

New RPG Order

Prezentuje

Warhammer 2.0 – Baronia Przeklętych



Informacje o Release'ie :

Źródło, Skan.....: harfista
Korekta, OCR.....: harfista
Efekt końcowy.....: harfista
Liczba stron.....: 99
Rozdzielczość.....: 2420x3210
Wydawnictwo.....: Copernicus
Format.....: pdf
Rok wydania.....: 2007
Data release'u.....: 2009.07.17

Opis:

Baronia Przeklętych to nie tylko przygoda rozgrywająca się w świecie gry fabularnej Warhammer Fantasy. Dzięki tej książce będziesz mógł wkroczyć na ziemię najbardziej przerażającego z bretońskich księstw. Oprócz gotowego do rozegrania scenariusza wewnątrz znajdziesz także dokładny opis Mousillon, jego dziejów oraz obecnej sytuacji politycznej, a także wpływowych osobistości (włącznie z ich współczynnikami). Spotkasz się twarzą w twarz z zupełnie nowymi potworami, takimi jak szarzy ludzie. Miejmy nadzieję, iż unikniesz groźnych chorób, jak czerwona ospa lub bagienna gorączka. Poznasz też przedstawicieli nietypowych profesji, niespotykanych poza obszarem Mousillon. Słowem, doświadczysz w pełni tej przeklętej ziemi, choć nie obiecujemy, że ją pokochasz...

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.

WARHAMMER
FANTASY ROLEPLAY

BARONIA PRZEKŁĘTYCH



PRZYGODA W MOUSILLON



FANTASY ROLEPLAY

BARONIA PRZEKŁĘTYCH

Przygoda w Mousillon

Projekt gry: Ben Counter

Współautor: David Chart

Opracowanie: Robert J. Schwalb

Opracowanie graficzne: Hal Mangold, Marc Schmalz

Grafika na okładce: Wayne England

Ilustracje: Tony Parker, Wayne England, Dave Gallagher

Plany i mapy: Andy Law, Hal Mangold

Kierownik d/s rozwoju WFRP: Kate Flack

Dyrektor Black Industries: Marc Gascoigne

Edycja polska

Redakcja: Szymon "Siriel" Gwiazda

Tłumaczenie: Katarzyna Pleskot

Korekta: Grzegorz "Gregg" Bonikowski, Joanna "Norna" Cieślak

Konsultacja merytoryczna: Karolina "Viriel" Bujnowska (Poltergeist).

Paweł "Amdir" Kumorek

Skład i łamanie: Andrzej Karlicki

Pierwsze wydanie - Black Industries 2006
© Copyright Games Workshop Ltd 2007
© Copyright Copernicus Corporation 2007

BL Publishing

Games Workshop Ltd
Willow Road
Nottingham
NG7 2WS
UK



Copernicus Corporation

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

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

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 ®, ™ i/lub © Games Workshop Ltd 2000-2007, na terytorium Anglii i wszystkich państw na całym świecie. Polskie wydanie na podstawie licencji należy do Copernicus Corporation. Wszystkie prawa zastrzeżone.

ISBN 10: 83-86758-83-X
ISBN 13: 978-83-86758-83-8

Black Industries WWW: www.blackindustries.com
Copernicus Corporation WWW: copcorp.pl
webmaster: Sylwek "Orth" Wróbel

- Spis treści -

Wstęp	3	Eustachy Rdzewiejące Ostrze	37
Opowieść o Maldredzie	4	Tedbald Złamany	38
Rozdział I: Utracone Księstwo	6	Walczący z kłutą	39
Ludność	6	Gefreid Czysty	39
Społeczeństwo	7	Rudiger Feirsinger	40
Prawo	8	Asceline, Dziewica Mousillońska	41
Religia	8	Bestie z Krainy Rozpaczy	43
Przyczajone niebezpieczeństwo	9	Szarzy Ludzie	43
Kronika dziejów Mousillon	10	Trzynasty Szpon	44
Rozdział II: Przewodnik podróżnika po przeklętym Mousillon	11	Ograh i plemię Straszliwej Paszczy	45
Miasto Przeklętych	12	Wielka Maciora z Grismerie	46
Trupie Wzgórza	12	Rozdział IV: W drodze do Mousillon	48
Południowa brama	12	Tło przygody	48
Grismerie	12	Zamek Lyonesse	49
Dzielnica Kaplicy	12	Droga do chwały	49
Dzielnica Mostowa	13	Wieża Auferica	51
Doki	13	Cracheur i Puanteure	51
Lanca Światła	16	Puanteure	52
Pałac książęcy	17	Cracheur	55
Utracone Miasto	18	Guido le Beau i zagłada Cesarzowej	58
Baronia Przeklętych	18	Do zamku lorda Aucassina	58
Zbuntowane księstwo	19	Zamek Hane	59
Kordon Ochronny	19	Domownicy Aucassina	59
Las Arden	20	Rozdział V: Stolica Mousillon	64
Wrota Grenouille	20	Szkariatna Rewolucja	66
Zwycięstwo Landuina	21	Srebrny diadem	68
Sieroce Wzgórza	21	Końskie mięso	69
Grobowiec Merovecha	21	Heloiza i Utracone Miasto	70
Grób Piratów	22	Krwawa robota	71
Kaplica Frenegrande	22	„Zielona Panna”	72
Baszta Uludy	23	Zlecenie Lanfranco	74
Bracia Farulina	24	„Upadle Niebo”	74
Pied a'Cochon	24	Rozdział VI: Rycerz-Ludożerca	79
Podróżowanie po Mousillon	25	Katakumby rodu de Valence	79
Rdzenni Mousillończycy	27	Pościg za ghulami	82
Profesje z Mousillon	28	Baronia Przeklętych	85
Ludowe opowieści	29	Książę Poszarpane Żebro	85
Rozdział III: Czarny Rycerz	30	Dwór Rycerza-Ludożercy	86
Mallobaude, Czarny Rycerz	31	Zlecenie Rycerza-Ludożercy	89
Aucassin	32	Wyjście z mroku	93
Nicolette z Oisement	34	Zakończenie	94
Bougars de Biaucaire	36	Bohaterowie	95

- Wstęp -

Mousillon to utracona część Bretonii, kraina ogarnięta rozpaczą. Cierpi z powodu straszliwej klątwy, która sprawia, że ziemia jest uboga, lud strachliwy i prymitywny, a szlachta okrutna. Spustoszone przez zarazy i wojny, a także w dużej mierze opuszczone, Mousillon jest krajem ponurym i brzydkim. Niewiele pozostało w nim ludzi o zdrowych zmysłach. Niektórzy jednakże wciąż przybywają tam z własnej woli, szukając bogactwa, schronienia lub przygód. Większość z nich rozczarowuje się gorzko, nie mogąc wytrzymać okrucieństwa panującego w Mousillon i ciężącej na nim klątwy. Niektóre z gnieźdzących się w Utraconym Księstwie nieprawości można pokonać czystym sercem i twardym ostrzem, ale bez względu na to, ilu bohaterów przybędzie do Mousillon, najprawdopodobniej ciężąca nad tą krainą klątwa nigdy nie zostanie zdjęta. Już chyba na zawsze największym zwycięstwem, jakie można odnieść w Krainie Rozpacz, będzie pomyślne opuszczenie jej, zanim samemu utraci się duszę.

Witajcie w Mousillon

Spośród wszystkich nieprzyjaznych miejsc w Starym Świecie żadne nie dorównuje złą sławą księstwu Mousillon. Sąsiednie księstwa Bretonii - bogate i wspaniałe - zamieszkuje lud, który sławi ideały rycerstwa i honoru. Opiekę nad nim sprawuje Pani Jeziora, wychwalana w licznych pieśniach i legendach. W porównaniu z resztą kraju Przekłete Księstwo wydaje się cuchnącym grzęzawiskiem rozpacz i śmierci. To miejsce pełne zapadłych wiosok, zbierających okrutne żniwo chorób, głodu, nędzy oraz nieszczęsnych ludzi, którym w niepojęty sposób udaje się to wszystko przetrwać.

Wciąż tu jesteś? Świetnie. Mousillon oferuje taką samą porcję przygód dla głupka z miejskiego ryneczku, jak i dla wieśniaka dłubiącego palcem w zniekształconym nosie. To dobre miejsce, aby podziwiać początek nowej ery w historii Bretonii. Rodzą się mroczne siły, które zagrażają dobrem i pracowitym poddanym Pani Jeziora. Plugawe zło podnosi łeb i jednocześnie daje poszukiwaczom przygód okazję, aby ów łeb odciął i pokonali nienawistne moce.

