krzepy; każda pomagająca osoba zapewnia dodatkowe +10 do testu (maksymalnie do poziomu +30). Po zepchnięciu pojazdu pod ścianę, woda opada, zaś mieszkańcy okolicznych domów mogą łatwiej i szybciej przenosić dobytek. Nad całą sytuacją próbuje zapanować stojący na balkonie szlachcic, który kieruje działaniami na ulicy.

W tym momencie powinienś wprowadzić jakieś wydarzenie, które odwróci uwagę Bohaterów od ewentualnej rozmowy ze szlachcicem.

Rycerz w błocie

Tę scenę najlepiej rozegrać w momencie, gdy Bohaterowie próbują przesunąć jakiś wóz lub nie radzą sobie z naporem wody. Nawet jeśli do tej pory dobrze im szło, nagle zostają zaskoczeni przez płynącą w ich stronę wielką skrzynkę lub beczkę.

W ostatniej chwili na pomoc ruszy przemoczony i uwalany błotem, lecz uśmiechnięty mężczyzna. Z grymasem wysiłku zatrzyma pływające skrzynki lub w inny sposób pomoże Bohaterom. Następnie rzuci krótko: „Dobrze, ale to nie koniec. Trzeba pomóc innym!” i ruszy w dół ulicy, pomagając kolejnym mieszkańcom.

Udany test **spostrzegawczości** pozwoli zauważyć, że jego biała niegdyś koszula jest zdobiona czerwono-niebieskim wzorem, a pod warstwą błota i wilgoci pokrywających spodnie widać kawałek niebieskiej tkaniny. Jest to wyraźna oznaka, iż nieznamy to również przedstawiciel szlachty. Nie zdążył się przedstawić (w tym momencie miał na głowie ważniejsze sprawy niż wymogi etykiety), ale jest to sir Laustic (dokładniej opisany został na str. 140).

Inne wydarzenia

Możesz wykorzystać dowolne z poniższych wydarzeń, zależnie od własnego uznania.

- Na beczce siedzi małe, zapłakane dziecko i woła mamę na pomoc. Woda jest dla niego zbyt głęboka, ale dorosła osoba z łatwością może podejść do malca i przenieść go na suchy grunt. Udany test Zręczności pozwoli ominąć nierówności na brukowanej ulicy, natomiast udany test **plotkowania** pomoże w odnalezieniu matki dziecka. Bohaterowie, którzy nie znają języka bretońskiego, otrzymują modyfikator -20 do testu.
- Napór wody odrywa koła od wozu, a pusta skrzynia zaczyna płynąć wzdłuż ulicy. Jest na tyle duża i ciężka, że może uszkodzić budynek, na przykład ten, w kierunku którego właśnie znosi ją woda. Zatrzymanie wozu wymaga udanego testu Krzepy.
- Właściciel kramu z książkami i pergaminami próbuje uratować zbiory przed wilgocią, przenosząc je na wyższe piętro budynku. Udany test Inteligencji pozwoli na wymyślenie efektywnego sposobu

transportu drogocennych ksiąg, zapewniając modyfikator +30 do testu Zręczności, wymaganego do przenoszenia zbiorów.

- Gdzieś w dalszej części ulicy woda przełamuje jakąś zaporę i wartkim strumieniem płynie w stronę Bohaterów. Utrzymanie równowagi wymaga udanego testu Krzepy, jednak woda niesie ze sobą jakąś bezradną istotę (dziecko, kotka, itp.). Udany test Zręczności pozwoli ją pochwycić, natomiast w przypadku nieudanego testu ofiara przepływa obok, a jej uratowanie będzie wymagać udanego testu **pływania**.
- Kilku szabrowników korzysta z zamieszania i próbuje obrabować pobliski kram. Wykorzystaj współczynniki zbirów z *Księgi Zasad* (str. 247). „Nowicjusze” będą mieli do czynienia z jednym rzeźmieszkim, „weterani” z trzema. Jeśli Bohaterowie zareagują ostro i skutecznie, złodzieje czmychną przy najbliższej okazji.

Kupiec jest bardzo wdzięczny za ratunek, ale w dalszej części przygody nie weźmie udziału. Jeśli Bohaterowie będą chcieli z nim porozmawiać, wykorzystaj postać Marperyka d’Abenne (patrz str. 69).

Trup w wodzie

Płynąca uliczkami portu woda niekiedy przełamuje drzwi i prowizoryczne zapory, wlewając się do wnętrz budynków. Zazwyczaj chwilę potem wypłukuje zawartość piwniczki lub izby na ulicę. Najczęściej są to drobne przedmioty, meble lub żywność, jednak tym razem w wodzie obok Bohaterów unosi się ciało, obrócone twarzą do dołu.

Bohaterowie mogą (a nawet powinni) sprawdzić, czy na pewno jest to trup, czy też trzeba pomóc nieprzytomnej osobie. Jeśli tego nie robią, uczyni to ktoś w pobliżu. Okaże się, że rzeczywiście są to zwłoki, a do tego Bohaterowie z przerażeniem zauważają trzecie oko na czole topielca. Wśród zgromadzonych osób wybucha panika, którą podsyca widok kolejnego trupa, tym razem z mackami zamiast nóg. W tym momencie większość rozsądnych mieszkańców postanowi co rychłej oddalić się stąd. Prawdziwi poszukiwacze przygód powinni jednak zdać sobie sprawę, że martwi mutanci nie stanowią wielkiego zagrożenia, natomiast wypadałoby sprawdzić okolicę i podejrzane domostwo.

Udany test Inteligencji pozwoli odgadnąć, z jakiego kierunku napłynęły ciała. Po drodze BG napotkają jeszcze trzy ciała, również zmutowane. Jeden z topielców ma dziób zamiast nosa, następny jest pokryty zielonym futrem, natomiast ostatni jest chorobliwie otyły, o bladej skórze pokrytej krwawymi wrzodami. Jego ciało zaklinowało się w niewielkim okienku prowadzącym do piwniczki pod opuszczonym, ale stojącym nieco wyżej budynkiem. Piwnica niewątpliwie jest zalana, ale parter wydaje się suchy.

Świątynia zła

Woda zacznie opadać po jakiejś godzinie. Tę informację może zapewnić udany test **żeglarsstwa**, a każdy Bohater pochodzący z L’Anguille oczywiście o tym wie. Zbadanie zalanej wodą

piwnicy jest praktycznie niemożliwe, ale jeśli Bohaterowie wpadną na jakiś genialny pomysł odprowadzenia wody lub nurkowania, to oczywiście mogą tego spróbować. W takim przypadku odpowiednio zmodyfikuj opis pomieszczeń.

Ponad poziomem gruntu

Parter budynku jest całkowicie pusty, choć nie sprawia wrażenia zniszczonego. Wręcz przeciwnie, wydaje się, że domostwo było zamieszkiwane jeszcze przynajmniej miesiąc temu. Pierwsze piętro sprawia podobne wrażenie, gdzieś tam nawet stoją proste i tanie meble. Prosty (+10) test **plotkowania** pozwoli uzyskać od sąsiadów informację, iż dom wynajęła wieloosobowa rodzina Bastończyków, którzy jednak po kilku dniach wrócili w rodzinne strony. Od tego czasu właściciel kamienicy nie mógł znaleźć nowych lokatorów, więc budynek stał pusty.

Co dziwne, w budynku nie ma zejścia do piwnicy, jednak udany Bardzo Łatwy (+30) test **przeszukiwania** pozwoli odkryć kłapę w uliczce na tyłach domu. Wejście było ukryte pod warstwą ziemi, lecz woda zalewająca piwnicę wybrzuszyła kłapę, która jest teraz widoczna jak na dłoni. Jeśli Bohaterowie zjrzą tu dopiero po opadnięciu wody, błoto i śmiecie częściowo zakryją kłapę, podnosząc trudność testu **przeszukiwania** do poziomu Prostego (+10).

Pod ziemią

Świątynia poświęcona Niszczycielskim Potęgom nie jest zbyt wielka ani specjalnie ozdobna. Strome schodki prowadzą pod ziemię, do prostokątnego pomieszczenia, gdzie mieściła się właściwa kaplica. Zakratowane drzwi po lewej stronie bronią dostępu do celi, zaś drewniane drzwi po drugiej stronie prowadzą do niewielkiego pomieszczenia, gdzie mieszkali mutanci.

1. Świątynia

Po wejściu do świątyni uwagę Bohaterów natychmiast zwróci Odo, który z celi zacznie wołać o pomoc. Patrz Lokacja 2.

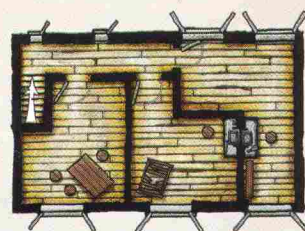
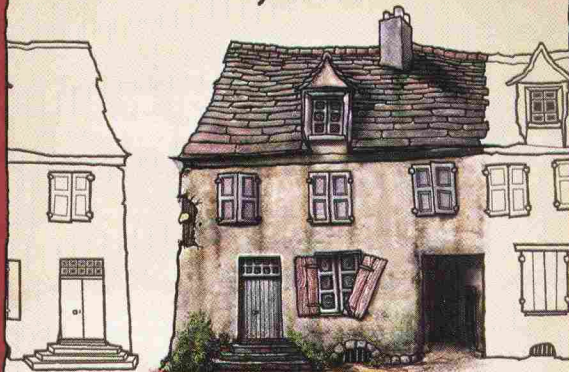
Po przejściu wysokiej fali wewnątrz piwnicy jest w oplakanym stanie. Ołtarz wciąż stoi naprzeciw wejścia, ale pozostałe przedmioty walają się po podłodze. Pokrywają je bluzniercze i plugawe symbole, które udany test **nauki** (demonologia, historia, magia, nekromancja lub teologia) pozwoli zidentyfikować jako znaki Nurgla, Pana Zepsucia. Bohaterowie, którzy nie posiadają takiej wiedzy, mogą spróbować uzyskać tę informację po wykonaniu udanego Bardzo Trudnego (-30) testu Inteligencji.

Żaden z przedmiotów nie jest szczególnie cenny, a ich posiadanie może okazać się bardzo niebezpieczne w przypadku spotkania z łowcami czarownic.

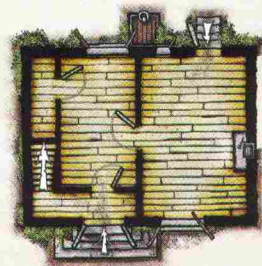
2. Celi

W celi przebywa pięcioro zziębniętych i przerażonych chłopów. Ich zabłocone i wilgotne odzienie nie zapewnia dostatecznej ochrony przed zimnem, więc tulą się do siebie, próbując choć trochę się ogrzać. Wydaje się, że najwięcej sił zachował mężczyzna w średnim wieku, o imieniu Odo. To dzięki niemu wszyscy więźniowie żyją. Kiedy woda zaczęła wlewać się do piwnicy, wyłowił miedzianą rurkę, używaną przez kultystów do ich rytuałów, i wystawił ją przez szparę

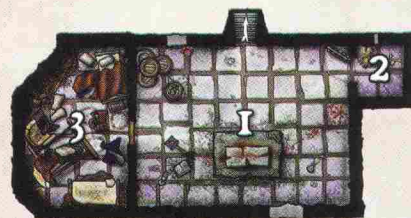
Świątynia zła



Pierwsze piętro



Parter

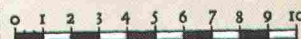


Piwnica

Legenda

- Zapadnia
- Komin
- Drzwi
- Okno
- Wypaczone drzwi
- Ołtarz
- Krata
- Okienko piwniczne
- Schody

Skala w metrach



Kim jest Odo?

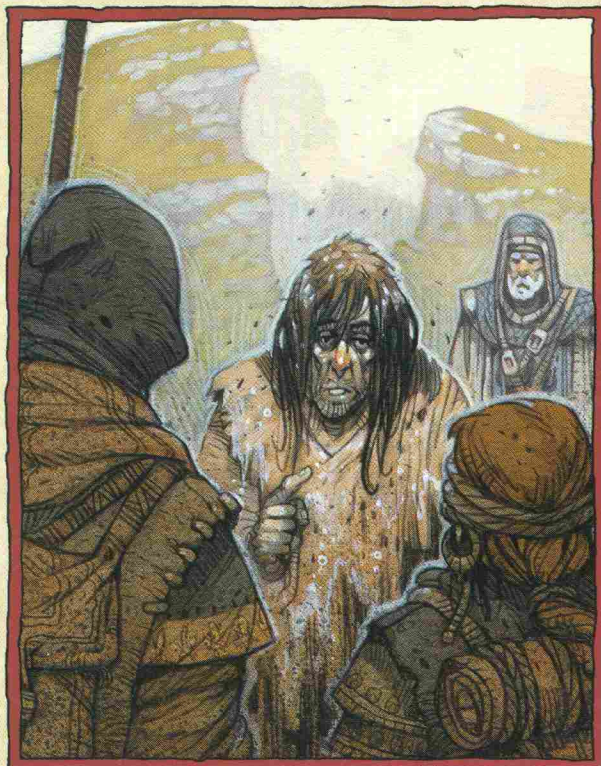
Na pierwszy rzut oka można zauważyć, że Odo nie jest zwykłym chłopem. Nawet oszołomiony porwaniem i niespodziewanym wybawieniem, zachowuje dość trzeźwości umysłu, aby opowiedzieć Bohaterom swoją historię. W dalszej części scenariusza nie odegra znaczącej roli (oprócz ewentualnego powiadomienia Zakapturzonych o przybyciu Bohaterów lub konieczności ich uwolnienia), ale możesz wykorzystać tę postać w innych przygodach.

w suficie. Dzięki temu uwięzieni ludzie mogli oddychać, na zmianę zaczerpując powietrza z nie zalanych pomieszczeń na parterze budynku.