Baronia Przeklętych to zarówno źródło informacji o Mousillon, jak i scenariusz przygody, która się tam rozgrywa. Książka stanowi dodatek do Rycerzy Graala - Przewodnika po Bretonii, opisuje bowiem zło, które zagraża tej pięknej krainie. Materiał źródłowy służy wprowadzić głównie do tego, aby zapewnić tło przygodzie zajmującej większą część książki, ale nic nie stoi na przeszkodzie, aby stał się punktem wyjścia dla wymyślnego przez Ciebie scenariusza.

Co jest w środku?

Baronia Przeklętych składa się z sześciu rozdziałów. Pierwsze trzy stanowią wprowadzenie w atmosferę Mousillon, zawierające wszystkie potrzebne informacje, łącznie z tymi, których zapewne nie chciałeś poznać. Druga część książki to niesamowita przygoda, podczas której grupa śmiazków wyprawia się w głąb zapomnianej przez bogów krainy, nie zdając sobie sprawy, jak trudno będzie im stamtąd powrócić.

Rozdział I: Utracone Księstwo zawiera szczegółowe informacje na temat bogatej historii księstwa Mousillon, a także ogólny zarys codziennego życia zarówno wśród dzikich bezdroży, jak i w tej jaskini zepsucia, jaką jest jedyne miasto krainy. Rozdział opisuje także społeczeństwo, religię i kilka typów przeciwników, na których można się natknąć w Mousillon. Jednak to dopiero początek podróży po tej ponurej krainie.

Rozdział II: Przewodnik podróżnika po przeklętym Mousillon to opis miejsc, którym księstwo zawdzięcza złą sławę. Rozdział szczegółowo przedstawia miasto i otaczające je ziemie, tym samym dając Ci wszystko, czego potrzebujesz, by przybliżyć to miejsce graczom.

Rozdział III: Czarny Rycerz przedstawia aktualne tendencje polityczne oraz opisuje wszystkich ludzi czynu i ważne osobistości w Mousillon. Od Czarnego Rycerza po Gefreida Czystego - postacie te mogą stać się tymczasowymi sojusznikami Bohaterów Graczy (BG) albo ich wrogami przez cały czas trwania kampanii.

Rozdział IV: Droga do Mousillon rozpoczyna przygodę Baronia Przeklętych. Bohaterowie Graczy zostają zatrudnieni przez arystokratę w celu dostarczenia mu głowy bezczelnego złodzieja i podżegacza, który obrał sobie jego domostwo. Kiedy BG przekroczą granicę Mousillon, wpadną na trop intrygi, która może mieć wpływ na losy całego księstwa.

Rozdział V: Miasto Mousillon przeniesie BG prosto w głąb mrocznego serca księstwa, do jego jedyne miasto. Tam właśnie prowadzi trop uciekiniera i jeśli BG pragną go odnaleźć, będą musieli wejść w obręb ponurych murów i nawiązać nowe znajomości.

Rozdział VI: Rycerz-Ludożerca wprowadza postać, która stanowi straszliwe zagrożenie nie tylko dla Mousillon, ale i dla całej Bretonii. Po dotarciu do kryjówki lorda ghuli BG odkryją, że jest on w posiadaniu głowy poszukiwanego przez nich złodzieja, ale żeby ją od niego uzyskać, będą musieli wyświadczyć potwornemu panu przysługę. Czy będą potrafili przechytryć Rycerza-Ludożercę, czy raczej przyłożą rękę do upadku Mousillon i nieuchronnego dojścia ghuli do władzy?

Mówić jak Bretończyk

Dość powszechną praktyką jest stosowanie czasu przyszłego w odniesieniu do zdarzeń z przeszłości. Jest to forma używana raczej w codziennych rozmowach i głównie wśród niższych klas, ale zdarza się, że również szlachta posługuje się tą denerwującą i mylącą 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 spłoszył. Lachudra woźnica ściągnie wodę, 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 sierki 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).

– Opowieść o Maldredzie –

Część I: Landuin Sprawiedliwy

Nadstaw ucha. wędrowcze, by wysłuchać historii o Kłątwie, która spadła na kraj i lud cały jako kara za grzechy nielicznych. Rycerze zaprzeczają, gdy ich o to zapytasz, a Panny Graala przekną język, który wypowie te słowa, lecz prawdą jest, iż to kwiat bretońskiego rycerstwa sprowadził kławę na Utracone Księstwo Mousillon. Nikt inny, jak właśnie szlachta, której kraj został powierzony, a która go zdradziła. Bieda tobie, który słuchasz tej historii, gdyż znajdziesz w niej więcej niż zdradę Maldreda i zło wyrządzone przez Merovecha, a przecież to wszystko prawda jeno.

Niegdyś na ziemiach tych żyły elfy i do dziś zachowały się ślady wzywanych przez nie czarodziejskich mocy. Kiedy elfy odeszły, rozpoczęło się niepewne panowanie ludzi, wiecznie zagrożone przez wszeteczny pomiot goblinów i orków. Pieniącemu się złu przeciwstawił się jeden człowiek, broniąc ziemi, która teraz należy do nas. Wiele historii opowiedziano o Gillesie le Breton, wiele wyśpiewano pieśni o jego zwycięstwach, dzięki którym Bretonia jest krajem ludzi dzielnych i szlachetnych. Niemal głośno sławiło także jego Towarzyszy - najbardziej prawych rycerzy w królestwie. Każdy zasłynął szlachetnością uczynków i honorem w bitwie. Wszyscy obdarzeni byli odwagą zbrojnego męża i wiedzą mędrca. Oto opowieść o jednym z nich, o imieniu Landuin, a wieść niesie, że był to najbardziej prawy człowiek, jakiego kiedykolwiek wydała Bretonia.

Azaliż był kiedy człowiek tak rozmiłowany w pokoju, który jednocześnie potrafiłby z pełnym oddaniem poświęcić się wojnie? Czy był rycerz, który tak rozpaczal nad rozlewem krwi, ale na wrogów uderzał niewzruszony, pewnie dzierżąc kopię i miecz? Taki właśnie był Landuin, najwspanialszy rycerz, jakim mogło poszczycić się Mousillon. Wyruszył z doliny rzeki Grismerie, aby stanąć u boku Gillesa i razem z nim położyć swe życie na szali losu. Wysoki i przystojny, małomówny, ale stanowczy w działaniu, szybki i nieublagany jak nadejście nocy, opanowany i urzekający - Landuin ucieleśniał ideał bretońskiego rycerza i kimże jestem, żeby temu zaprzeczać?

Najstarsza wersja Pieśni o Gillesie opowiada o wizji, która objawiła mu się w czasie podróży przez Las Kłęski. Landuin był u jego boku, kiedy ujrzeli Panią, błogosławioną niech będzie Jej oblicze, jak wynurza się z ukrytego jeziora, aby obdarzyć rycerza mocą walki ze złem nękającym ich kraj. Doskonale wiedziała, jak szlachetne były ciało i dusza Landuina, dlatego obdarzyła go wielką łaską. Nie mogło go zranić żadne ostrze, nie miały się go też kławy rzucające przez sługi zła.

Rycerze Graala spełnili swoje zadanie. Odnieśli dwanaście zwycięstw, budując chwałę wspaniałej Bretonii. Jednego z nich nasza historia dotyczy szczególnie, gdyż przyniosło niezrównanemu Landuinowi wielki smutek i rozpacz. Wyjeżdżając ze stolicy Mousillon, zostawiał miasto w zielonej i żyznej dolinie, gdzie nigdy dotąd nie załęgło się zło. Bieda Landuinowi, gdyż po powrocie w rodzinne strony odkrył, że pod jego nieobecność nieumarli właśnie tam uwili swoje plugawe gniazdo!

Potężna armia ożywieńców najechała Mousillon, a cały kraj ginął duszony paskudnym odorem gnijących ciał. Ziemia zniszczona i szara od popiołów, ludzie złamani i zastraszeni - ten widok nikogo nie przeraził tak bardzo jak Landuina. Przecież to krew jego poddanych tam przelewano, jego ziemię niszczone i plugawiono.

Azaliż jakkolwiek rycerz walczył kiedy równie zażarcie, jak Landuin tamtego dnia? Niektórzy twierdzą, że nawet Balduin z Brionne nigdy nie pragnął pokonać swych wrogów aż tak bardzo. Tamtego dnia Landuin wdarł się w środek hordy wrogów, którzy otoczyli go oślizgłymi ciałami niczym obrzydliwe, śmierdzące morze. Gilles i pozostali Towarzysze stracili go z oczu na tak długo, iż obawiali się, że poległ. Ale kiedy ów straszny dzień dobiegł końca, Landuin powrócił umazany krwią, dzierżąc w dłoni głowę czarnoksiężnika, przywódcy hordy. Jednakże pozostał ponury i nie wypowiedział ani słowa przez wiele następnych dni, podczas których zombi zostały zepchnięte do morza, a Mousillon odzyskało wolność.

Ludzie powiadają, że Landuin nigdy nie pogodził się ze stratą i zawsze odczuwał smutek, widząc swoją ojczyznę tak umęczoną. Nawet po zjednoczeniu kraju, gdy Pani Jeziora koronowała Gillesa na pierwszego króla Bretonii, książę nie potrafił radować się w równym stopniu, co pozostali towarzysze. Powrócił do Mousillon, odbudował swój dom, lecz księstwo na zawsze zostało naznaczone jego smutkiem. Thierulf, towarzysz Gillesa i przyjaciel Landuina, próbował ukoić żal towarzysza, ale jego wysiłki były bezowocne. Co więcej, w jakiś sposób musiał urazić jego dumę, gdyż ten wyzwał go i pokonał w pojedynku, raniąc przy tym w twarz. Po tym wydarzeniu rycerz nie pokazywał się więcej na dworach dawnych towarzyszy. Jego kres nadszedł wiele lat później, gdy przygnieciony ciężarem trosk i smutku zmarł w łóżu. Powiadają, że pękło mu serce, kiedy oplakiwał zmarłych krewnych i ohydę, która splamiła jego rodzinny kraj. Niewielu jednak rozmawiało z nim w tych ostatnich latach, więc nikt tak naprawdę nie wiedział, jakie wtedy trapiły go myśli.

Na każdego szlachetnego rycerza, który stara się sprawić, by dolina Grismerie stała się żyzna i piękna, przypada jeden, który dzieląc kławę Landuina, pozostawia ziemię pogrążoną w biedzie i rozpacz. Nie myślcie sobie, że słowa te wypowiada buntownik!

Bard, którego pieśni słuchacie, nie pragnie obrażać bretońskich szlachciców, o nie! Ale każdy przyzna, że ludzie pokroju Merovecha Rzeźnika lękną się w tym zapomnianym Mousillon, mimo że są przecież szlacheckiego pochodzenia! Tak, Merovech, niech będzie przeklęte jego imię, który podczas złych dni czerwonej ospy wydawał się wybawieniem od plagi, jaka nawiedziła Bretonię. Merovech, który potem, owdładnięty krwawym szalem podczas bitwy, jak zwierzę zamordował naszego króla.

Merovech, który umarł bez honoru, a jego imię jest czarną plamą na historii Utraconego Księstwa. I jak dobrze wiesz, wędrowcze, nie był to najnikczemniejszy człowiek, jaki zasiadał na tronie Mousillon.

Co sprowadziło tę klątwę? Na pewno nie dusza Landuina, która silniejsza i czystsza była od duszy każdego innego śmiertelnika. Czy był to jakiś nikczemnik, czyniący zło poza zasięgiem ludzkich oczu? Może jakieś piętno jeszcze z czasów przed elfami? Klątwa zielonoskórych bestii lub nieumarłych czarowników, których pokonał Landuin? Nie wie tego nikt, ani ty, ani ja, ni żaden mędrzec, ni lord. Wszyscy wiemy tylko, że zło w żelaznym uścisku trzyma owe ziemie. Przykład Maldreda świadczy dobitnie, jak przekleństwo potrafi upodlić najszlachetniejszą duszę i doprowadzić do najokropniejszej zdrady.

Część II: Maldred Nikczemny

Maldred, ostatni książę Mousillon, sprawował władzę na dworze, który zaraz po królewskim był najbogatszym w całej Bretonii. Przy boku władcy jaśniała uroda jego pani, zachwycającej Malfleur, damy o jasnej cerze i śmiałej w słowach. Była znana w całym kraju ze swojej krasoty, a mówiono także, iż książę polega na zdaniu niewiasty bardziej, niż to było przyjęte. Maldred stawiał marmury na miejscu ruder, ozłacał kaplice Pani i przywrócił chwałę Mousillon. W swym zamku zgromadził damy dworu o niezrównanej urodzie i każdy rycerz, którego zaprosił, mógł czuć się zaszczycony, jako że nikt nie uhonorował gościa bardziej wystawną ucztą ani piękniejszą pieśnią niż Maldred z Mousillon.

Pewnego dnia sama Czarodziejka została zaproszona na dwór Maldreda. Raczyła uczynić mu ten zaszczyt i przybyć ze względu na liczne pomniki, jakie wystawił ku chwale Pani Jeziora. Wielu zuchwałców zastanawiało się wtedy na głos, czyja uroda - Malfleur czy Czarodziejki - zabłyśnie mocniej na tym spotkaniu?

Ale niestety! Cóż za hańba! Nie było to szczerze zaproszenie, ale podły podstęp, i nie pięknem przyszło się tam cieszyć, lecz potępić niegodziwość gospodarzy Mousillon. Potrawy na ucztę zostały zatrute jadem, który sprawił, że Czarodziejka zapadła w sen przypominający śmierć. Uwięziła ją straszliwa magia Malfleur - ponieważ Czarna Pani z Mousillon była tak naprawdę niecną czarownicą. Tak wyszedł na jaw nikczemny plan Maldreda. Pragnął on tronu Bretonii i teraz rozgłaszał wszem i wobec że Czarodziejka i cały leśny lud opuścili prawowitego króla. Kiedy nawet najbardziej niezłomni i wierni rycerze zaczęli podejrzewać, że laska Pani Jeziora odwróciła się od władcy, Maldred wystąpił z żądaniem tak podłym, że nigdy wcześniej ani później nie splamili się czymś takim żaden rycerz. Stwierdził mianowicie, że posiada Graala wręconego mu przez Panią i zażądał korony!

Kłamstwa Maldreda były tak bezwstydne, że żaden prawy rycerz nigdy nie dał im wiary. Nazywano Maldreda Szalonym. Nikczemnym. Zdrajcą Graala. Falszywy kielich, który wyczarowała dla niego Malfleur i który niósł przed sobą jako prawdziwego Graala, nie uchronił go przed najazdem wojsk prawowitego króla. Maldred miał jednak poparcie szlachty z Mousillon, oszukawszy jednych, a przekupiwszy drugich. Poparło go także wielu rycerzy, którzy oddali swe serca złu, a pragnienie władzy i bogactwa przesłoniło im zasady rycerskiego kodeksu. Stolica księstwa została okrażona i rozpoczęło się straszliwe oblężenie. Królewscy zbrojni atakowali dzielnie ale mury były mocne. I wtedy, o najstraszliwsza z hańb! Klątwa z pełną mocą uderzyła w Mousillon, zabijając obrońców i atakujących popoł. Plaga czerwonej ospy rozprzestrzeniła się w mieście z wielką szybkością i potworną siłą.

Niektórzy mówią, że woda z Grismerie nigdy do końca nie zmyła smrodu, który podniósł się wtedy z gnijących ciał.

Maldred i Malfleur, podobni do siebie w podłości i szaleństwie, zamknęli się w książęcym pałacu i ucztowali z zapamiętaniem. w szale obżarstwa ostatecznie przestając być rycerzem i damą. Świątowali dniami i nocami, pili i tańczyli oraz słuchali sprośnych piosenek śpiewanych im przez starą rajfurkę nawet w chwili, gdy śmierć zawitała na ulice wokół zamku. Czerwona ospa, najstraszniejsza z chorób, zabiła każdego mężczyznę, każdą kobietę, każde dziecko i każdego psa w mieście, od tego czasu zwanego Miastem Przeklętych. Kiedy zaraza ustąpiła, królewskie siły weszły przez bramy, lecz znalazły tylko sterty trupów. A w książęcym pałacu, wciąż przystrojone w odświętne szaty, spoczywały zwłoki Maldreda, Malfleur i członków ich dworu, leżących tam, gdzie śmierć zaskoczyła ich podczas tańca. Ponoć na ich ciałach nie było śladu choroby, a tym, co ich naprawdę zabiło, była gorsza nawet od zarazy trucizna zdrady, pożerająca nie ciało, lecz duszę.

Tak odeszli Maldred Zdrójca i Malfleur, Czarna Pani z Mousillon. Król był tak zasmucony, widząc upadek niegdyś wspaniałego domostwa Landuina, że przeklął tę ziemię i oświadczył, iż światło Pani już nigdy więcej nad nią nie zaświeci. Uwolniona z więzienia przez dzielnego rycerza Czarodziejka poparła tę decyzję i ogłosiła, że nieszczęsne Mousillon nie będzie miało od tej pory księcia, a wszystkie pozostałe księstwa Bretonii przestaną uznawać te ziemie za należące do ich kraju. Przez długi czas Mousillon cierpiało niedolę w nielase, a teraz ostatecznie popadło w ruinę, zaś jego obywatele stali się przeklętymi wyrzutkami, niechcianymi pod wspólnym sztandarem królestwa.