Dzięki bystrości umysłu Odo pięcioro więźniów wciąż żyje, choć z pewnością długo będą pamiętać uwięzienie w ciemnej celi, zalanej zimną i słoną wodą morską, zmuszeni do oddychania zaledwie przez kilka chwil, po czym ktoś inny zastępował ich przy życiodajnej miedzianej tubie.

Dostępu do celi broni żelazna krata. Odo powie Bohaterom, że jeden z kultystów pilnował ich cały czas z naładowaną kuszą, grożąc, że pozabija wszystkich, jeśli zaczną wzywać pomocy. Krata jest zamknięta na kłódkę, ale klucz leży gdzieś wśród śmieci pokrywających podłogę i łatwo go odnaleźć.

Mimo iż wszyscy więźniowie cieszą się z nadejścia pomocy, jedynie Odo skłonny jest porozmawiać z Bohaterami (patrz *Opowieść Odo*). Pozostali są zbyt wyczerpani i przestraszeni.



3. Siedziba kultystów

Drzwi do tego pomieszczenia wypaczyły się pod wpływem wilgoci i zaklinowały we framudze. Można je rozbić siekierą (drzwi mają Wytrzymałość 6 i Żywotność 20) lub wyważyć, co wymaga udanego Trudnego (-20) testu Krzepy.

Wewnątrz znajdują się trzy przemoczone sienniki oraz kilka przedmiotów, które mogą naprowadzić Bohaterów na trop, gdzie szukać wyjaśnienia tajemniczej obecności mutantów w mieście (patrz *Na tropie mutantów*).

Tylna ściana, jeszcze nie ukończona, pod wpływem wody zupełnie się zawaliła. Osłabiło to podmurowanie i piwnice domu po drugiej stronie ulicy, co doprowadzi do jego zawalenia się tej samej nocy. Bohaterowie posiadający znajomość inżynierii, górnictwa lub wystarczająco pomysłowi mogą spróbować podeprzeć czymś strop, a przede wszystkim powinni powiadomić mieszkańców sąsiedniego domu, aby ci zdążyli wynieść się z zagrożonego budynku.

Opowieść Odo

Zapytany, Odo opowie wszystko, co wie o mutantach i świątyni. Podobnie jak pozostali więźniowie, pochodzi z Serrac, małej wioski położonej o dwa dni drogi na zachód od L'Anguille. Kilka tygodni temu razem z pozostałymi został porwany z własnego domu, ogłuszony lub otruty, a następnie sprowadzony do tego miejsca. Obudził się już w celi, dlatego nie ma pojęcia, gdzie się znajduje. Odo odetchnie z wyraźną ulgą, gdy przekona się, że wciąż przebywa na terenie Bretonii (zwłaszcza jeśli Bohaterowie są cudzoziemcami). Należy pamiętać, że Odo potrafi się z nimi porozumieć, w razie kontaktu z obcokrajowcami posługując się w miarę znośnym staroświatowym.

Mutanci czcili bóstwo Chaosu, które miało coś wspólnego z chorobami. Odo wołał nie przyglądać się bluźnierczym ceremoniom, zwłaszcza gdy kultysty składali w ofierze jednego z więźniów. Podczas jego pobytu w celi zginęło trzech chłopów, a z rozmów z innymi więźniami można było wywnioskować, że kultysty zabili przynajmniej jeszcze jedną osobę. Odo jest przekonany, że świątynia została założona niedawno, gdyż stopniowo pojawiali się kolejni kultysty, przywożąc ze sobą coraz więcej przedmiotów pokrytych dziwnymi znakami.

Żywność i wodę przynosił tajemniczy osobnik, odziany w długi płaszcz z kapturem. Odo określa go jako mężczyznę, wnioskując po posturze i sposobie poruszania się. Mutanci nieraz się z niego naigrywali, ale on w odpowiedzi tylko wskazywał na więźniów. Kultysty zapewniali, że porwani chłopcy nie ujdą z życiem, ale mężczyzna tylko kręcił głową, jakby z niedowierzaniem. Jak się okazało, jego obawy były uzasadnione.

Potem, mniej więcej raz na tydzień, kultysty sprowadzali kolejnych chłopów z Serrac, jednak zaprzestali tego procederu jakieś dwa tygodnie temu. Odo nie zna przyczyny, ale podejrzewa, że może zgromadzili już odpowiednią liczbę ofiar do swych praktyk.

Odo może odpowiedzieć na większość pytań dotyczących mutantów (w końcu przebywał w niewoli przez kilka tygodni), jednak ta wiedza na niewiele się zda w dalszym ciągu przygody.

Wszyscy chłopcy pragną jedynie powrócić do rodzinnej wioski, a sam Odo będzie niezwykle wdzięczny, jeśli Bohaterowie zechcą ich eskortować. Nie mają co liczyć na wynagrodzenie, ale z pewnością zostaną ugostzeni niczym rycerze, a na miejscu łatwiej będzie rozwikłać zagadkę porwań.

Na tropie mutantów

Niezależnie od opowieści chłopcy, Bohaterowie mogą sami spróbować wysledzić tajemniczego mocodawcę mutantów lub zgromadzić dowody, które potwierdziłyby relację Odo. Przedmioty zgromadzone w świątyni wyraźnie wskazują, iż mutanci byli wyznawcami Chaosu, ale niewiele więcej można wywnioskować z wyglądu samej kaplicy. Lepsze rezultaty może dać przeszukanie pomieszczenia, w którym mieszkali kultysty.

Udany test **wyceny** pozwoli zauważyć, iż wiele spośród typowych elementów wyposażenia (jak koce, ubrania, itd.) zostało wykonanych z dbałością i z dobrych materiałów. Wyraźnie nie pasuje to do opuszczonego domu i bandy mutantów. Można wysnuć podejrzenie, że przedmioty dobrej jakości należały do przywódcy kultystów, jednak ich ilość oraz różnorodność temu zaprzeczają. Wydaje się, że każdy z mutantów posiadał zestaw ekwipunku zarówno dobrej, jak i przeciętnej jakości. Udany test **wiedzy (Bretonia)** potwierdzi podejrzenia, iż większość tych przedmiotów pochodzi z regionu na zachód od L'Anguille, czyli obszaru, w którym położone jest Serrac. Jeśli Bohaterowie o to zapytają, Odo z łatwością rozpozna wzory i krój ubrań oraz typowe cechy przedmiotów.

Co więcej, trójoki mutant miał przy sobie lalkę (patrz str. 50), której dorysował trzecie oko na czole. Także i w tym przypadku można rozpoznać charakterystyczny styl wykonania. Trudny (-20) test **wiedzy (Bretonia)** pozwoli określić, iż takie lalki są typowe dla regionu niedaleko Serrac. Tę informację również może potwierdzić Odo.

I wreszcie, w niewielkiej skrzynce znajduje się kilkanaście cynowych kufli, każdy ozdobiony znakiem, który wygląda na szyld oberży lub gospody. Wydaje się, że są to pamiątki z podróży, zabrane lub ukradzione z odwiedzanych po drodze karczm. Na czterech widnieją znaki oberży i tawern z L'Anguille, co łatwo mogą rozpoznać

A może po prostu pójdziemy do karczmy?

Może się zdarzyć, że gracze nie będą zainteresowani rozwiązywaniem kolejnej tajemnicy związanej z kultem Chaosu. W takim przypadku masz dwie możliwości. Możesz spróbować ich zmusić do uczestnictwa w przygodzie, na przykład w taki sposób modyfikując scenariusz, aby Bohaterowie nawet wbrew sobie uwikłali się w dalszy rozwój akcji (mogą zostać porwani i przywiezieni do Serrac). Jednak nie jest to dobre rozwiązanie, gdyż zaprzecza idei wspólnej zabawy, a dodatkowo możesz w ten sposób zrazić graczy do siebie jako prowadzącego. Lepszym rozwiązaniem jest odpowiednio zmotywowanie Bohaterów Graczy. Możesz na przykład zasugerować, iż znalezione przedmioty dobrej jakości znamionują jakiś skarb lub szansę wzbogacenia się. Innym wystarczy chęć zaznania przygód lub okazja do zdobycia sławy. Jeśli w drużynie jest rycerz, możesz odwołać się do jego poczucia honoru, nakazującego walkę ze złem, lub też ambicji i żądzy chwały. Jeśli jednak żadne z tych rozwiązań nie przypadnie Bohaterom do gustu, chyba nie mają czego szukać na szlakach Starego Świata.

Bohaterowie, którzy pochodzą z tego miasta. Kolejny zdobi rysunek szyldu karczmy oddalonej o dzień drogi na zachód od portu. Ten znak mogą rozpoznać Bohaterowie z regionu L'Anguille (lub inni, jeśli przyjechali do portu od zachodu). Pozostałe symbole można rozpoznać tylko po udanym Bardzo Trudnym (-30) teście **wiedzy (Bretonia)**, po jednym dla każdego kufła. Jeden pochodzi z samego Serrac (ten znak natychmiast rozpozna Odo), dwa następne z karczm położonych na drodze między Serrac i Couronne, natomiast cztery ostatnie ze stolicy Bretonii. Właścicielem kolekcji był trójoki mutant, który w miarę łatwo mógł poruszać się wśród ludzi, ukrywając znanie Chaosu pod kapeluszem.

Oprócz tego w pomieszczeniu można zebrać drobne monety – łącznie 4 *ecu* (*e*) i 10 pensów (*p*).

— Wioska Serrac —

Wszystkie znalezione ślady wskazują, iż rozwiązanie tajemnicy skrywa wioska Serrac, położona na zachód od L'Anguille. Wydaje się, że z jakiegoś powodu to właśnie tam mutanci prowadzili swój proceder. Pozostaje jednak pytanie: dlaczego?

Eskorta

Bohaterowie mogą zdecydować się na odprowadzenie grupy chłopów do ich rodzinnej wioski. Podróż nie jest zbyt niebezpieczna ani uciążliwa, ale umożliwia opisanie krajobrazu i oddanie specyficznego klimatu Bretonii. W zasadzie tylko Odo kontaktuje się z Bohaterami, pozostali chłopcy trzymają się we własnym gronie i nadal widać efekty traumatycznych przeżyć, jakich doświadczyli w celi mutantów. Nie mają żadnych pieniędzy, a po drodze wypadnie przynajmniej jeden nocleg. Chłopcy są przygotowani na to, iż będą nocować pod gołym

niebem, jednak będą niezmiernie wdzięczni, jeśli Bohaterowie okażą się na tyle wspaniałomyślni, aby zapłacić za ich nocleg w stajni lub we wspólnej sali w przydrożnej karczmie (udany test Inteligencji pozwoli zauważyć, że szyld tej oberży wygląda znajomo. BG mogli go zobaczyć na jednym z kufli w kolekcji trójokiego mutantu). Jednakże wynajęcie dla nich prywatnego pokoju spotka się z nieufnością, gdyż nieprzychylnym do takiej hojności chłopcy mogą zacząć podejrzewać, iż Bohaterowie nie mają czystych intencji.

Karczmarz nie udzieli zbyt wielu cennych informacji. Gwałtownie zaprzeczy „oszczerstw i pomówieniom”, jakoby w jego zajeździe kiedykolwiek przebywali mutanci, a jeśli Bohaterowie zaczną się awanturować, bezceremonialnie wyrzuci ich za drzwi (chyba że któryś BG wywodzi się ze szlacheckiego rodu). Pobudzenie pamięci karczmarza za pomocą kilku monet też niewiele da, gdyż tak blisko wielkiego portu i stolicy księstwa kręci się wielu obcych, a trudno spamiętać twarze wszystkich

gości. Z pewnością mutanci ukrywali swoją tożsamość, więc raczej nie rzucali się w oczy.

Po dotarciu do wioski dalszy rozwój akcji przebiegnie zgodnie z poniższym scenariuszem, jednak nastawienie chłopów do Bohaterów będzie wyjątkowo przyjacielskie. W końcu uratowali przed niechybną śmiercią ich krewnych i najbliższych.

Samodzielne śledztwo

Jeśli Bohaterowie postanowią na własną rękę przeprowadzić śledztwo i samotnie ruszą do Serrac, prawdopodobnie przybędą wcześniej niż wolno idąca grupa uwolnionych więźniów. W samej wiosce nie spotkają się z przychylnym nastawieniem, gdyż chłopci generalnie nie ufają obcym. Nawet po przybyciu Odo i pozostałych więźniów relacje z mieszkańcami wioski będą napięte, ponieważ wszystko wskazuje na to, że Bohaterowie tylko przypadkiem uratowali życie chłopom, a decyzja o pozostawieniu ich własnemu losowi na niebezpiecznym trakcie nie wzbudzi sympatii wśród mieszkańców wioski.