Ale klątwa, trwa nadal, wędrowcze. Obawiam się, że przetrwa dłużej niż ty i ja będziemy żyli, ponieważ jest zmagą na tym kraju, a Grismerie stała się zbyt ospała i brudna, żeby ją zmyć. Grasują tu bandy nieumarłych i zwykłych rzeźmieszków, rozprzestrzeniają się zarazy ciała i duszy. O nie, niedola Mousillon na pewno jeszcze się nie skończyła, a są tacy, którzy mówią, że właśnie zaczęła się nowa. Zobaczysz, jak rządzą nami czarna zbroja, opuszczona przyłbica i opancerzona pięść, skryte w cieniu. Tak, mrok jest na zewnątrz i rozpościera się od Miasta Przeklętych aż do chat biedaków. Mousillon w rzeczywistości jest Krainą Potępionych, a jeśli pragniesz ją odnaleźć, wędrowcze, znajdziesz tylko śmierć.



Rozdział I: Utracone Księstwo

Mousillon niewątpliwie wyróżnia się spośród wszystkich księstw Bretonii. W niełasce u króla i pozbawione księcia, ziemię i zamieszkujący je lud cierpią z powodu okrucieństwa, niesprawiedliwości, zarazy, przeróżnych plag i skrajnej nędzy. Szlachta w większości jest równie skażona złem jak kraj i poddani. Przez resztę Bretończyków Mousillon jest uważane za paskudną skażę, szpecącą piękno królestwa Pani Jeziora. Nazwa Utraconego Księstwa rzadko pojawia się w rozmowie, chyba że jako obelga lub symbol

wszystkiego, co podłe i obrzydliwe. Ale w tej odrazie jest coś więcej niż zwykły niesmak dla cuchnących bagien i ludzi urodzonych w tym przeklętym miejscu. W rzeczy samej Mousillon stanowi przestrożę dla reszty Bretonii. To wstrząsające przypomnienie faktu, czym mogłaby się stać kraina bez łaski Pani i jak blisko czai się potępienie. Mousillon powinno być ostrzeżeniem dla każdego, nawet dla czytających tę książkę. Czytaj dalej, odważna duszo, odkrywaj najciemniejsze sekrety Utraconego Księstwa...

- Ludność -

Obowiązujący w całej Bretonii podział na plebs i szlachtę jest w Mousillon jeszcze wyraźniejszy. Tu wieśniacy naprawdę są biedakami mieszkającymi w rozpadających się chałupach, w wioskach położonych wśród bagien nad rzeką Grismerie albo wokół murów miasta. Szlachta natomiast rządzi swoimi małutkimi państewkami, łącząc absolutną władzę z okrucieństwem i despotyzmem rzadko spotykanym w Bretonii. Odkąd Mousillon nie ma księcia, nie istnieje wyższa władza, która ograniczałaby samowolę magnatów. Wielu z nich naprawdę nie zna ograniczeń w swoich zachciankach i szaleństwach. W większości można to uznać za nieszczęsne piętno Mousillon, ale zdarzają się wypadki, które trzeba tłumaczyć działaniem znacznie mroczniejszych mocy. Ostatnio pojawił się w krainie nowy wpływowy szlachcic, występujący pod mianem Czarnego Rycerza, który zyskuje poparcie innych wysoko urodzonych. Jeżeli uda mu się stworzyć armię z zamieszkujących Mousillon oprychów, wieśniaków i zbójów, może stać się prawdziwym zagrożeniem dla bretońskiego tronu.

Wieśniacy są niepiśmienni, niechętni obcym i podejrzliwi. Brudni i wynędzniali, padają ofiarą licznych chorób, zwłaszcza przerażającej czerwonej ospy. Kiedy plaga owa położyła kres Wojnie Fałszywego Graala, rycerze z przygranicznych fortów utworzyli tak zwany kordon ochronny wokół Mousillon, nie pozwalając swoim poddanym kontaktować się z jego mieszkańcami. W rzeczywistości jednak chłopci z Utraconego Księstwa rzadko opuszczają rodzinne wioski i nawet wyprawa do sąsiedniej wsi jest dla nich niczym podróż w dalekie strony. Izolacja sprawiła, że stali się wyjątkowo podejrzliwi wobec obcych, zostawiła też widoczny ślad w ich wyglądzie. Wieśniak nie mający garbu albo zeza jest w większości wiosek uważany za zdeformowanego i nawet najpiękniejsza dziewczyna z tamtych rejonów ma uszy bardzo różniące się wielkością bądź dodatkowe palce u rąk lub stóp. Prawie wszyscy wieśniacy z Mousillon żyją w niemiłosierniej biedzie i mają niewielkie szanse, aby zmienić ten stan rzeczy (na przykład zając się handlem). To zwykle udaje się jedynie przestępcom i wszelkiej maści łotrom.

W Mousillon znajduje się niewiele ziem uprawnych, a znaczna ich część nie różni się zbytnio od bagien zalewanych przez leniwie płynącą Grismerie. Większość wieśniaków ledwo jest w stanie zgromadzić dość pożywienia, żeby utrzymać się przy życiu. Największym bogactwem tych ziem są żaby, ślimaki i inne oślizgłe stworzenia. Mieszkańcy biednych wsi uważają je za prawdziwe przysmaki i z reguły trudnią się ich zbieractwem. Według starego prawa władca Mousillon jest właścicielem wszystkich zab i ślimaków, które legną się na podległym mu terenie, dlatego dla większości wieśniaków szczytem ambicji jest stać się księżym bagiennikiem. Innym typowym dla mieszkańców Mousillon sposobem zdobywania pożywienia jest pokrywanie gałęzi drzew klejącą substancją. Kiedy w takim miejscu usiądzie ptak, już nie odleci, stanowiąc dla wieśniaka łatwą zdobycz. W rezultacie krajobraz Mousillon pełen jest drzew oblepionych kleistą mazią, z której wystają tylko ptasie nóżki, bo reszta ciała została oderwana przez wygłodniałego biedaka.

Otoczone murami miasto Mousillon przyciąga ludność z całego księstwa, przede wszystkim żebraków, szaleńców i przestępców. Książę zawsze rezydował w mieście, lecz odkąd go nie ma, w Mousillon panuje zupełne bezprawie. Dzięki temu kwitnie tam najbardziej dochodowa działalność w księstwie - przemysł. Jeśli statek prześlizgnie się między patrolami strzegącymi zachodnich wybrzeży królestwa, łatwo dociera do doków w Mousillon. Przybywają tu przemytnicy ze wszystkich zakątków Starego Świata, a następnie przewożą ładunek do takich krajów jak Estalia czy Imperium, gdzie porty są lepiej strzeżone. Większość kontrabandy to legalny towar, którego właściciel chce uniknąć podatków, jakie przysłoby mu zapłacić, gdyby przybił do portu, w którym bardziej przestrzega się prawa. Dlatego rody kupieckie, których wpływy obejmują całą Bretonię, nie są zachwycone, że taki kasek jak Mousillon leży poza ich zasięgiem. Dużo jest tam też nielegalnego towaru, takiego jak pirackie łupy, trucizny, zakazane księgi, a nawet niewolnicy.

Zarówno legalny, jak i nielegalny ładunek, przywożony jest do doków w Mousillon, gdzie liczne i bezwzględne gangi rywalizują ze sobą o to, który z nich "zaopiekuje" się statkiem i zedrze za to słoną opłatę od załogi. Należy jednak przyznać, że kwoty te i tak zazwyczaj są niższe niż podatki oraz cło pobierane w innych bretońskich portach. Kontrolujące doki szajki oprychów stanowią znaczną część populacji stolicy. Reszta to zamieszkujący

zrujnowaną podczas oblężenia część miasta biedacy, którzy ledwo wiążą koniec z końcem. Nie należy też zapominać o szaleńcach, którzy błakają się po ulicach, żebząc o jedzenie lub rozpowiadając o niesłychanych potwornościach. Niektórzy mieszkańcy prowadzą niewielkie sklepiki, w których sprzedaje się podejrzane towary: od trucizn, poprzez zakazane teksty aż po magiczne składniki pozyskiwane z ciał mrocznych bestii. Owi handlarze bardzo starannie dobierają swoich klientów. Podsumowując, miasto Mousillon to naprawdę niebezpieczne miejsce i tylko przestępcy lub oblakami decydują się z własnej woli tam żyć.

Pozbawione władzy zwierzchniej księstwo cierpi także z powodu wygnańców i bandytów, którzy znaleźli tu swoje miejsce. Ludzie owi często zatrudniają się u bezwzględnych szlachciców, którzy wykorzystują ich do terroryzowania chłopów i wprowadzania okrutnych lub dziwacznych praw. Jednak wyobrażenie Utraconego Księstwa jako wymarzonego schronienia dla wszelkich wygnańców jest fałszywe. Aby przetrwać, muszą poradzić sobie z chorobami, okrutną szlachtą oraz tysiącem innych zmór i przeszkód. Na domiar złego Mousillon trapi plaga nieumarłych. Księstwo nigdy nie było od nich wolne, nawet za czasów Landuina. Zaś odkąd Wojna Fałszywego Graala zaowocowała masowymi grobami ofiar zarazy, umarłaków można spotkać nawet w mniej zaludnionych zakątkach Mousillon. Ale to nie koniec zagrożeń, bo oprócz tego w uśmiercaniu nieostrożnych celują potwory z bagien, bandy zdziczałych mutantów, a także nadgorliwi rycerze z kordonu ochronnego, który otacza Przekłęte Księstwo.