Powrót chłopów

Bohaterowie powinni dotrzeć do wioski razem z grupą uwolnionych chłopów lub na dzień przed ich przybyciem (w takim wypadku poniższe wydarzenia rozegraj po powrocie chłopów). Pierwszy z napotkanych wieśniaków zerknie tylko spod ronda kapelusza i wracając do zajęć rzuci: „Dobrego dnia, Odo”. Potem nagle odwróci się z wyrazem niedowierzania na twarzy, krzyżując: „Odo!”. Natychmiast zbiegnie się kilku mieszkańców wioski, a powitaniem i okrzykiem radości nie będzie końca. Niestety wśród ogólnej wesołości nie zabraknie też łez, gdyż trzech chłopów nigdy już nie powróci do swych rodzin. Jeśli Bohaterowie eskortowali chłopów do wioski, staną się głównym obiektem wylewnych podziękowań, radosnych uścisków, a nawet serdecznych pocałunków ze strony szczęśliwych żon, córek, a nawet matek i babć.

Nagle zapada cisza, a na główny plac wioski wjeżdża na wspaniałym rumaku tutejszy wielmoża, sir Enguerrand, w eskorcie sześciu zbrojnych pachołków. Pod ciężkim płaszczem rycerz nosi kolczy pancerz. Udany test **spozstrzegawczości** pozwoli zauważyć, iż twarz szlachcica znaczą ślady po przebytej ospie (jeśli drużyna to „weterani”, wówczas twarz Enguerranda skrywa hełm i nie można zobaczyć jego oblicza). Z ponurą miną spogląda na zastygłych w strachu chłopów.

– Ach, więc oto są zbiegowie. Ucieczka jest zbrodnią karaną strykiem. – Rycerz zwraca się do swoich ludzi. – Zajmijcie się tym!

Jeśli Bohaterowie zaprotestują przeciw takiej niesprawiedliwości, sir Enguerrand popatrzy na nich, jakby dopiero ich zauważył, po czym obojętnie rzuci swym pachołkom:

– Powieść tych zbójów razem z tamtymi!

Bardzo Łatwy (+30) test **wiedzy (Bretonia)** pozwoli zrozumieć, że tego rodzaju kara jest zgodna z obowiązującym w Bretonii

Serrac

Serrac to typowa bretońska wioska. Nie zamieszczono jej dokładnego planu, gdyż nie jest to istotne dla przebiegu przygody, jednak powinien pamiętać o ogólnym położeniu osady.

W wiosce żyje kilkadziesiąt rodzin, zamieszkujących nędzne chałupy zgrupowane wokół błotnistego placu. Domostwa są w opłakanym stanie, widać dziury w ścianach i zapadnięte dachy. Odziani w łachmany chłopci, mimo iż teraz uśmiechnięci, są brudni i wychudzeni. Bohaterowie mogą ze zdumieniem spostrzec, że dla więźniów pobyt w celi wcale nie musiał być znacznie gorszy od ich codziennego życia.

Na wzgórzu na północ od wioski stoi zamek Serrac. Już na pierwszy rzut oka widać, że jest to budowla okazała i pięknie zdobiona, co poniekąd może tłumaczyć ubóstwo pobliskiej wioski. Drewniana palisada otacza niewielki dziedziniec oraz prostokątny donżon z okrągłymi basztami na każdym rogu. Bramę stanowi wzniesiona z kamienia strażnica. Po obu jej stronach część palisady również zastąpiono kamiennym murem.

Na południu leżą pola uprawne, zaś od wschodu i zachodu las podchodzi niemal pod samą wioskę. Zarośla i niższe krzewy są wykorzystywane jako opał i pożywienie dla świń, jednak obecność zamku chroni wioskę przed atakami zwierzołudzi. W okolicy grasuje także banda Zakapturzonych, którzy próbują działać na szkodę tutejszego wielmoży – sir Enguerranda – a przy okazji strzegą chłopów przed potworami z lasu.

prawem. Jednakże zwykle w takich sprawach przeprowadza się nieco dłuższy proces. Bohaterowie mogą zatem spróbować przemówić w obronie swojej i „zbiegłych” chłopów. Jeśli zaś w drużynie jest rycerz, sprawa może się skomplikować, gdyż nie można karać na ciele potomka szlacheckiego rodu.

Choć Bohaterowie o tym nie wiedzą, lord Enguerrand jest przywódcą kultu Owrozdzonego Władcy, do którego należeli kultyści z L'Anguille. Wolałby zatem, aby kłopotliwi uciekinierzy zginęli. W ten sposób zabezpieczyłby się przed ewentualnym ujawnieniem przez nich informacji, które mogłyby go zdemaskować. Jednakże większość jego podwładnych nie należy do kultu, a szlachcic nie chce wzbudzać zbyt wielu podejrzeń (wszak znajduje się zbyt blisko stolicy księstwa). Tak więc płomienna przemowa, w połączeniu z udanym testem **przekonywania**, pozwoli przemówić mu do rozsądku i skłonić, by „okazał łaskę wiernym poddanym, którzy powrócili pod opiekunów skrzydła swego pana”. Oznaką wielkoduszności będzie zatem zamiana kary śmierci na chłostę. Jeśli Bohaterowie dalej będą protestować, wielmoża ukarze ich za obrazę sądu i godności szlacheckiej. Nakaże swoim pachołkom odebrać BG broje i broń, a następnie zamknąć ich pod strażą w jednej z chłopskich chat, uprzednio wyrzuciwszy stamtąd mieszkańców. Jeśli zaś w drużynie jest rycerz, lord zaprosi całą grupę do swego zamku, gdzie na powitalnej uczcie potajemnie spróbuje ich otruć i uwięzić, aby potem złożyć w ofierze swojemu plugawemu bogu. Nieprzytomnych lub związanych Bohaterów zbrojni zamkną w strażnicy lub przywiążą do palików na dziedzińcu zamkowym.

Oczywiście bardziej porywcy Bohaterowie mogą natychmiast stanąć do walki. Lord Enguerrand ucieknie do zamku, aby zebrać większe siły, natomiast chłopci w panice rozbiegną się do chałup. Niektórzy co bardziej odważni mogą nawet walczyć po stronie pachołków Enguerranda, próbując uniknąć ewentualnych podejrzeń o wspieranie zbójów, a jednocześnie próbując przypodobać się panu wioski. Jeśli walka przybierze niekorzystny dla Bohaterów obrót, z opresji może ich wybawić niespodziewany **Ratunek!** (patrz dalej).

Pachołkowie (6)

Straż zbrojna sir Enguerranda to sześciu ludzi, choć ich sprawność zależy od poziomu doświadczenia Bohaterów.

Nowicjusze

Profesja: pachołek

Rasa: człowiek

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
34	32	31	33	30	29	28	30
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	10	3	3	4	0	0	0

Umiejętności: hazard, mocna głowa, plotkowanie +10, spostrzegawczość, unik, wiedza (Bretonia), wycena, zastraszanie, znajomość języka (bretoński)

Zdolności: bijatyka, broń specjalna (dwuręczna), ogłuszanie, silny cios

Zbroja: lekki pancerz (skórzana kurtka i skórzany hełm)

Punkty Zbroi: głowa 1, ręce 1, korpus 1, nogi 0

Uzbrojenie: halabarda

Weterani

Profesja: zbrojny

Poprzednia profesja: pachołek

Rasa: człowiek

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
54	32	41	43	40	29	38	30
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	14	4	4	4	0	0	0

Umiejętności: hazard, mocna głowa, plotkowanie +10, spostrzegawczość, unik +10, wiedza (Bretonia), wycena, zastraszanie, znajomość języka (bretoński)

Zdolności: bijatyka, broń specjalna (dwuręczna), ogłuszanie, silny cios

Zbroja: średni pancerz (zbroja kolcza)

Punkty Zbroi: głowa 3, ręce 3, korpus 3, nogi 3

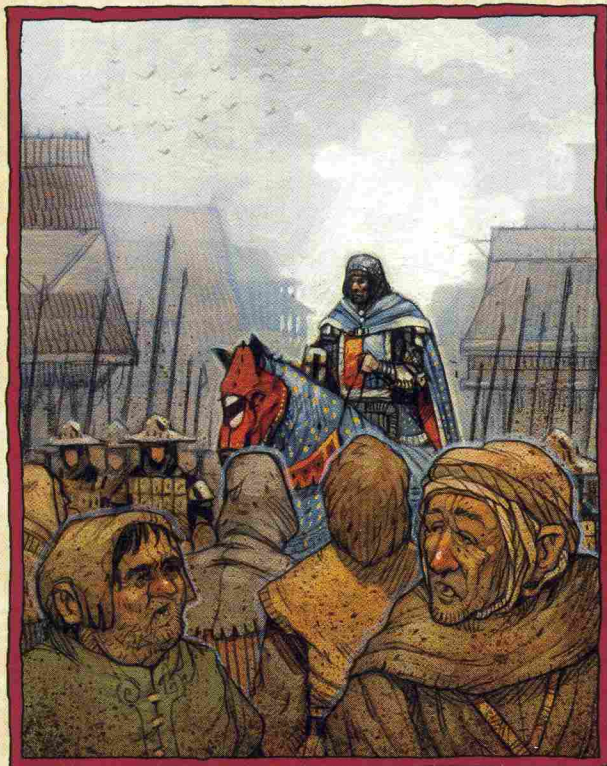
Uzbrojenie: halabarda

Ratunek!

Odsiecz przybywa w kulminacyjnym momencie walki ze strażą sir Enguerranda lub w nocy, jeśli Bohaterowie zostali pochwyceni i uwięzieni. Jeśli zaś przebywają na zamku, zostają uwolnieni dzięki zuchwałej i brawurowej akcji tajemniczych napastników odzianych w długie płaszcze z głębokim kapturem.

Okrucieństwo i chciwość sir Enguerranda przyciągnęły uwagę grupy Zakapturzonych – działających ze szlachetnych pobudek rozbójników, którzy od kilku tygodni próbują przeciwstawić się bezwzględnemu wielmoży. Zgodnie z tradycją, ich przywódca nosi przydomek Bezmiennego, lecz żaden z banitów nie zna jego prawdziwej tożsamości. Hersztem rozbójników jest w rzeczywistości sir Laustic, potomek jednego z tutejszych rodów szlacheckich. Bohaterowie mieli okazję spotkać go w L'Anguille, gdy pomagał mieszkańcom poszkodowanym w wyniku przejścia wysokiej fali. Rozbójnicy cieszą się sympatią ze strony niektórych chłopów, stąd wiedzą o wszystkim, co dzieje się w wiosce. Nieustannie ją obserwują, dlatego mogą szybko zareagować w przypadku walki ze zbrojną czeladzią lorda Enguerranda. Jeśli BG zostali uwięzieni, wieczorem z wioski wymknie się dzielny Odo i powiadomi wartowników bandy o przybyciu doświadczonych awanturników, którzy mogliby pomóc w walce ze znienawidzonym panem. Jeśli BG pokonali strażników, Odo będzie ich przekonywał, że powinni uciekać przed zemstą i szukać schronienia w okolicznych lasach. Tam szybko wykryją ich zwiadowcy Zakapturzonych.

Akcja ratunkowa to ważne dla dalszego przebiegu akcji wydarzenie, więc nie musisz martwić się o jej dokładne rozpisanie. Zakapturzeni z łatwością pokonają strażników lub pachołków sir Enguerranda, a następnie razem z Bohaterami



skryją się w pobliskim lesie i poprowadzą ich do kryjówki Bezimiennego. Banici nie są zbyt rozmowni, negocjacje i targi pozostawiają swojemu hersztowi. Docenią jednak udział Bohaterów w walce z pachołkami wielmoży, a nawet pozwolą im zachować broń. BG powinni więc czuć się niczym honorowi goście, a nie jak więźniowie.

Banici zaprowadzą drużynę na niewielką polankę, gdzie przy ognisku siedzi mężczyzna. Głęboki kaptur okrywa cieniem jego twarz, nie pozwalając dostrzec jej rysów. Rozbójnicy zatrzymają się na skraju polany, gestem zapraszając Bohaterów, aby zasiedli przy ognisku. Po chwili przynoszą pieczoną dziczyznę oraz wino, po czym zostawiają Bohaterów sam na sam z Bezimiennym, który zaczyna mówić cichym głosem:

– Witajcie w moim leśnym domu. Boleję nad tym, czego doświadczyliście, nad zniewagą honoru Bretonii przez tę szumowinę, Enguerranda. Moi ludzie twierdzą, że jesteście godnymi zaufania i dzielnymi wędrowcami. Cóż sprowadza was w te strony?

Bezimienny nic nie wie o świątyni w opuszczonym domu portowym. Będzie zaskoczony tą informacją, jednak poniekąd potwierdza to inne podejrzenia, jakie żywi herszt banitów. Opowie o położonym o kilka godzin marszu na wschód starożytnym kurhanie, w okolicy którego w ostatnich tygodniach napotkano ślady zwierzolidzi lub mutantów. Wiadomość o świątyni kultystów w L'Anguille oraz porwanie chłopów z wioski rzucają nowe światło na niepotwierdzone dotąd podejrzenia banitów dotyczące pojawienia się w okolicy większej grupy wyznawców Chaosu. Wobec takiego zła nie można pozostać obojętnym, dlatego Bezimienny poprosi Bohaterów o pomoc w zażegnaniu niebezpieczeństwa.