Odważni rycerze mają więc wiele powodów, aby szukać przygód w Mousillon. Samo istnienie tego księstwa stanowi zniewagę dla Pani Jeziora i mężny kawaler, kroczący ścieżką wiodącą do Graala, może tam znaleźć wiele okazji do pokonania zła. Wielu rycerzy Próby nigdy nie wróciło z Mousillon, wielu błędnych rycerzy wciąż tam przebywa, owładniętych klątwą i skazanymi na stanie się częścią zła, przeciwko któremu wyruszyli. Ale ich los nie jest przestrogą dla kolejnych śmiazków. Wciąż wielu młodzieńców pragnie przekroczyć kordon, aby okryć się chwałą. Na króla wywierane są naciski, by wysłał do Mousillon armię rycerzy i ostatecznie oczyścił tę splugawioną ziemię. Ale póki co, do Utraconego Księstwa wyruszają tylko pojedynczy młodzieńcy, odnajdując jedynie zło i mrok.

- Społeczeństwo -

Ustrój polityczny w Mousillon przypomina tradycyjną strukturę władzy, ale odbitą w krzywym zwierciadle. Wieśniacy są poddani miejscowego lorda i oddają mu pańszczyznę ze swoich pól. On w zamian zapewnia im ochronę, a sam pozostaje lennikiem księcia, który jako najwyższy władca mógłby dysponować osobą i bogactwami swojego podwładnego. Jednak system ten nie działa zbyt dobrze w Mousillon. Ziemia jest tak uboga, że nie może dostarczyć rycerzom wystarczająco dużo żywności i surowców. Uciekają się więc do tak nierycerskich czynów jak wynajmowanie zbójców lub osobiście uganiają się za przemytnikami, aby zdzierać wysokie myto ze szmuglerów, którzy przemykają drogami i szlakami wodnymi. Ponieważ Mousillon od ponad dwustu lat nie ma księcia, rycerze nikomu nie podlegają. Niektórzy nie mają za pens honoru i rządzą swoimi ziemiami z wielkim okrucieństwem, zamiast chronić je i ich mieszkańców.

Drugi znaczący podział bretońskiego społeczeństwa, czyli dotyczący zasad traktowania mężczyzn i kobiet, w Mousillon nie jest tak ściśle przestrzegany. Dzieje się tak głównie z powodu wielkiego ubóstwa i odosobnienia nie tylko wiosek, ale i szlacheckich dworów. Wieśniaczki z Mousillon muszą wykonywać te same nieprzyjemne i męczące prace, co mężczyźni, i tylko zawód bagiennika uważany jest za typowo męskie zajęcie. Podobnie dzieje się na dworach, gdzie żadna wyższa siła nie wymaga od rycerzy, aby kierowali się rycerskim kodeksem, więc często nie postrzegają kobiet jako osób, które powinny być otaczane opieką i traktowane w sposób dworski. Prawo zwyczajowe i spadkowe jest o wiele bardziej umowne, co oznacza, że szlachcianka może na przykład uczynić spadkobiercą kogoś innego niż swojego młodszego brata. Może także prowadzić interesy, posiadać

majątek, a nawet chwycić za broń, co jest niedopuszczalne w innych częściach Bretonii. Większość kobiet wciąż musi przebierać się za mężczyzn, aby wykonywać męskie zajęcia, ale wyjątki od tej zasady są liczne i niewielu w Mousillon jeszcze dziwi.

Lordowie z Mousillon pozostają opiekunami minstrelów, muzyków i poetów, którzy potrafią upiększyć ich dwory; nadal są też bardzo gościnni wobec innych szlachciców. W Utraconym Księstwie nie ma zbyt wielu artystów i często zdarza się, że utalentowany bard jest przetrzymywany siłą, aby nie uciekł zakosztować zdrowszego bretońskiego

powietrza. W wielu wypadkach dwór szlachecki jest równie odosobniony jak najbardziej zapadła wioska. Dworzanie cierpią z powodu zimna i przeciągów, strachu przed roznoszącymi zarazy chłopami oraz rozłąki z krewnymi i znajomymi spoza Przekłętego Księstwa. Wiele córek bretońskich szlachciców wyszło za mąż za lordów z Mousillon i wszelki słuch po nich zaginął. Niejeden z młodszych synów gospodarza zaoferował swoją kopię i miecz goszczącemu na dworze szlachcicowi, nie wiedząc, że pochodzi on z tego zapomnianego przez Panią Jeziora księstwa. W efekcie został zmuszony do towarzyszenia nowemu panu do Mousillon, skąd zwykle nikt już nie wraca.

- Prawo -

W Mousillon nie ma odgórznej władzy, a więc stanowienie i przestrzeganie prawa zależy wyłącznie od kaprysu miejscowego pana na włościach. Nie funkcjonują sądy szlacheckie, gdyż nie ma księcia, który mógłby im przewodzić. Spory rozstrzyga się nie na drodze dociekania prawdy i sprawiedliwości, lecz siłą lub spiskiem w celu ośmieszenia przeciwnika. Prawo obowiązujące chłopów jest przestrzegane jeszcze rzadziej; znane są przypadki, kiedy nikczemny lub obłąkany szlachcic gotował swoich poddanych żywcem za to, że zapomnieli o jego urodzinach. Na terenie Mousillon obowiązują tyle kodeksów prawnych, ilu jest szlachciców, niemniej jednak niektóre uczynki są uznawane za przestępstwa w prawie całym księstwie. Na przykład ci, którzy bez zgody pana zabijają żaby i ślimaki na jego ziemiach, są zazwyczaj wbijani na pal. Kłusownictwo na szlacheckich bagnach jest bowiem uważane za zakwestionowanie autorytetu wysoko urodzonych i równoznaczne z buntem.

Jednakże szlachta rzadko stara się egzekwować swoje prawa w mniejszych osadach, chyba że w grę wchodzi bunt chłopstwa lub kłusownictwo. Na wsi obowiązują raczej lokalne zwyczaje, często w powiązaniu z tyloma przesadami, że potrafią znacznie różnić się nawet pomiędzy sąsiadującymi osadami. Roznoszenie zarazy jest tradycyjnie karane spaleniem na stosie, a w najbardziej odosobnionych społecznościach kobieta, która ucieka, aby poślubić mężczyznę z innego siola, wciąż może obawiać się kary śmierci przez utopienie. O winie i wysokości kary zazwyczaj decydują starsi wioskowi, czyli mężczyźni, którzy dożyli sędziwego wieku (na terenie Mousillon to około trzydziestki). Jednak kiedy obraża moralności jest naprawdę znacząca, wieśniacy potrafią sami chwycić za widły i własnoręcznie wymierzyć karę winowajcy.

Mówiąc o prawie, można jeszcze wspomnieć o ciekawostce, jaką są charakterystyczne dla Mousillon sądy na zwierzętach. Z jakiegoś powodu, zaginionego w pomrokach dziejów, tutejsi wieśniacy podtrzymują tradycję przypisywania winy za popełnianie przestępstw zwierzętom. Bywają one oskarżane, sądzone, a nawet karane. Ponieważ są to stosunkowo rzadkie przypadki, zazwyczaj stają się ważnym wydarzeniem dla lokalnej społeczności, a wieści o nich czasem nawet przedostają się poza wioskę. Zwierzęta zazwyczaj oskarża się o tak nieuchwytnie zbrodnie jak rzucanie czarów i uroków, roznoszenie zarazy lub żywienie niemoralnych myśli, natomiast rzadko spotyka się zarzuty o bigamię lub podburzanie do buntu. Oskarżonymi w takich procesach są często kurczaki, koty, psy, a nawet świnie - w tych rzadkich przypadkach, kiedy w wiosce jest choćby jedna. Prawdziwym powodem, dla którego niemal wszystkie świnie zazwyczaj wcześniej czy później stają przed sądem, jest fakt, że są symbolami bogactwa i dobrobytu właściciela, co wzbudza żywiołową niechęć i zazdrość innych chłopów.