Jeśli Bohaterowie się zgodzą (w ramce obok znajdziesz możliwe rozwiązania sytuacji przeciwnej), herszt banitów

zacznie planować bardziej zdecydowany atak. W trakcie narady wraca jeden ze zwiadowców z wieściami, iż lord Enguerrand wyruszył na czele zbrojnej świty. Planuje ponoć przeczesać okolicę i zniszczyć bandę „złoczyńców i klusowników”, czyli właśnie Zakapturzonych. Wobec takiego obrotu zdarzeń Bezimienny będzie zmuszony do zmiany planu. Poprosi Bohaterów, aby zajęli się zagadką kurhanu (a przynajmniej dokonali rozpoznania w okolicy), natomiast on sam postara się wywieść w pole oddziały wielmoży. Bohaterowie mogą zaproponować odwrotny podział ról, jednak Bezimienny nie zgodzi się na to, argumentując, iż w odróżnieniu od BG, jego banda zna okoliczne lasy. Słyszając jego stanowczy ton, niemal nie znoszący sprzeciwu, bardziej spostrzegawczy Bohaterowie mogą zauważyć, że Bezimienny jest osobą obdarzoną wielką charyzmą lub nawykłą do wydawania rozkazów.

Sir Laustic, zwany Bezimiennym

Współczynniki sir Laustica nie są zróżnicowane, ponieważ nie został on przewidziany jako przeciwnik Bohaterów. Przez cały czas (oprócz początkowej sceny w porcie) bezpieczeństwa herszta strzeże kilkunastu Zakapturzonych, a zresztą BG i tak nie mają powodu, aby go atakować.

Rycerz chroni tajemnicę własnej tożsamości i wołałby, aby ten sekret nie wyszedł na jaw, choć pamięta spotkanie z Bohaterami w L'Anguille. Jeśli BG przypadkiem zobaczą jego twarz, będą mogli go rozpoznać po udanym teście Inteligencji. Bezimienny będzie szczególnie ostrożny, jeśli w drużynie znajduje się rycerz.

Sir Laustic głęboko wierzy, iż każdy rycerz powinien postępować honorowo, choć żywi równie mocne przekonanie, że naturalnym przywilejem i obowiązkiem szlachty jest sprawowanie władzy. Podłych i okrutnych arystokratów, takich jak sir Enguerrand, postrzega bardziej jako skazę na honorze bretońskiego rycerstwa, niż jako zagrożenie dla chłopów. Występuje w obronie gnębionego pospólstwa, jednak nigdy nie oddałby się pod rozkazy osoby o niższej pozycji społecznej. Cechują go godne prawdziwego rycerza poczucie honoru i pewność siebie, jednak w odróżnieniu od zazwyczaj upartych i dumnych magnatów, chętnie wysłuchuje zdania innych osób i bywa skłonny do zmiany planów, jeśli ktoś przedstawi lepsze rozwiązanie problemu. W żadnej mierze nie wpływa to jednak na przekonanie, iż to on powinien decydować w najważniejszych kwestiach, zarówno natury etycznej, jak i militarnej.

Sir Laustic

Profesja: bezimienny

Poprzednie profesje: błędny rycerz, rycerz Królestwa

Rasa: człowiek

Nie chcemy mieć do czynienia z plugawym Chaosem...

Jeśli Bohaterowie nie zgodzą się na propozycję Bezimiennego, ten spróbuje odwołać się do ich poczucia honoru i uczciwości. Jeśli jednak BG pozostaną nieugięci, Laustic da za wygraną i nie będzie ich zmuszał do spełnienia szlachetnego uczynku. Niestety, będą musieli pozostać w obozie przez jakiś czas, przynajmniej do powrotu Laustica z resztą rozbójników. To zabezpieczenie na wypadek, gdyby BG mieli okazać się szpiegami na usługach lorda Enguerranda.

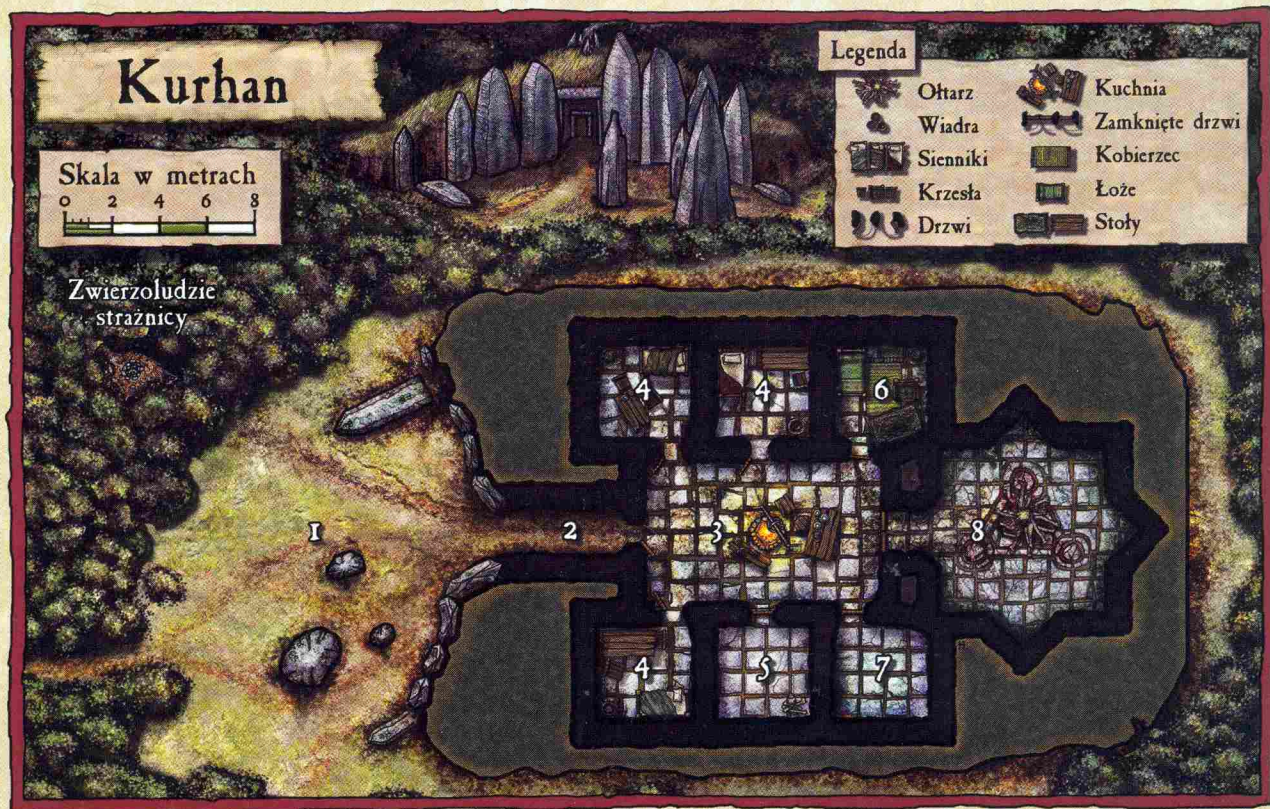
Wkrótce po wymarszu głównych sił Zakapturzonych zwiadowcy zauważą w pobliżu przednią straż oddziałów sir Enguerranda. Strażnicy zabiorą ze sobą Bohaterów (nawet siłą) i ruszą, aby ostrzec Bezimiennego o niebezpieczeństwie. W ten sposób BG znajdą się w pobliżu kurhanu, natomiast sir Laustic razem z większością podwładnych ruszy naprzeciw nadciągającym zbrojnym wielmożom. W tym czasie Bohaterów zaatakują zwierzolidzie, którzy kręcą się w pobliżu kurhanu.

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
59	57	46	48	42	29	43	57

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
3	17	4	4	4	0	0	0



Umiejętności: dowodzenie +10, jeździectwo +10, nauka (genealogia/heraldyka), nauka (strategia/taktyka) +10, opieka nad zwierzętami, plotkowanie, przekonywanie, sekretny język (bitewny), spostrzegawczość +10, sztuka przetrwania, tresura, unik +10, wiedza (Bretonia) +20, wycena, znajomość języka (bretoński), znajomość języka (staroświatowy albo inny używany przez Bohaterów)

Zdolności: broń specjalna (dwuręczna), broń specjalna (kawaleryjska), cnota rycerskości, cnota sprawiedliwości, etykieta, niepokojący, obieżyświat, odwaga, przemawianie, silny cios

Zbroja: średni pancerz (zbroja kolcza)

Punkty Zbroi: głowa 3, ręce 3, korpus 3, nogi 3

Uzbrojenie: broń jednoręczna (topór), tarcza, łuk i 12 strzał
Wypożyczenie: banda banitów, płaszcz z kapturem. Posiada również ekwipunek rycerza Królestwa oraz włości ziemskie, ale nie zdradza się z tym, gdy odgrywa rolę herszta rozbójników. Na co dzień posługuje się toporem, jednak w ostatniej scenie (w kaplicy Graala) będzie miał przy sobie miecz. To może być kolejna wskazówka (szczególnie dla rycerzy i szlachty), iż tajemniczy nieznajomy jest kimś więcej niż tylko przywódcą banitów.

— Kurhan —

Starożytny kurhan – miejsce ostatniego spoczynku zapomnianego wojownika – został zbezcieszczony przez wyznawców Nurgla, którzy zamienili go w świątynię ku czci Pana Zepsucia. Przewodzi im sir Enguerrand.

1. Polana

Owalny kurhan zajmuje większą część leśnej polany. Ma kształt zaokrąglonego prostokąta o długości 25 metrów i szerokości około 20. W środku budowli jej wysokość nie przekracza 5 metrów. Wejście do kurhanu znaczą stojące kamienne głązy, popękane i pokruszone. Jeden z obelisków jest przewrócony, porastają go suche i pożółkłe pnącza. Zarośla wokół kurhanu również nie wyglądają na zdrowe; część zwiędła, inne pokrywa pleśń i toczy je robactwo.

Wejścia do kurhanu strzeże dwóch zwierzoludzi ukrytych na skraju lasu. Ich zauważenie wymaga udanego Trudnego (-20) testu **spostregawczości**. Nieudany test oznacza, że gdy Bohaterowie wyjdą na polankę, zwierzoludzie będą mieli przewagę zaskoczenia. Najpierw wystrzelą z łuków, a potem wypadną na polanę, aby zaatakować intruzów. Jeden z nich od razu zaszarżuje na BG, natomiast drugi zadmie w róg, po czym ostrożnie włączy się do walki. Dźwięk rogu ma ostrzec kultystów wewnątrz kurhanu, a zarazem wezwać ich na pomoc. Na nieszczęście dla zwierzoludzi, we wnętrzu budowli nie słychać odgłosów z zewnątrz.

W trzeciej rundzie walki zwierzoludzie zorientują się, że pomoc nie nadchodzi, więc spróbują uciec. Jeśli Bohaterowie ich powstrzymają, kultysty w dalszym ciągu nie będą świadomi zagrożenia. Jeśli natomiast jeden ze

strażników zdoła uciec i przedostać się do wnętrza kurhanu, kultyści zajmą pozycje obronne i będą czekać na intruzów.

Zwierzoludzie (2)

Na skórze stworów widać liczne ropiejące wrzody. W trakcie walki obaj zwierzoludzie kaszlą i pluja, jakby byli chorzy. Bohaterowie mogą obawiać się zarażenia, ale tak naprawdę nie ma żadnego ryzyka.

Nowicjusze

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
30	21	31	35	30	24	24	20
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	10	3	3	5	0	0	0

Umiejętności: skradanie się, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, śledzenie, tropienie, ukrywanie się, znajomość języka (mroczna mowa)

Zdolności: wędrowiec, wyostrzone zmysły

Zasady specjalne:

- *Mutacje Chaosu* – potworny wygląd i zwierzęce odnóża. Nie mają rogów.
- *Mieszkaniec lasów*. Zwierzoludzie to stwory leśne. Niemal wszyscy są doświadczonymi łowcami i tropicielami. Otrzymują modyfikator +20 do testów **skradania się** oraz +10 do testów **ukrywania się**.

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: włócznia, tarcza, łuk i 12 strzał

Weterani

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
40	25	35	44	35	26	25	25
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	12	3	4	5	0	0	0

Umiejętności: skradanie się, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, śledzenie, tropienie, ukrywanie się, zastraszanie, znajomość języka (mroczna mowa)

Zdolności: groźny, wędrowiec, wyostrzone zmysły

Zasady specjalne:

- *Mutacje Chaosu* – potworny wygląd, rogi i zwierzęce odnóża.
- *Mieszkaniec lasów*. Zwierzoludzie to stwory leśne. Niemal wszyscy są doświadczonymi łowcami i tropicielami. Otrzymują modyfikator +20 do testów **skradania się** oraz +10 do testów **ukrywania się**.

Zbroja: lekki pancerz (skórzana kurta)

Punkty Zbroi: głowa 1, ręce 0, korpus 1, nogi 0

Uzbrojenie: włócznia, rogi (S-1), tarcza, łuk i 12 strzał

2. Korytarz

Kamienny korytarz ma około 6 metrów długości i 2 szerokości, jest też na tyle wysoki, aby można było nim przejść bez schylania się. Kończy się zwykłymi drewnianymi drzwiami, nie zamkniętymi na klucz.