Zwierzęta spoza Mousillon też nie są wolne od podejrzeń. Zdarzały się wypadki, że wieśniacy zabijali konie odebrane podróżnym, ponieważ nie widząc nigdy wcześniej takich stworzeń, uznawali je za potwory i skazywali na śmierć. Istnieją też potwierdzone o tym, jak po katastrofie statku morze wyrzuciło na brzeg tresowaną małpkę jednego z żeglarzy. Chłop, który znalazł zwierzątko, spalił je na stosie jako wysłannika diabelskich sił. Jednakże jest wyjątek od tej smutnej reguły - żaby i ślimaki stoją ponad prawem, a większość wieśniaków uznałaby za niedorzeczny pomysł ukarania któregoś z tych stworzeń.

- Religia -

Kult Pani Jeziora jest nadal popularny wśród szlachty z Mousillon, a poświęcone jej kaplice można znaleźć w rycerskich siedzibach. Jednak pod nieobecność księcia i Panien Graala liczne aspekty kodeksu rycerskiego uległy wypaczeniu. Wielu szlachciców zatrudnia najemników i awanturników, a czasem wręcz rzezimieszków, niektórzy używają nawet broni palnej, przemycanej na statkach. Zdarzają się wciąż rycerze posłuszni Pani i jej prawom, ale z każdym rokiem jest ich coraz mniej.

Religia na wsi to przede wszystkim zbiór przesądów, odmiennych w niemal każdym domu, a co dopiero w poszczególnych osadach. Najpopularniejsze z nich to grzebanie zmarłego twarzą w dół, oszczędzanie białego ślimaka, zakaz opuszczania rodzinnej wioski, zostawianie na skraju lasu ofiary z mięsa i warzyw, taniec wokół płonącej podobizny świni w każde zimowe przesilenie,

a także pogląd, że dodatkowe sutki przynoszą w życiu szczęście. Przesady te są liczne i niekiedy bardzo dziwne, a pomyłka w ich przestrzeganiu może doprowadzić do wykluczenia ze społeczności. W krańcowych sytuacjach może dojść nawet do wygnania z wioski lub samosądu.

Lud Mousillon czci bogów Starego Świata, ale często w skrzywionej i mrocznej postaci. Przykładowo świątynia Mananna w dokach stolicy poświęcona jest brutalnemu, okrutnemu aspektowi tego boga, Stormfelsovi, który dla uciechy zatapia statki i śmieje się z lamentów tonących marynarzy. Wielu wieśniaków zna imię bogini Shallyi, ale ponieważ prawie wszyscy jej kapłani zginęli zabici przez czerwonoą oszę, tylko nieliczni wiedzą o niej coś więcej. Odprawiane obrzędy niewiele mają więc wspólnego z tym, jak czci się tę boginię poza granicami Mousillon. Taal i Rhya są

często utożsamiani z legendarnymi potworami przemierzającymi lasy i bagna księstwa. To ich próbują udobruchać wieśniacy ofiarami z jedzenia, aby bóstwa pozwoliły ubogim ziemiom dawać przynajmniej te mizerne plony, jakie rodziły do tej pory. Można też w ludowych wierzeniach znaleźć ślady kultu Pani

Jezióra. Jej imię jest przywoływane przy składaniu przysięg oraz przy uroczystościach takich jak śluby i pogrzeby. W Mousillon nie ma więc zorganizowanej religii, a istniejące wierzenia mają dużo wspólnego z baśniami i legendami, a mniej przypominają spójny kult.

- Przyczajone niebezpieczeństwo -

Dla wielu wieśniaków rozciągające się między wioskami połacie bagiennych terenów są równie obce jak dalekie kraje. Istnieje ku temu powód, Mousillon to naprawdę niebezpieczne miejsce. Wiele groźnych stworzeń przemierza tereny Utraconego Księstwa i nie są to wyłącznie ludzcy bandyci.

Nieumarli

Nieumarli nekają Mousillon już od czasów Landuina. W większości są to blaknące się zombi, czyli ludzie, którzy zmarli w wyniku zarazy, a potem zostali ożywieni mocą klątwy ciężającej nad Mousillon. Te nieszczęsne istoty często żywią się nierozważnymi podróżnikami lub atakują samotne domostwa i mniejsze wioski. Odkąd w Mousillon panuje bezprawie, co zapewnia stałe i obfite dostawy zwłok, często pojawiają się tam nekromanci i tworzą niewielkie armie nieumarłych sług. Jednym z przejawów działania klątwy Mousillon jest fakt, że pozbawiony kontroli zombi nie rozpada się, ale kontynuuje ostatnio wykonywaną czynność lub oddala się, aby zająć się swoimi sprawami (co zazwyczaj oznacza pożeranie przygodnych ofiar i niezrozumiałe jęczenie lub mamrotanie). Dlatego też na terenie księstwa dość często można spotkać ożywieńców, nad którymi nawet pomniejszy nekromanta może bez trudu przejąć władzę.

Niektóre wioski pogrążają się w najgłębszej degeneracji i stają się domem ghuli, czyli istot, które były kiedyś ludźmi, ale zakosztowawszy mięsa trupów, zmieniły się w ohydne kreatury. Takie mroczne miejsca stają się gniazdem zła i występku. W większości wypadków ich koniec przyspiesza interwencja mieszkańców sąsiedniego siola, którzy z pochodniami i widłami ruszają do walki z potwornymi kreaturami.

Niektórzy twierdzą, że nieumarli zdarzają się też wśród szlachty. Ale to już zupełnie inna historia.

Skaveny

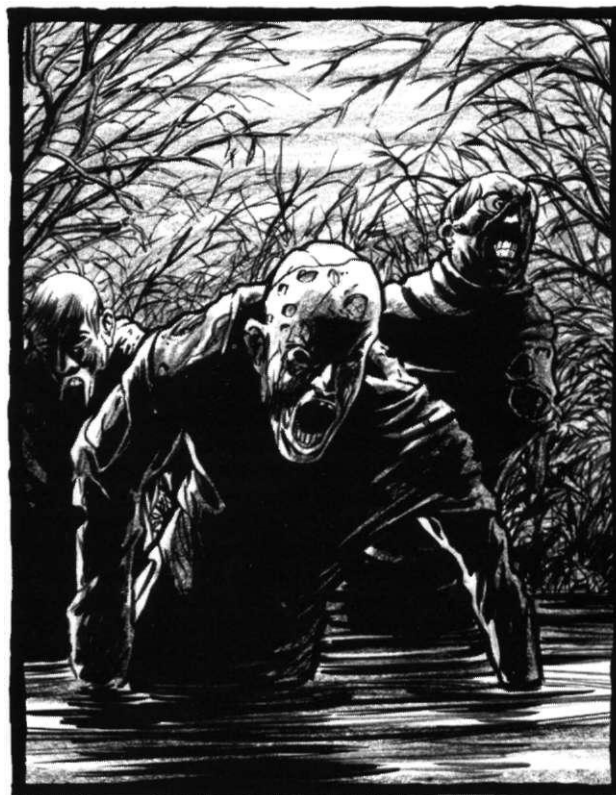
Szczuroludzie przybyli do Mousillon niespiesznie, tak jak to mają w zwyczaju i tak jak to zrobili w przypadku innych, bardziej cywilizowanych miejsc. Są mistrzami w stosowaniu trucizn i rozprzestrzenianiu chorób wśród nieświadomej ludności, więc pozornie nic w tym dziwnego, że zawitali do Mousillon, które dwukrotnie w swojej mrocznej historii zostało spustoszone przez czerwoną ospę i wciąż łatwo się tu zarazić każdym paskudztwem. Jednakże przeróżne plagi są w Utraconym Księstwie tak powszechne, że nawet skaveny nie mogły już pogorszyć tego stanu rzeczy. Zajmują się więc badaniami nad tempem rozprzestrzeniania się chorób oraz ich wpływem na ofiary, traktując Mousillon jako swoje laboratorium. Nieliczni uczeni, którzy rozumieją cokolwiek ze skaweńskiego sposobu myślenia, podejrzewają, że wybuch epidemii czerwonej ospy był przede wszystkim efektem działań szchuroludzi, choć nie ma na to żadnych dowodów.

Zwierzoludzie

W odróżnieniu od wielu lasów w innych częściach Bretonii, mokradła Mousillon nie sprzyjają obecności zwierzoludzi. Niekiedy jakieś stado wynurzy się wieczorem z bagien, żeby porwać ofiary z wieśniaczych chałup. Pod tym względem nie ma żadnej różnicy między nimi a osobnikami z Lasu Arden albo Drakwaldu w Imperium. Niestety, liczne wioski w Mousillon zawierają pakt z zwierzoludźmi, oddając im dzieci w zamian za ochronę przed rozbójnikami i pomoc w starciach z sąsiednimi wioskami. Takie przypadki nie są częste, ale wciąż powracają w opowieściach, którymi straszy się niegrzeczne dzieci.