Jeśli zwierzoludzie zostali zabici szybko i po cichu, korytarz nie będzie strzeżony. Nawet jeśli udało im się ostrzec kultystów, ten odcinek również nie będzie broniony, chyba że drużyna liczy więcej niż

Załatwimy to po cichu...

Jeśli Bohaterom uda się zakraść do kurhanu bez wzbudzania podejrzeń przebywających wewnątrz kultystów, mogą spróbować po cichu przedostać się do wnętrza budowli, gdyż grube kamienne ściany dobrze tłumią wszelkie odgłosy. Bohaterowie, którzy zakradną się do głównej komnaty (**Lokacja 3**), muszą wykonać Prosty (+10) test **skradania się**, aby nie zdradzić swojej obecności. W bocznych komnatach, włącznie z korytarzem (**Lokacja 2**) oraz świątynią (**Lokacja 8**), trudność testu maleje do poziomu Bardzo Łatwego (+30). Powinienesz wymagać testu przy każdym znaczącym działaniu Bohaterów, jednak kultyści podniosą alarm dopiero po trzech nieudanych testach skradania się, wykonanych w oddzielnych rundach.

Walka niemal zawsze jest hałaśliwa, lecz krótkie starcie (do 3 rund) nie wzbudzi podejrzeń kultystów (możesz wykonać dla każdego kultysty test Inteligencji, aby sprawdzić, czy zwrócił uwagę na nietypowe odgłosy). Krzyki i nawoływanie mogą ostrzec heretyków, ale wymaga to poświęcenia dwóch akcji (niekoniecznie w tej samej rundzie). Kultyści przebywający w głównej sali mogą zaalarmować pozostałych bez konieczności poświęcenia akcji.

Ostrzeżeni kultyści chwycą za broń i spróbują zbadać źródło zagrożenia. Ich plan ataku nie zakłada przemyślanej strategii – po prostu wszyscy naraz rzucą się na intruzów.

Rzucanie czarów wewnątrz kurhanu

Od wielu lat we wnętrzu kurhanu gromadziła się energia Eteru, nasycając go mocą Chaosu. Wywiera to wpływ na używanie magii wewnątrz budowli. Wszyscy adepci magii przy ustalaniu poziomu uzyskanej mocy rzucają dodatkową kostką i odrzucają najmniej korzystny wynik. Jednakże wszystkie kostki (włącznie z odrzuconą) liczą się przy określaniu ryzyka wystąpienia Przekleństwa Tzeentcha lub Gniewu Bożego.

6 osób. Wtedy kultyści wystawią jednego strażnika (prawdopodobnie zwierzoczek), natomiast sami spróbują opracować lepszy plan obrony.

W wnętrzu kurhanu panuje potworny smród – połączenie odoru rozkładających się zwłok, gnijących roślin, ścieków i wydzielin ciała złożonego chorobą. Każdy z Bohaterów musi wykonać test Odporności, którego niepowodzenie oznacza, iż przez dwie rundy wymiotuje, nie mogąc znieść tego smrodu. Tak długo, jak będzie przebywać na terenie kurhanu, otrzymuje modyfikator -10 do wszystkich testów. Zdolność **odporność na choroby** zapewnia modyfikator +10 do powyższego testu Odporności, podobnie jak doświadczenie w pracy w kanałach lub przy gnijących zwłokach (np. profesja szczurołapa lub porywacza zwłok).

3. Główna komnata

Zwieńczone kopułą centralne pomieszczenie kurhanu ma 6 metrów szerokości i 10 długości. W każdej z bocznych ścian widnieją trzy łukowate wejścia do sąsiednich, mniejszych pomieszczeń (opisanych w dalszej części podrödziału), natomiast naprzeciw korytarza widać większe kamienne wejście do komnaty, w której mieści się świątynia kultu.

Komnata służy kultystom za kuchnię. Na środku znajduje się palenisko, wokół którego ustawiono stoły. Sala jest zadymiona, mimo iż część oparów ulatnia się poprzez szpary w stropie kurhanu. Jeśli Bohaterowie zdołali zakraść się niepostrzeżenie do wnętrza, przy kotle krząta się jeden z kultystów, przygotowując posiłek. Przez jedną rundę BG będą mieli przewagę zaskoczenia, więc jeśli zdołają pokonać lub ogłuszyć kultystę, ten nie zdoła wszcząć alarmu. W przeciwnym razie mężczyzna złapie za kuchenny nóż i krzykiem wezwie na pomoc swoich towarzyszy.

Jeśli natomiast wyznawcy Chaosu zostali ostrzeżeni, na drugim końcu sali, u wejścia do świątyni, stanie dwóch kultystów odzianych w skórzane kurty i gotowych do obrony najważniejszego miejsca w kurhanie. Będą wykrzykiwać obelgi pod adresem Bohaterów i wykonywać obraźliwe gesty, próbując sprowokować ich do ataku. Jeśli drużyna bez wahania wtargnie do komnaty i rzuci się w stronę kultystów, z bocznych komnat wybiegną przyczajeni tam pozostali wyznawcy Chaosu, próbując zająć BG od tyłu. Nie jest to zbyt wyrafinowana taktyka, ale kultyści nic lepszego nie zdołali wymyślić w tak krótkim czasie.

Kultyści Chaosu (6)

Wszyscy kultyści są dotknięci mutacjami, które sprawiają, iż wyglądają, jakby cierpieli z powodu choroby lub plagi. Mimo obrzydliwego wyglądu, nie jest to zaraźliwe.

Nowicjusze

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
25	25	25	25	25	25	25	3
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	10	2	2	4	0	0	0

Umiejętności: opieka nad zwierzętami, skradanie się, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, znajomość języka (bretoński), znajomość języka (mroczna mowa)

Zdolności: chodu!

Zasady specjalne:

- *Mutacje Chaosu – odór i wrzody.* Wszyscy przeciwnicy w zasięgu 2 metrów od kultysty otrzymują modyfikator -5 do WW. Modyfikatory do Oglady zostały już uwzględnione.

Zbroja: brak lub lekki pancerz (skórzana kurta), jeśli kultyści zostali ostrzeżeni.

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0 (1), korpus 0 (1), nogi 0

Uzbrojenie: broń jednoręczna (pałka albo topór)

Weterani

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
41	38	31	31	36	31	31	8
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	15	3	3	4	0	0	0

Umiejętności: opieka nad zwierzętami, skradanie się, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, ukrywanie się, unik, znajomość języka (bretoński), znajomość języka (mroczna mowa)

Zdolności: chodu!, morderczy atak

Zasady specjalne:

- *Mutacje Chaosu – odór i wrzody.* Wszyscy przeciwnicy w zasięgu 2 metrów od kultysty otrzymują modyfikator -5 do WW. Modyfikatory do Oglady zostały już uwzględnione.

Zbroja: brak lub lekki pancerz (skórzana kurta), jeśli kultyści zostali ostrzeżeni.

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0 (1), korpus 0 (1), nogi 0

Uzbrojenie: broń jednoręczna (pałka albo topór)

4. Kwatery kultystów

W trzech bocznych grobowcach kultyści urządzili pomieszczenia mieszkalne. Jeśli nie zostali ostrzeżeni, w obu komnatach najbliżej drzwi przebywa po dwóch, natomiast w środkowej z lewej strony siedzi tylko jeden (jego towarzysz przygotowuje posiłek w głównej sali). Wyposażenie sal jest skromne: sienniki, proste stoły i krzesła oraz służące jako nocniki śmierdzące, drewniane wiadra.

Zaskoczeni kultysty nie noszą pancerzy, nie mają też pod ręką broni (tracą 1 rundę). Ostrzeżeni krzykiem z sąsiedniej sali wybiegną z bronią w rękę, natomiast jeśli alarm ogłosi jeden ze strażników-zwierzoludzi, kultysty zdążą również nałożyć skórzane kurty.

Drzwi do grobowców wykonano z grubego drewna i ściśle dopasowano do futryn. Nie są zamknięte na klucz, ale dobrze tłumią dźwięki, nawet te dochodzące z sąsiednich pomieszczeń. Jeśli Bohaterom udało się do tej pory nie narobić hałasu, przebywający w swych kwaterach kultysty będą całkowicie zaskoczeni.

5. Komnata upiора

Dostępu do tej krypty bronią ciężkie, wzmacniane żelaznymi okuciami drzwi, zabezpieczone dwoma sztabami oraz czterema bolcami wbitymi w ościeżnicę. Nie ma w nich żadnego otworu, więc Bohaterowie mogą podejrzewać, że komnata to skarbiec albo więzienie. Udany Bardzo Trudny (-30) test **spostrzegawczości** (lub Przeciętny, jeśli BG uważnie się przyglądają) ujawni jednak, iż drzwi nie otwierano przynajmniej od kilku miesięcy. Żaden więzień nie przeżyłby tak długo bez wody i pożywienia.

Niestety, jest to prawda. Uwięziona wewnątrz istota rzeczywiście nie żyje, choć nie jest też całkowicie martwa. W grobowcu przebywa bowiem upiór pochowanego tu niegdyś wojownika. Lord Enguerrand uznał, że nieumarły może okazać się przydatny, więc nakazał go uwięzić i pilnować. Jak można się spodziewać, upiór nie jest zadowolony z takiego traktowania.

Jeśli Bohaterowie otworzą drzwi, upiór natychmiast wymknie się na zewnątrz, całkowicie ignorując BG (chyba że spróbują go powstrzymać). Nieumarły wojownik pragnie przede wszystkim zemsty na kultystach Chaosu, którzy go uwięzili. Jeśli drużyna do tej pory zachowywała się cicho, teraz wszelkie jej wysiłki pójdą na marne, gdyż w kurhanie rozpęta się piekło. Przeraził wycie upiора zaalarmuje kultystów, którzy nie będą mieli szans w starciu z żadnym zemsty nieumarłym. Nawet jeśli Bohaterowie go zaatakują, upiór skoncentruje się na dopadnięciu i zabiciu prześladowców.

Dopiero kiedy wszyscy kultysty zginą, upiór zwróci się przeciwko drużynie. Co prawda największą nienawiść żywi wobec prześladowców, którzy więzili go od lat, jednak teraz myśli wyłącznie o zniszczeniu wszystkich intruzów.

Nawet jeśli BG najpierw rozprawili się ze wszystkimi kultystami, a dopiero potem otworzyli zabarykadowane drzwi, upiór i tak sprawdzi całe wnętrze kurhanu. Jeśli do tego czasu BG opuszczają budowlę, ożywienie nie będzie ich ściagał. Co więcej, pojawi się w wejściu do swego starożytnego grobowca i skinieniem upiornej czaszki podziękuje Bohaterom za zabicie jego prześladowców. Może to być niezapomniane przeżycie dla BG, jako że upiór nadal wzbudza strach swym wyglądem i lodowatą aurą śmierci. Chwilę potem zniknie w mrocznym wnętrzu kurhanu.

Upiór

W nawiasie podano liczbę punktów Żywotności, jakie pozostaną upiόrowi po zabiciu pozostałych kultystów (oczywiście o ile którykolwiek z nich nadal będzie żywy w momencie, gdy BG otworzą więzienie nieumarłego).

Nowicjusze

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
40	35	45	45	30	25	35	20
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	15 (10)	4	4	4	0	0	0

Umiejętności: spostrzegawczość, znajomość języka (klasyczny)

Zdolności: ożywienie, straszny, widzenie w ciemności

Zasady specjalne:

- **Upiorna broń.** Upiory władają prastarą i zabójczą bronią, nasyconą mocą śmierci. W rękach upiора taki oręż traktowany jest jako broń magiczna (obrażenia S+2). Gdy upiór zadaje taką bronią trafienie krytyczne, powinien wykonać dwa rzuty na Tabeli 6-3: **Trafienia krytyczne** i wybrać wyższy wynik. Jeśli upiornej broni używa ktokolwiek inny, traktuje się ją jako broń jednoręczną.

Zbroja: średni pancerz (zbroja kolcza)

Punkty Zbroi: głowa 3, ręce 3, korpus 3, nogi 3

Uzbrojenie: upiorna broń, tarcza

Weterani

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
60	35	51	51	30	25	35	20
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	15 (12)	5	5	4	0	0	0

Umiejętności: spostrzegawczość, znajomość języka (klasyczny)

Zdolności: ożywienie, straszny, widzenie w ciemności

Zasady specjalne:

- **Upiorna broń.** Upiory władają prastarą i zabójczą bronią, nasyconą mocą śmierci. W rękach upiора taki oręż traktowany jest jako broń magiczna (obrażenia S+2). Gdy upiór zadaje taką bronią trafienie krytyczne, powinien wykonać dwa rzuty na Tabeli 6-3: **Trafienia krytyczne** i wybrać wyższy wynik. Jeśli upiornej broni używa ktokolwiek inny, traktuje się ją jako broń jednoręczną.

Zbroja: średni pancerz (zbroja kolcza)

Punkty Zbroi: głowa 3, ręce 3, korpus 3, nogi 3

Uzbrojenie: upiorna broń, tarcza

6. Komnata sir Enguerranda

Dawny kamienny grobowiec służy jako kwatera sir Enguerranda, gdy ten przybywa do kurhanu, aby odprawiać ceremonie ku czci swego bóstwa. Drzwi są zamknięte na klucz, ale można je otworzyć wytrychem (Przeciętna trudność testu **otwierania zamków**) lub wyważyć po udanym Wymagającym (-10) teście Krzepy. W tym ostatnim przypadku hałas z pewnością zwróci uwagę pozostałych kultystów.

Komnata została urządzona z przepychem, choć w dekadenskim stylu. Obok łóżka stoi stół z ciemnego drewna oraz krzesło z bogato rzeźbionym oparciem. Zastłaniające ściany ciężkie kotary są utrzymane w tonacji ciemnej zieleni i brązu, podobnie jak gruby kobierzec na podłodze. Wiszący na ścianie naprzeciw wejścia gobelin przedstawia klęczących ludzi, zarówno przedstawicieli szlachty, jak i chłopów, pokrytych wrzodami i ropiejącymi ranami. Wszyscy składają pokłon zasiadającej na tronie chorobliwie otylej istocie, która z demonicznym uśmiechem przygląda się swoim wyznawcom. Na stole stoją dwa złote świeczniki w kształcie kobiety i mężczyzny, których wykrzywione bólem ciała pokrywają otwarte rany, ropiejące krosty i pęcherze. Gobelin można sprzedać za 200 *ecu*, zaś każdy ze świeczników wart jest 50 *ecu* (oba można sprzedać nawet za trzykrotnie wyższą cenę). Jednak znalezienie kupca na te przedmioty (wyraźnie powiązane z kultem Chaosu) będzie trudniejszym zadaniem, gdyż tak naprawdę zainteresowany nimi może być jedynie inny kultysta Nurgla. Oczywiście przedmioty wzbudzą zainteresowanie także większości rycerzy oraz łowców czarownic, ale ich zapłatą będzie raczej obietnica bolesnej śmierci na stosie.

7. Więzienie

Podobnie jak w komnacie upiora (patrz Lokacja 5), drzwi do tego grobowca również są zamknięte na rygiel i zablokowane sztabą. Posiadają jednakże niewielkie, zakratowane okienko, przez które można zajrzeć do wewnątrz. Kultysty używali tego pomieszczenia jako więzienia dla przyszłych ofiar. Obecnie znajduje się tam tylko jedna osoba. Jest to Yonec, starszy chłop, który wkrótce miał zostać złożony w ofierze. Jest wygłodniały, lecz nie zdradza objawów choroby. Kultysty byli zdania, iż Pan Zarazy powinien otrzymać ofiarę czystą od chorób, aby osobiście móc obdarzyć ją swoim błogosławieństwem.

Yonec nie jest skuty kajdanami, więc łatwo można go uwolnić. Jeśli BG próbują po cichu zbadać wnętrze kurhanu, mężczyzna wystawi rękę przez okienko i będzie dawał im zachęcające znaki. Gdy podejdą do drzwi celi, Yonec gestem ostrzeże ich, aby zachowali milczenie. Szeptem przekaze informację o liczbie kultystów oraz przestrzeże przed otwieraniem sąsiedniej komnaty (oczywiście nie wie, że uwięziono tam upiora, lecz nieraz słyszał dobiegające stamtąd przeraźliwe wycie i widział kultystów, którzy ze strachem omijali drzwi do grobowca). Będzie też błagał Bohaterów, aby zachowali ostrożność w świątyni, gdyż to właśnie tam dokonywano najbardziej mrocznych rytuałów. Yonec bardzo obawia się tego miejsca (i słusznie, gdyż tam miał dokonać się jego żywot).

Mężczyzna posiada jeszcze jedną cenną informację, którą zachowa na koniec, ale nie będzie próbował jej ukrywać. Gdy kultysty zamordowali poprzednią ofiarę, ceremonii przewodził miejscowy władca, sir Enguerrand we własnej osobie. Mimo iż Yonec jest jego poddanym, zdaje sobie sprawę z ogromu zła, jakie zawładnęło duszą szlachcica. Będzie zatem namawiał BG, aby pomogli w ujawnieniu tajemnicy o niecznych praktykach lorda Enguerranda.

8. Świątynia Zepsucia

Komnata w kształcie ośmioramiennej gwiazdy została wydrążona i wykuta przez kultystów, którzy rozbudowali znajdujący się w tym miejscu grobowiec nieumarłego wojownika (obecnie przebywającego w Lokacji 5). Można łatwo zauważyć, że wygładzone ściany odróżniają się od kamiennych płyt starożytnego kurhanu. Prowadzące do świątyni podwójne drewniane drzwi są zamknięte od zewnątrz (i zastawione sztabą), a na obu skrzydłach widnieją wizerunki opuchniętego, tuczonoego przez zgniliznę szczura.

Na środku komnaty znajduje się stos gnijących i pokrytych robakami zwłok, tworzący obsceniczny ołtarz. Skąpany jest w chorobliwie żółtawej poświacie, która emanuje z unoszącego się w powietrzu, bezustannie drgającego kształtu, wyglądającego niczym pochodnia uformowana z wymiocin.

Każda osoba, która wejdzie do świątyni, musi wykonać test Odporności. Nieudany test oznacza, że natychmiast zostaje zarażona krwawą biegunką. Jeśli ktoś dotknie ołtarza, musi wykonać Wymagający (-10) test Odporności. Nieudany test oznacza, że postać zarażona zieloną ospą. Jeśli natomiast ktoś będzie tak szalony, iż dotknie zaczarowanej pochodni z wymiocin, musi wykonać udany Bardzo Trudny (-30) test Odporności. W przeciwnym wypadku natychmiast zostaje zarażony zgnilizną Nurgla. Oprócz ołtarza, w świątyni nie ma nic innego.

Bohaterowie z pewnością zechcą zniszczyć tak odrażające miejsce. Najlepszym sposobem jest spalenie całej świątyni. Odpowiednią ilość podpałki można znaleźć w kuchni w pobliżu paleniska lub w bocznych pomieszczeniach, rąbając na szczapy stoły i krzesła (oczywiście można też nazbierać chrustu w lesie otaczającym kurhan). Wrzucanie drewna zza drzwi świątyni nie naraża Bohaterów na ryzyko zarażenia, podobnie jak podpalenie drewna za pomocą ciśniętej pochodni lub zaklęcia. Ogień szybko zacznie pożerać stos trupów, a gdy na kamiennej posadzce pozostanie jedynie czarny krąg zwęglonych resztek, zawieszony powyżej bluznierczy symbol również poczerwienie i zgaśnie.

Zabić wszystkich!

Po zabiciu obrzydliwie zmutowanych kultystów i ujrzeniu plugawej świątyni Bohaterowie mogą dojść do wniosku, że cały kurhan należy zniszczyć, a więźnia zabić, żeby nie ryzykować wybuchu plagi (nie wiadomo przecież, czy starszy mężczyzna nie został czymś zarażony). Yonec nie będzie w stanie ich powstrzymać, jest zbyt słaby z głodu. Jednak przed śmiercią zdola wyszeptać najważniejszą wiadomość: „Enguerrand! To on przewodzi heretykom! Powstrzymajcie go!”.

– Zemsta bogini –

Bohaterowie zdobyli pewność (a przynajmniej bardzo solidne podstawy do podejrzeń), iż sir Enguerrand jest heretykiem i przywódcą kultu Chaosu. Pozostało zatem zmierzyć się z głównym przeciwnikiem i pokrzyżować jego plany. Bohaterowie wiedzą, że Bezimienny wraz ze swymi banitami zamierzał odciągnąć wojska rycerza od kurhanu, więc najlepiej będzie się orientował, gdzie obecnie przebywa szlachcic. Niestety BG nie wie, gdzie szukać herszta rozbójników. Jedyną możliwością (oprócz niemal samobójczej wyprawy na zamek sir Enguerranda) jest powrót na polankę, na której obozowali Zakapturzeni. Pozostawieni przez Bezimiennego zwiadowcy wypatrzą nadchodzących Bohaterów, a po wysłuchaniu ich opowieści zdecydują się im zaufać i zaprowadzić do nowej kryjówki Bezimiennego. Jeśli natomiast BG wróćą do Serrac, Odo będzie ich przekonywał, aby udali się na jedną z leśnych polan obserwowanych zwykle przez Zakapturzonych. Tak czy inaczej, BG powinni wkrótce mieć okazję do ponownej rozmowy z tajemniczym nieznajomym, skrywającym twarz pod kapturem.

Po krótkiej rozmowie Bezimienny przyzna, iż dowody winy Enguerranda są bezsporne. Laustic wie, że szlachcic po nieudanej wyprawie przeciwko banitom udał się do położonej w pobliżu zamku kaplicy Graala. Ponownie zaproponuje, aby BG zakradli się do świętego przybytku i spróbowali zaskoczyć wielmożę, podczas gdy Zakapturzeni zajmą się jego zbrojnymi. Propozycja wydaje się sensowna i zostanie przedstawiona jako oznaka zaufania wobec drużyny, choć w istocie jest to

wyrachowane działanie ze strony Laustica, który po prostu obawia się wystąpienia przeciw innemu rycerzowi bez niepodważalnych dowodów winy. Wolałby zatem, aby w ewentualnym zabójstwie lorda Enguerranda nie brali udziału ani chłopci, ani tym bardziej Zakapturzeni. W takiej sytuacji przygodnie napotkani awanturnicy mogą okazać się doskonałym narzędziem.

Kaplica Graala

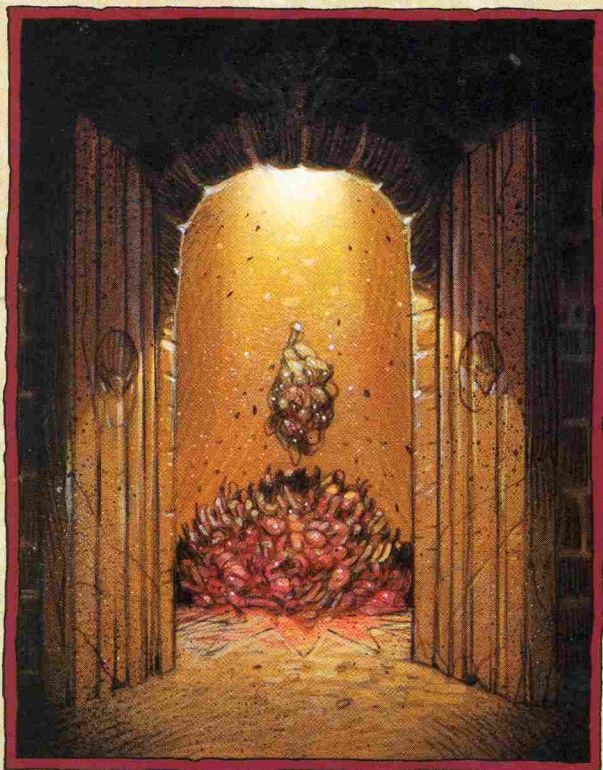
Prowadzeni przez jednego z banitów Bohaterowie dość łatwo przedostaną się w pobliże kaplicy Graala. Już z daleka widać emanującą z niej poświatę, która rozjaśnia szybko zapadający zmierzch. Przy wejściu nie widać strażników, a nawet pobieżne rozpoznanie okolicy pozwoli stwierdzić, że lord Enguerrand przyjechał samotnie.

Kaplica to prostokątny, kamienny budynek, mierzący 6 metrów szerokości i 12 długości. Dach wieńczy kopuła, nad drzwiami zaś widać jasną lilie. Jest to okno wycięte w kształt świętego symbolu i jarzące się blaskiem bijącym z wnętrza budowli. Przeciwległą ścianę zdobi wielkie witrażowe okno z wizerunkiem Pani Jeziora. Boczne okna nie zostały pomalowane i można przez nie zajrzeć do środka. Enguerrand stoi przy ołtarzu, czytając grubą księgę. Jeśli Bohaterowie wkroczą do kaplicy, zorientują się, że szlachcic głośno recytuje tekst w języku niepodobnym do żadnego z ludzkich narzeczy. Rozpoznanie słów wymaga posiadania umiejętności język tajemny (demoniczny).

W tym samym momencie na twarzy przedstawionej na witrażu Pani Jeziora pojawi się krwawiący i podchodzący ropą wrzód.

Jeśli Bohaterowie pozwolą kultystom na dalsze działanie, wkrótce wizerunek zacznie się zmieniać, jakby przedstawiona na nim postać nagle poczęła mutować. Niedługo potem na miejscu pięknej kobiety pojawi się groteskowo wykrzywiony demon Chaosu. Enguerrand zakończy inwokację, nakazując przywołanej bestii, aby zstąpiła z witraża. Jeśli BG przebywają we wnętrzu kaplicy, pomiot Chaosu natychmiast ich zaatakuje. Jeśli posiadasz *Bestiariusz Starego Świata*, możesz wykorzystać współczynniki siewcy zarazy Nurgła (str. 83-84). W przeciwnym wypadku użyj współczynnika pomniejszego demona z *Księgi Zasad* (str. 242).

Doświadczeni awanturnicy, którzy zetknęli się już z kultystami Chaosu, powinni wiedzieć, że najlepszym wyjściem jest ich błyskawiczna i bezwzględna eliminacja, szczególnie gdy odprawiają jakiś mroczny rytuał. Tak jest też i w tym przypadku. Jeśli ktokolwiek zaatakuje Enguerranda, ów przerwie inkantację i osobiście spróbuje rozprawić się z intruzami.