Istoty z bagien

Tereny Mousillon w dużej mierze składają się z rojących się od ślimaków mokradeł i trzęsawisk, na których żyją dziwne stworzenia nie spotykane nigdzie poza doliną Grismerie. Powolne, silne i cuchnące - a rzekomo także inteligentne - istoty te są często nie do odróżnienia od zwałów mułu, aż do momentu, gdy zaatakują. Co ciekawe, w odróżnieniu od większości stworzeń nie uznaje się ich za zagrożenie, a wręcz przeciwnie. Szarzy Ludzie czczeni są w Mousillon jako opiekunowie dziczy, których nie należy krzywdzić, gdyż potrafią wspomóc swoją mądrością szczególnie odważnych i zdolnych bagienników.



- Kronika dziejów Mousillon -

Kalendarz Bretonii (Kalendarz Imperium)

- 3 (975): Landuin z Mousillon dołącza do Gillesa z Bastonne i Thierulfa z Lyonesse, żeby odeprzeć atak zielonoskórych na Bastonne.
- 2 (976): Landuin zostaje pobłogosławiony przez Panią Jeziora podczas wypoczynku w Lesie Klęski, a następnie wraz z Gillesem i Thierulfem staje się Rycerzem Graala.
- 0 (978): Dziewiąta Wielka Bitwa Gillesa Zjednoczyciela (znana także jako Zwycięstwo Landuina). Gilles i jego towarzysze wyruszają przeciwko hordzie nieumarłych, która najechała Mousillon. Landuin wjeżdża samotnie pomiędzy wrogie zastępy i zabija nekromantę, który im przewodził, podczas gdy towarzysze rycerza rozbijają szeregi nieumarłych.
- 1 (979): Gilles dokonuje zjednoczenia Bretonii. Landuin zostaje wybrany księciem Mousillon.
- 17 (995): Śmierć króla Gillesa.
- 25 (1003): Landuin i Thierulf staczają pojedynek z nieznanego powodu. Landuin rani Thierulfa w twarz i nigdy więcej nie pojawia się na dworze żadnego z dawnych towarzyszy.
- 67 (1045): Śmierć Landuina.
- 835 (1813): Wybuch epidemii czerwonej ospy sieje spustoszenie w Bretonii. Wraz z plagą pojawiają się szczuroludzie, oblegając Brionne i Quenelles. Mousillon cierpi straszliwie z powodu plagi, ale książę Merovech i jego rycerze zostają oszczędzeni przez zarazę. Wyruszają do walki przeciw skavenom i pomagają wygnać je z powrotem pod ziemię.
- 836 (1814): Szaleństwo Merovecha. Podczas zwycięskiej uczty książę popada w obłęd i wyzywa króla na pojedynek, w którym zabija władcę i pije jego krew. W wyniku tego potwornego czynu Mousillon zostaje najechane, a jego północna część przyłączona do księstwa Lyonesse. Niektórzy twierdzą, że inwazja była wywołana raczej przez odwieczną rywalizację między tymi dwoma księstwami niż na skutek nikczemnego czynu Merovecha. Mousillon nigdy już nie odzyskuje dawnej chwały, a znaczna jego część podupada.
- 1016 (1994): Po raz pierwszy odnotowano fakt, że nie można odnaleźć miejsca pochówku księcia Merovecha. Wiele wędrownych rycerzy wyruszało, aby je odnaleźć, ale żadnemu z nich się to nie udało.
- 1113 (2091): Rodzi się legendarna Wielka Maciora z Grismerie - największa świnia, w Mousillon. W wielu wioskach do dziś obchodzi się Noc Maciory, na pamiątkę tamtego wydarzenia.
- 1319 (2297): Wojna Fałszywego Graala. Książę Maldred i jego małżonka Malfleur więżą Czarodziejkę i występują przeciwko królowi, twierdząc, że są w posiadaniu prawdziwego Graala. Mousillon po raz kolejny okrywa się hańbą, a król wyrusza z armią przeciw nieszczęsnemu księstwu i rozpoczyna oblężenie stolicy.
- 1322 (2300): Druga epidemia czerwonej ospy sieje spustoszenie w obu armiach i zabija wiele wiejskiej ludności Mousillon. Oblężenie kończy się wraz ze śmiercią ostatniego obrońcy, a król wkracza do miasta. Maldred i Malfleur zostają znalezieni martwi w książęcym pałacu, wśród pozostałości po swoich hulankach. Mousillon zostaje ogłoszone Utraconym Księstwem, a król nie wybiera nowego księcia.
- 1472 (2450): Kaplica Graala położona w pobliżu miasteczka o nazwie Pied a'Cochon (Świńska Noga) - największy spośród ocalałych w Mousillon świętych przybytków - jest oblegana przez ogromną hordę nieumarłych. Kiedy stwory wdzierają się do środka, wszystkie Panny Graala giną w okrutny sposób, pożarte przez zombi. Świątynia nigdy nie zostaje odbudowana.
- 1480 (2458): Bitwa na Falach. Eskadra pirackich statków zostaje zepchnięta przez ogromne fale na wybrzeże Mousillon. Tam zostaje okrążona i zatopiona przez bretońską flotę. Jest to największa morska bitwa u wybrzeży księstwa.
- 1501 (2479): Nicolette z Oisement zostaje uznana winną czarów i morderstwa w związku ze zniknięciem córki księcia Lyonesse. Zostaje skazana na zamurowanie żywcem w swoim domu we wschodnim Mousillon.
- 1522 (2500): Louen Leoncoeur (Lwie Serce) zostaje koronowany na króla Bretonii. Angażuje się bardzo w "problem Mousillon" - wzmacnia kordon ochronny i pomaga księżętowi Lyonesse oraz Bordeleaux w patrolowaniu granic.
- 1539 (2517): Pierwsze wzmianki o Czarnym Rycerzu, Mallobaude, który był ponoć widziany na dworze szlacheckiego Aucassina.
- 1541 (2519): Na wschodnią dolinę Grismerie spada deszcz martwych żab. Zostaje to uznane za zły znak i wzbudza duże poruszenie wśród wieśniaków.
- 1543 (2521): Grupa rycerzy pojawia się pod L'Anguille tuż przed bitwą z korsarzami z Norski. Na ich sztandarze widnieje żółty wąż na czarnym polu. W przełomowym momencie bitwy uciekają, w wyniku czego wielu dzielnych rycerzy ginie z rąk norsmeńskich berserkerów.
- 1544 (2522): Król Louen zbiera armię, podobno po to, aby wyruszyć na rycerską wojnę przeciw Mousillon i Czarnemu Rycerzowi.



Rozdział II: Przewodnik podróżnika po przeklętym Mousillon

Mousillon to jedno z mniejszych księstw Bretonii, położone na zachodnim wybrzeżu. Od północy graniczy z księstwem Lyonesse, na południu z Bordeaux, a od wschodu z Gisoreux i Lasem Arden. Początkowo Mousillon było znacznie większe, ale jego północna, żyzniejsza połowa została zagarnięta przez księcia Lyonesse, który poprowadził swoją armię na Mousillon, aby pomścić śmierć króla z rąk księcia Merovecha. Pomimo że działo się to ponad sześćset lat temu, wciąż istnieją w Lyonesse i Mousillon rodziny, które pamiętają o tym, iż zostały rozdzielone. Ich niezadowolenie z tego stanu rzeczy bywa wykorzystywane przez podżegaczy po obu stronach granicy, którzy nie cofną się przed niczym, byleby tylko uzyskać poparcie wpływowych stronników.

Mówi się, że za czasów pierwszego księcia Mousillon, Landuina, obszar ten należał do najpiękniejszych w całej Bretonii. Jeżeli nawet kiedyś była to prawda, obecnie trudno w to uwierzyć. Ziemia w Mousillon jest nieurodzajna i bagnista, lasy zimne i wilgotne, a pogoda wyjątkowo niesprzyjająca. Większość ziem wokół rzeki Grismerie to nieprzebyte bagna, nie nadające się pod uprawę. Nawet wyżej położone tereny przy północnej granicy z Lyonesse nie przynoszą zbyt dużych plonów, gdyż są piaszczyste i jałowe. Najbardziej żyzne obszary rozciągają się na północnym zachodzie, przy granicy z Lasem Arden. Jednakże niewielu śmiałków (jeżeli w ogóle ktokolwiek) osiedla się w pobliżu lasu, a to ze względu na obfitość występujących tam

drapieżnych bestii (przejawiających szczególne upodobanie do ludzkiego mięsa). Wybrzeże Mousillon jest kamieniste i zdradliwe, za wyjątkiem naturalnej zatoki u ujścia rzeki. Grasują tu zorganizowane szajki bandytów, rozpalające ognie na wybrzeżu i wabiące nieostrożne statki w stronę skalistych wybrzeży.