Sir Enguerrand

Lord Enguerrand jest wysoki i silnie zbudowany, wygląda na sprawnego w walce wojownika. Zwykle nosi ubranie niemal całkowicie okrywające ciało, jednak teraz doskonale widać, iż jego dłonie i twarz pokryte są śladami po ospie, obecnie zaropiałymi i sączącymi czarną wydzielinę.

Enguerrand jest zaprawionym w bojach rycerzem i nie powinien być łatwym przeciwnikiem, nawet dla doświadczonych awanturników. **Cnota dyscypliny** eliminuje modyfikatory do trafienia wynikające z przewagi liczebnej, dlatego nawet walczący w grupie Bohaterowie staną przed dużym wyzwaniem. Jeśli w drużynie znajdzie się rycerz, może się zdarzyć, iż zażąda honorowego pojedynku ze zdrajcą i heretykiem. Niestety, nie jest to najlepszy pomysł.

Nowicjusz

Profesja: rycerz Królestwa

Poprzednia profesja: błędny rycerz

Rasa: człowiek

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
58	31	44	50	38	29	39	49

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	16	4	5	4	0	0	0

Umiejętności: dowodzenie, jeździectwo, nauka (genealogia/heraldyka), nauka (strategia/taktyka), opieka nad zwierzętami, plotkowanie, sekretny język (bitewny), spostrzegawczość, sztuka przetrwania, tresura, unik, wiedza (Bretonia), wiedza (Imperium), wycena, znajomość języka (bretoński), znajomość języka (mroczna mowa)

Zdolności: broń specjalna (dwuręczna), broń specjalna (kawaleryjska), cnota dyscypliny, cnota rycerskości, etykieta, obieżyświat, oburęczność, silny cios

Zbroja: średni pancerz (zbroja kolcza)

Punkty Zbroi: głowa 3, ręce 3, korpus 3, nogi 3

Uzbrojenie: dwuręczny miecz

Weterani

Profesja: oficer

Poprzednie profesje: błędny rycerz, rycerz Królestwa

Rasa: człowiek

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
63	31	44	50	43	29	39	49

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
3	19	4	5	4	0	0	0



Umiejętności: dowodzenie, jeździectwo, nauka (genealogia/heraldyka), nauka (strategia/taktyka), opieka nad zwierzętami, plotkowanie, sekretny język (bitewny), spostrzegawczość, sztuka przetrwania, tresura, unik +20, wiedza (Bretonia), wiedza (Imperium), wycena, znajomość języka (bretoński), znajomość języka (mroczna mowa)

Zdolności: błyskawiczny blok, broń specjalna (dwuręczna), broń specjalna (kawaleryjska), cnota dyscypliny, cnota rycerskości, etykieta, obieżyświat, oburęczność, silny cios

Zbroja: ciężki pancerz (zbroja płytowa)

Punkty Zbroi: głowa 5, ręce 5, korpus 5, nogi 5

Uzbrojenie: dwuręczny miecz

Po otrzymaniu śmiertelnego ciosu rycerz zatoczy się i kaszlnie krwią, jakby chciał się roześmiać.

– Mój pan... i tak was zniszczy... Nie po...
wstrzyli... macie go...

Dusza Enguerranda opuszcza ciało, lecz ku przerażeniu Bohaterów okazuje się, że to jeszcze nie koniec, a groźba umierającego rycerza spełnia się co do słowa. Jego ciało zaczyna podrygiwać niczym wstrząsane delirycznym spazmem. Skóra pokrywa się pęcherzami, zaczyna puchnąć, a po chwili pęka, opryskując wszystko dookoła deszczem krwi i strzępków ciała. Znad trupa rycerza podnosi się groteskowa postać, wykrzywiona i poskręcana, pokryta licznymi wrzodami i ropiejącymi ranami. Potworny smród niemal odrzuca Bohaterów w tył, zaś emanująca z istoty aura zła wywołuje

paraliżujący strach. Zanim zdołają cokolwiek wykrztusić lub uczynić, szkło witraża rozpryskuje się w drobne kawałki, zaś przez wybite okno wskakuje do środka biały koń. Na jego grzbiecie siedzi młoda, długowłosa kobieta, która unosi dłoń i wskazuje na pomiot Chaosu. Z jej palców tryska oślepiająca błyskawica, która wydaje się palić żywcem potworną istotę. Po długiej chwili, wypełnionej nieziemskim rykiem unicestwianej bestii, jedynie poczerwiałe kamienie posadzki znaczą zbezczeszczoną przez Enguerranda część świątyni

oraz istotę, która wyłoniła się z jego ciała. Kobieta mierzy Bohaterów poważnym spojrzeniem, a następnie powoli wyjeżdża przez główne wejście. W drzwiach mija zakapturzoną postać z wyciągniętym mieczem. Bezimienny pochyla głowę z szacunkiem i woła w ślad za odjeżdżającą dziewczyną:

*– Niech chwała bogini zawsze ci sprzyja,
błogosławiona Wieszczo Pani!*

– Zakończenie –

Chłopi są wdzięczni Bohaterom za uwolnienie od znienawidzonego pana, choć w nagrodę mogą ofiarować jedynie skromny posiłek i gościnę pod dachem. Następnego dnia przyjeżdża władca sąsiednich ziem, sir Laustic, aby zbadać niepokojące pogłoski o zdradzie lorda Enguerranda. Po rozmowie z Bohaterami i zbrojnymi sługami wielmoży, a także po zbadaniu kurhanu oraz szczątków pozostawionych w kaplicy Graala, rycerz uroczyście ogłasza, iż lord Enguerrand był wyznawcą Chaosu i heretykiem. Oczywiście jako rycerz i szlachcic, Laustic deklaruje, iż otoczy opieką jego poddanych, przynajmniej do czasu, gdy książę L'Anguille wyznaczy następcę zmarłego wielmoży.

Mimo iż Bohaterowie postąpili mężnie i szlachetnie, sir Laustic poradzi im, aby czym prędzej opuścili włości

lorda Enguerranda i przez najbliższy czas nie pojawiali się w okolicy. Przekonuje, że to dla ich bezpieczeństwa, gdyż tutaj mogliby stać się celem zemsty krewnych Enguerranda lub jego współników w zbrodniczym procederze. Jeśli wśród Bohaterów jest rycerz, Laustic zaprosi go na prywatną rozmowę, podczas której pochwali szlachetne dokonania oraz zapewni o swej gotowości do ugoszczenia tak znamienitego wojownika w swoim zamku.

Punkty Doświadczenia

Za ukończenie przygody Bohaterowie powinni otrzymać około 125 PD. Za dobre odgrywanie możesz nagrodzić graczy dodatkowymi 5-30 Punktami Doświadczenia.



• Jacen •

Profesja: włóczyki
Rasa: człowiek (Mousillon)

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
30	31	31	32	29	29	28	40
+5	+10	—	—	+10	+5	—	+5
30	31	31	32	29	34	28	45

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	12	3	3	3	0	0	3
—	+2	—	—	—	—	—	—
1	12	3	3	3	0	0	3

Umiejętności: kuglarstwo (gawędziarstwo), nawigacja, plotkowanie, sekretny język (złodziejski), skradanie się, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, targowanie, wiedza (Bretonia), wiedza (Estalia), znajomość języka (bretoński)

Zdolności: obieżyświat, odporność psychiczna, strzelec wyborowy, wędrowiec, wyczucie kierunku

Zasady specjalne:

- Modyfikator +10 do testów wiedzy (Bretonia) dotyczących Mousillon.
- Modyfikator -1 do Szybkości ze względu na dawne, źle zrosnięte złamanie nogi (uwzględnione już we współczynnikach).

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: broń jednoręczna (pałka), sztylet

Wypożyczenie: plecak, koc, namiot, bukłak z wodą, prowiant (1 tydzień), drewniana miska i sztućce, zwykłe ubranie, płaszcz, 11 *ecu*

Historia

Miałeś pecha, bo urodziłeś się w przeklętym księstwie Mousillon. Jako najmłodszy z siedmiorga rodzeństwa miałeś przed sobą życie wypełnione ciężką pracą na błotnistym poletku, a w najlepszym wypadku mogłeś liczyć na dołączenie do łowców zbierających żaby i ślimaki, które trafiłyby potem na stół miejscowego możnowładcy. Wkrótce jednak susza spustoszyła okoliczne ziemie, wyjaławiając nawet bagna. Głód zajął w oczy nie tylko twojej rodzinie, ale całej wiosce. Twoja matka, przygarbiona i przedwcześnie postarzała kobieta, wyprawiła cię w świat, próbując zaoszczędzić dla innych skromne zapasy żywności. Zarzuciłeś więc na ramię plecak i uzbrojony w solidną dębową łęgę, ruszyłeś na szlak. Po wielu dniach wędrówki przekroczyłeś granice przeklętego księstwa, trafiając na żyzne i bogate w zwierzynę ziemie. Od tego czasu przemierzałeś leśne duktory i nadmorskie plaże, wędrowałeś od miasta do miasta, od wioski do wioski, czasami polując, czasami kradnąc żywność z chłopskich zagrod. Niekiedy zarabiałeś na chleb opowiadaniem legend i zasłyszanych wieści z dalekich stron. Twoja uroda przysparzała ci wielu kłopotów, nieraz musiałeś uciekać przed zemstą męża lub brata jakiejś chętniej dziewczyny. Mimo to nie potrafisz się oprzeć dziewczęcemu uśmiechowi i błyszczącym oczom, zwłaszcza że w porównaniu do kobiet z twojej wioski, niemal wszystkie inne są niezmiernie piękne.

• Suidebert •

Profesja: kanciarz
Rasa: człowiek (Brionne)

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
28	29	36	28	34	41	38	28
+5	+5	—	—	+10	+5	+5	+10
33	29	36	28	34	41	38	33

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	11	3	2	4	0	0	3
—	+2	—	—	—	—	—	—
1	11	3	2	4	0	0	3

Umiejętności: gadanina, hazard, kuglarstwo (aktorstwo), kuglarstwo (śpiew), plotkowanie, przekonywanie, przeszukiwanie, spostrzegawczość, targowanie, wiedza (Bretonia), wycena, znajomość języka (bretoński), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: błyskotliwość, łotrzyk, przemawianie, szósty zmysł

Zasady specjalne:

- Modyfikator +10 do testów wiedzy (Bretonia) dotyczących Brionne.

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: broń jednoręczna (pałka), sztylet

Wypożyczenie: plecak, koc, drewniana miska i sztućce, zwykłe ubranie, płaszcz, talia kart, 16 *ecu*

Historia

Niektórzy ludzie po prostu nie mają zacięcia do ciężkiej pracy, a ty najwyraźniej jesteś właśnie kimś takim. Przez całe życie nie przepracowałeś uczciwie nawet jednego dnia, a teraz tym bardziej nie zamierzasz tego zmieniać. Żyjesz z dnia na dzień, zarabiając na chleb dzięki swoim wrodzonym zdolnościom śpiewackim i aktorskim. W wolnych chwilach oddajesz się hazardowi, ucząc się, kiedy można postawić wysoko... a kiedy należy się wycofać, niekiedy nawet dosłownie uciekając z miasta. Dołączyłeś do grupy awanturników i póki co nie okazało się to złą decyzją. Masz okazję do zarabiania pieniędzy i nie musisz harować w polu lub warsztacie.

• Rademund (Mathilde) •

Profesja: błędny rycerz
Rasa: człowiek (Lyonesse)

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
30	31	37	37	31	32	31	30
+15	—	+5	+5	+5	—	+5	+5
35	31	37	37	31	32	36	30

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	11	3	3	4	0	0	2
+1	+2	—	—	—	—	—	—
1	11	3	3	4	0	0	2

Umiejętności: jeździectwo, nauka (genealogia/heraldyka), opieka nad zwierzętami, plotkowanie, sztuka przetrwania, tresura, unik, wiedza (Bretonia), wiedza (Imperium), znajomość języka (bretoński), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: broń specjalna (kawaleryjska), cnota rycerskości, etykieta, intrygant, obieżyświat, silny cios, szczęście

Zasady specjalne:

- Modyfikator +10 do testów wiedzy (Bretonia) dotyczących Lyonesse.

Zbroja: średni pancerz (hełm, czepiec kolczy, kaftan kolczy, skórzana kurta)

Punkty Zbroi: głowa 4, ręce 1, korpus 3, nogi 0

Uzbrojenie: kopia, tarcza, broń jednoręczna (miecz), sztylet

Wypożyczenie: koń wierzchowy z siodłem i uprzężą, plecak, koc, drewniana miska i sztucce, zwykłe ubranie, płaszcz, talia kart, 11 *ecu*

Historia

Kiedy byłaś dzieckiem, z zachwytem patrzyłaś na rycerzy w błyszczących zbrojach. Próbowalas zapamiętać każdą legendę i opowieść o ich wyczynach, marząc o tym, iż któregoś dnia będziesz mogła ruszyć w bój jako ich towarzyszką. Jednak z każdym mijającym rokiem przekonywałaś się, że twoje marzenia nie mają najmniejszego znaczenia wobec odwiecznej tradycji – rycerzem może zostać tylko mężczyzna. Mimo to wciąż miałaś nadzieję, wbrew wszelkim przeciwnościom wierząc, iż kiedyś założysz rycerski pas i ostrogi. Gdy na Wschodzie rozgorzała Burza Chaosu i król ogłosił wojnę rycerską, ścięłaś włosy i wymknęłaś się potajemnie z rodzinnego zamku, kradnąc konia i zbroję ojca. W przebraniu mężczyzny i pod męskim imieniem dołączyłaś do grupy rycerzy, w boju z hordami Chaosu udowadniając, iż nie ustępujesz im pod względem animuszu i sprawności. Wróciłaś do ojczystego kraju, choć zdajesz sobie sprawę, że nigdy nie będziesz mogła pojawić się w rodzinnym zamku. Zostałaś wydziedziczona i napiętnowana jako złodziejka, więc jako „dzielny Rademund” wędrujesz po bezdrożach Bretonii, walcząc ze zbrojami, heretykami i nienawidzonymi zielonoskórymi, próbując wypłenić zło, jakie toczy twoją ojczyznę.

• Theudis •

Profesja: rzezimieszek
Rasa: człowiek (Couronne)

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
35	29	31	32	36	28	34	27
+10	—	+10	—	+10	—	+10	—
40	29	31	32	36	28	34	27

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	11	3	3	4	0	0	3
+1	+2	—	—	—	—	—	—
2	11	3	3	4	0	0	3

Umiejętności: jeździectwo, plotkowanie, targowanie, unik, wiedza (Bretonia), zastraszanie, znajomość języka (bretoński)

Zdolności: bijatyka, groźny, morderczy atak, ogłuszanie, rozbrajanie, silny cios, wołyżerka

Zasady specjalne:

- Modyfikator +10 do testów wiedzy (Bretonia) dotyczących Couronne.

Zbroja: średni pancerz (kaftan kolczy, skórzana kurta)

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 1, korpus 3, nogi 0

Uzbrojenie: broń jednoręczna (pałka), sztylet, tarcza

Wypożyczenie: koń wierzchowy z siodłem i uprzężą, plecak, koc, drewniana miska i sztucce, zwykłe ubranie, płaszcz, talia kart, 11 *ecu*

Historia

Jesteś osiłkiem do wynajęcia. Od dziecka silny i porywczy, wykorzystywałeś to, aby radzić sobie z przeciwnościami losu. Po wielu trudnych latach nie widzisz powodu, aby szukać innych sposobów rozwiązywania problemów, zwłaszcza że dzięki swej sile i odwadze przeżyłeś w zaułkach Couronne. Jako weteran wielu walk i bijatyk, jesteś ceniony przez nowych towarzyszy podróży, którzy przymykają oko na twoje nierzadko szorstkie i bezpośrednie słowa oraz prostolinijny tok rozumowania.

Indeks

A

Akwitania	61
Cechy Akwitańczyka	122
Akwitania (zamek)	64
L'Anguille	66
Cechy mieszkańca	
L'Anguille	122
L'Anguille (port)	68
Architektura	15
Armia	28
Artois	70
Cechy mieszkańca Artois	122
Athel Loren	117

B

Bagienne wodorosty	108
Banici	40
Bastonne	75
Cechy Bastończyka	122
Bestia z Rozpadliny	75
Bezimienni	41
Bitwa na Polach Ceren	23
Blade Siostry	95
Błogosławieństwa Pani Jeziora	47
Łyk z Graala	47
Płaszcz Pani	47
Poświęta Graala	47
Siła wiary	47
Waleczne serce	47
Bordeleaux	79
Cechy mieszkańca	
Bordeleaux	122
Bordeleaux (port)	80
Brandy	14
Bretoński rumak bojowy	57
Brienne	9
Brionne	82
Cechy Brionczyka	122

C

Carcassonne	86
Cechy Carcassończyka	123
Chłopi	32
Couonne	90
Cechy Courończyka	123
Couonne (miasto)	93
Cuileux	16
Czarna Rozpadlina	75

Czarny Rycerz	110
Czarodziejka	46, 50
Czerwony Książę	23

D

Deformacje wyglądu	110
Dolina Kwiatów	97
Dwór królewski	28
Dziedziczenie	27
Dziki z Artois	73

E

Estalia	33
---------------	----

F

Farabus, strażnik tronu	27
Fort Garbana	106
Fort Letniego Przełomu	88

G

Gilleau	9
Gillici	9
Gisoreux	95
Cechy mieszkańca	
Gisoreux	123
Glanborielle	16
Gobliny z klanu Uciętej Ręki	20
Gragabad	17
Grismerie	9

H

Hagranym	91
Hipogryf	57

I

Imiona	123
Imperium	34

J

Jałowa Kraina	34
Jęczmienny Kopiec	101
Język bretoński	11

K

Kaplica Pokory	77
Kaplice Graala	44
Krąg Guerac	110
Król	25
Krwawe Bagna	19
Książęta	25
Adalhard z Lyonesse	100
Alberyk z Bordeleaux	79
Armand z Akwitanii	64

Bohemond z Bastonne	76
Chilfroy z Artois	72
Folcard z Montfortu	105
Hagen z Gisoreux	96
Huebald z Carcassonne	88
Kasjan z Parravonu	114
Louen z Couronne	92
Tankred II z Quenelles	119
Taubert z L'Anguille	68
Teodoryk z Brionne	84
Księstwa Graniczne	34
Kuchnia	14
Kupcy	30
Błękitnokwiści	32
Bractwo Latarni	31
Droga Życia	32
Kocioł i Kogut	31
Kurhan Landrel	93
Kurhany Cuileux	119

L

Larret	72
Las Arden	70
Las Kłęski	76
Leśny lud	50
Louen Leoncoeur	
(Lwie Serce)	92
Ludwik Pochopny	22
Lwi Krąg	93
Lyonesse	98
Cechy mieszkańca	
Lyonesse	123
Lyonesse (miasto)	101

M

Maldred z Mousillon	23
Malfleur	23
Marchia Couronne	90
Masyw Orków	117
Merovech z Mousillon	23
Męstwo	51
Miasto zwierzoludzi	72
Montfort	103
Cechy Montfortczyka	123
Montfort (zamek)	106
Mousillon	108
Cechy Mousillończyka	123
Mousillon (miasto)	110

N

Nieumarli	23
O	
Odzież	14
Ogar truflowy	13

P

Pani Jeziora	43
Panny Graala	46
Parravon	112
Cechy Parravończyka	123
Parravon (miasto)	114
Pegaz	57
Pielgrzymi Graala	47
Pielgrzymki	45
Pobojowisko Cuileux	117
Pomiot Theralindy	67
Poszukiwania Graala	54
Prawo	35
Kodeks rycerski	35
Lokalne	38
Ziemskie	37
Zwyczajowe	39
Profesje	124
Bezimienny	127
Błądny rycerz	124
Budowniczy	128
Pacholek	125
Pasterz z Carcassonne	125
Pielgrzym bitewny	128
Pielgrzym Graala	126
Rozjemca	126
Rycerz Graala	129
Rycerz Królestwa	130
Rycerz Próby	130
Starszy wioskowy	131
Zakapturzony	127
Zbrojny	131
Przełęcz Śmierci	23

Q

Quenelles	117
Cechy mieszkańca	
Quenelles	123
Quenelles (miasto)	119

R

Róże z Mousillon	108
Rycerskość	52
Rycerstwo	51
Rycerze Graala	54
Rycerze pustelnicy	45

S

Sannez	9
Sigmarheim	101
Smearghus	17
Smocze Kły	68
Smoczy wąż	80
Songez	89
Struktura społeczeństwa	11
Stukacz	105
Szlachta	24

Ś

Święta	48
Królewski Sen	49
Noc Czarowników	48
Noc Tajemnicy	48
Święto Kielicha	49
Święto Lili	48
Święto Pokoju	48

T

Tharravil	106
Tilea	34
Towarzysze Graala	22
Agilgar z Parravonu	20
Balduin z Brionne	19
Beren z Gisoreux	21
Caerlond z Couronne	21
Cordu z L'Anguille	21
Folgar z Artois	21
Fredemund z Akwitania	18
Gilles z Bastonne	17
Lambard z Carcassonne	19
Landuin z Mousillon	17
Markus z Bordeaux	18
Martrud z Montfortu	20
Rademund Czysty	
z Quenelles	20
Thierulf z Lyonesse	17
Twierdza d'Epee	64
Twierdza Gisoreux	97
Tytuły honorowe	26

U

Uesin	72
-------------	----

W

Wielkie Bitwy	18
Wierność	52
Wieszczki	46
Wieża Czujności	81
Wino	13
Wodospad Smoka	89
Wojny rycerskie	22
Wolne Derrevin	64
Wyspa Ciszy	81

Z

Zagajnik Dzieci	115
Zakapturzeni	41
Zamek Artois	73
Zamek Bastonne	77
Zamek Carcassonne	89
Zamek Desfleuve	97
Zamek Gransette	85
Zamek Gragar	69
Zamek Rachard	101
Zamek Sanglac	115
Zamek Tankreda	93
Zarazy	84
Gangrena stóp	84
Gorączka wymiotna	84
Zdolności:	

Błogosławieństwa Graala	60
Dokonałości	60
Dyscypliny	60
Męstwa	60
Opanowania	60
Pobożności	60
Pokory	60
Słusznego gniewu	60
Sprawiedliwości	60
Sprawności bojowej	60
Szlachetności	60
Wierności	60
Wyszkolenia	60
Zręczności	60
Zuchwałości	60
Cnoty rycerskie	58
Dokonałości	58
Dyscypliny	58
Męstwa	58
Opanowania	58
Pobożności	58
Rycerskiej wyprawy	58
Rycerskości	58
Słusznego gniewu	58
Sprawiedliwości	58
Sprawności bojowej	58
Szlachetności	59
Wierności	59
Wyszkolenia	59
Zręczności	59
Zuchwałości	59
Miecz rodowy	88
Złudnik	62

Z

Zaboludzie	99
Żelazne orki	87

Za honor! Na chwałę Bretonii!

O to przed Tobą ojczyzna nieskalanych rycerzy i pięknych szlachcianek, kraina ochraniająca potęgą i majestatem Pani Jeziora. Jej oddanymi obrońcami są rycerze Graala, najdzielniejsi wojownicy Starego Świata. Jej wiernie służą Panny i Wieszczki, a także najpotężniejsza z nich – Czarodziejka. Na dworach i turniejach, w bitwach i wyprawach, dzielni rycerze dowodzą swej odwagi i wierności zasadom kodeksu honorowego. Lecz pod złudną maską rycerskości i sprawiedliwości kryje się ponura prawda o Bretonii, o jej mrocznych tajemnicach i codziennych problemach, o wyzyskiwanych chłopach, bezwzględnych i surowych prawach oraz podłych zbrodniach magnatów.

Rycerze Graala to książka, która zabierze Cię w podróż po tym wspaniałym i niebezpiecznym kraju. Wewnątrz niej znajdziesz:

- Obszerny opis krainy i jej mieszkańców.
- Dzieje Bretonii od najdawniejszych czasów sprzed założenia królestwa, włącznie z historią wielkich bitew, które ukształtowały jego lud.
- Szczegółowy opis stosunków społecznych, roli szlachty i zależności feudalnych.
- Zawiły i często nadużywany system prawny, zgodnie z którym pochodzenie i status społeczny są ważniejsze niż rzeczywiste przewiny.
- Dokładne informacje o wyznawanej w Bretonii religii, ze szczególnym uwzględnieniem kultu Pani Jeziora.
- Zasady kodeksu rycerskiego oraz wskazówki dotyczące rozgrywania poszukiwań Graala.
- Szczegółowy opis każdego z księstw, włącznie z regionalnymi przysłowiami, osobistościami i najważniejszymi miejscami w danym rejonie. Do tego pomysły na przygody, rozpisani BN-i oraz nowe potwory, takie jak smocze węże lub dziki z Artois.
- 14 nowych profesji, między innymi rycerza Graala oraz pielgrzyma bitewnego.
- A na zakończenie „Objawy zła” – przygoda pozwalająca przeżyć niezapomniane chwile nie tylko początkującym Bohaterom, ale także doświadczonym poszukiwaczom przygód.



Bretonia to kraina odmienna od Imperium, lecz potrafi być równie ekscytująca i ciekawa. Dzięki tej książce przekonasz się, jak bardzo ta baśniowa kraina z opowieści minstreli potrafi być mroczna i przerażająca.

W imię króla i Pani Jeziora!

© Copyright Games Workshop Ltd 2006. © Copyright Copernicus Corporation 2006. Games Workshop, logo Games Workshop, Warhammer, logo Warhammer, Warhammer Fantasy Roleplay, logo Warhammer Fantasy Roleplay, WFRP, Citadel, logo Citadel, BL Publishing, logo BL Publishing, Black Industries, logo Black Industries, GW, Chaos, znaki towarowe, logo, pomysły, nazwy, rasy i insygnia ras, pojazdy, miejsca, oddziały, profesje, ilustracje i grafiki ze świata Warhammer są zastrzeżone ®, TM i/lub © Games Workshop Ltd 2000-2006, na terytorium Anglii i wszystkich państw na całym świecie. Polskie wydanie na podstawie licencji należy do Copernicus Corporation. Wszystkie prawa zastrzeżone.



Black Industries

Black Industries W W W:
<http://www.blackindustries.com/>



Copernicus Corporation W W W:
<http://copcorp.pl>



ISBN: 83-86758-80-5



9 788386 758807 >