Na szczególną uwagę zasługują dwa charakterystyczne obszary. Pierwszym jest leniwie tocząca swe wody rzeka Grismerie, zaś drugim miasto Mousillon, niegdyś potężne i otoczone murami, postawione na straży naturalnej zatoki u ujścia Grismerie. W czasach księcia Maldreda znacznie upiększone, zostało zrujnowane podczas oblężenia i nigdy go nie odbudowano. Jest jednak największą osadą w Mousillon i najprawdopodobniej jedynym miastem, w którym byłoby można podjąć próbę odparcia oblężenia, gdyby król Louen wyruszył na Utracone Księstwo, tak jak ponoć ma w planach.

Obszar Mousillon, tak jak innych bretońskich księstw, znaczą liczne wieże i zamki. Godny uwagi jest Zamek Hane, ze względu na korzystne położenie, które zapewnia kontrolę nad jedynym (poza stolicą) kamiennym mostem na Grismerie. Warto też wspomnieć o znajdującej się na północy wysokiej, nieco przekrzywionej Wieży d'Alsace, o której krążą przerażające legendy pełne duchów i upiornych światł. Z kolei Zamek Oisement to niewielka budowla wzniesiona na fundamentach starodawnego elfiego pałacu. Mimo swojego piękna jest rzadko odwiedzany

i cieszy się złą sławą. Jego ostatnia władczyni została tam żywcem zamurowana, gdy oskarżono ją o czarnoksięstwo. Niektóre budowle w Mousillon to rzeczywiście potężne

zamczyska lub bajkowe pałace, ale większość z nich jest bardzo zaniedbana, a niektóre nawet kompletnie opuszczone i pozostawione na pastwę bestii oraz chwastów.

- Miasto Przeklętych -

Mousillon powstało na fundamentach pięknego miasta elfów, ale obecnie stanowi jedynie cień dawnej świetności i miejsce, gdzie niepodzielnie panuje bezprawie, bieda i występki. Dwa stulecia temu było to miasto duże i dobrze prosperujące. W centrum stał książęcy pałac, a mieszkańców chroniły potężne fortyfikacje, wzniesione jeszcze w czasach Landuina. Gdzieś w ciemnościach wciąż widać ślady dawnego przepychu w postaci opuszczonego pałacu lub domu zamożniejszych ofiar zarazy. Jednakże większość miasta to tereny zrujnowane, zasiedlone jedynie przez biedaków, którzy tak obawiają się złej reputacji Mousillon, że rzadko spędzają noc w obrębie jego murów. Najbardziej ludną częścią miasta są doki, gdzie przez całą dobę trwają rozładunek i załadunek statków pływających bez bandy. Jest to również dzielnica najbardziej niebezpieczna. Tutaj jedno nieostrożne słowo może oznaczać śmierć.

Miasto składa się z kilku odrębnych obszarów, które często nie mają ze sobą kontaktu, gdyż rozdzielają je pasma ruin, w które strach się zapuszczać. We wszystkich dzielnicach można spotkać pospolitych przestępców i zarazić się paskudną chorobą, ale niektóre z nich są równie niebezpieczne, co najmroczniejsze leśne ostępy.

Trupie Wzgórza

W latach 1319-1322 (2297-2300 KI) podczas oblężenia miasta przez siły królewskie zginęli wszyscy mieszkańcy Mousillon. Czerwona ospa zebrała śmiertelne żniwo w całym księstwie, z największą mocą atakując jednak stolicę. Kiedy wygasły ogniska zarazy, na ulicach pozostały piętrzące się sterty ciał. Zwycięski król rozkazał, żeby zarówno jego polegli żołnierze, jak i ofiary zarazy, zostali pochowani w masowych grobach za murami miasta. W rezultacie powstały Trupie Wzgórza, niewielkie wzniesienia kryjące zbiorowe mogiły. Wciąż widoczne nawet po upływie dwustu lat, przypominają o ogromie cierpienia zadanego przez czerwoną ospę.

Ofiary kolejnych epidemii nadal grzebane są w cieniu Trupich Wzgórz. Ziemia ta jest więc splugawiona ponad wszelkie wyobrażenie, a samo oddychanie tamtejszym powietrzem może być zabójcze. Niektórzy ze zmarłych powracają jako zombi, a na Trupich Wzgórzach mięsożerne ghule grasują w poszukiwaniu świeżych zwłok do pożarcia. Wycieczka w te okolice wymaga sporo szczęścia, dobrego uzbrojenia oraz drobiazgowego planu działania, mimo że wzgórze leży tuż za murami miasta. Powodem wizyty na Trupich Wzgórzach może stać się nie tylko potrzeba pogrzebienia nowych ofiar zarazy, ale i odkopywanie starych. Nie jest tajemnicą, że kiedy w 1319 roku wybuchła epidemia czerwonej ospy, uśmierciła nie tylko biedaków, ale i bogaczy. Wiele pochówków odbywało się w pośpiechu, a szlachciców grzebano wraz z biżuterią i kosztownościami. Fakt ten czyni Trupie Wzgórza potencjalnym źródłem rzadko spotykanego w Mousillon bogactwa. Zdarza się, że moi Bretończycy hojnie płacą za odzyskanie pamiątek rodzinnych pochowanych wraz z nieszczęsnymi krewnymi. Nie wiadomo, czy któremuś z cmentarnych rabusiów udało się kiedykolwiek zapracować na taką nagrodę, ale gdyby tego dokonał, byłoby to dla niego zapewne bardziej opłacalne niż jakakolwiek inna forma zarobku dostępna w Mousillon.

Południowa brama

Każdy, kto przybywa do Mousillon, musi wejść od strony południowej, ponieważ północna brama jest zrujnowana i nawiedzana przez zombi z Trupich Wzgórz. Brama południowa została zbudowana według elfiego projektu i zachowała wspaniały wygląd, nawet pomimo licznych ruder stawianych przez biedaków w najbliższej okolicy. Egzystująca w okolicach bramy społeczność zubożałych chłopów utrzymuje się z żebraniń, kradzieży i handlu z ludźmi, którzy wjeżdżają do miasta bądź opuszczają je.

Okolice południowej bramy to ponure miejsce, zamieszkane przez chłopów, którym odmówiono nawet prawa do korzystania z bagien, a także przez ludzi na tyle przesądnych lub strachliwych, że obawiają się spędzić noc w obrębie miejskich murów. Podróżnicy wkraczający do Mousillon przez południową bramę mogą spodziewać się, że będą zatrzymywani na każdym kroku przez oszpeconych na skutek zarazy żebraków, błagających ich o jedzenie lub, co gorsza, przez rzeźmieszków żądających pieniędzy.

Grismerie

Przepływająca wolno przez miasto rzeka Grismerie rozlewa się szeroko. W jej nieprawdopodobnie brudnych wodach pływają odpadki, ścieki i trupy, a powierzchnię pokrywa gęsty szlam. Do miasta spływają także skażone wody licznych strumieni wypływających z mokradeł Mousillon. Ponieważ w mieście nie ma straży ani sądów, utopienie w rzece jest zwyczajową karą wymierzaną przez tłum w drodze samosądu. U swego ujścia Grismerie tworzy rozległą zatokę, w której cumują statki.

Dzielnica Kaplicy

Większość niezamieszkanego budynków znajduje się w południowo-zachodniej części miasta, wokół kaplicy Graala zbudowanej przez Maldreda na południowym brzegu Grismerie. Wznoszące się tam domy są ubogie i podniszczone. Wszystkie wartościowe przedmioty już dawno zostały rozkradzione, a mury powoli obracają się w ruinę. Jest to obszar stosunkowo wolny od niebezpieczeństw (nie licząc tutejszych mieszkańców) i co najważniejsze, studnia znajdująca się na placu przed świątynią Graala to najczystsze źródło wody pitnej w mieście (a prawdopodobnie w całym Mousillon). Plotki mówią, że niektórzy przybysze pili nawet nieprzeżutą wodę prosto ze studni i nie umarli w męczarniach! Prawie każdy mieszkaniec tej dzielnicy codziennie wyprawia się tam po świeżą wodę. Studni strzeże samozwańcza milicja miejska, która ma poparcie kapłanów opiekujących się kaplicą.

Kaplica Graala jest piękna i bogato zdobiona, może nawet zbyt bogato jak na przybytek mający stanowić skromną ofiarę dla Pani. O jej przepychu decydują gargulce oraz wyrzeźbione postacie Towarzyszy Gillesa i sceny sławnych Dwunastu Bitew. W porównaniu z resztą miasta kaplica jest prawdziwym cudem. O tym, że jest nieodłączną częścią ponurego miasta, przypomina czarna sadza, pozostająca

na ścianach od czasów obłężenia, oraz tłum żebraków, okaleczonych i powoli zabijanych przez zarazę, niekiedy umierających na schodach świątyni. Wewnątrz kaplica została ogołocona z rzeźb, mebli i zdobień, ale widok snopów światła padających między filarami na wspaniały ołtarz Pani wciąż zapiera dech w piersi.

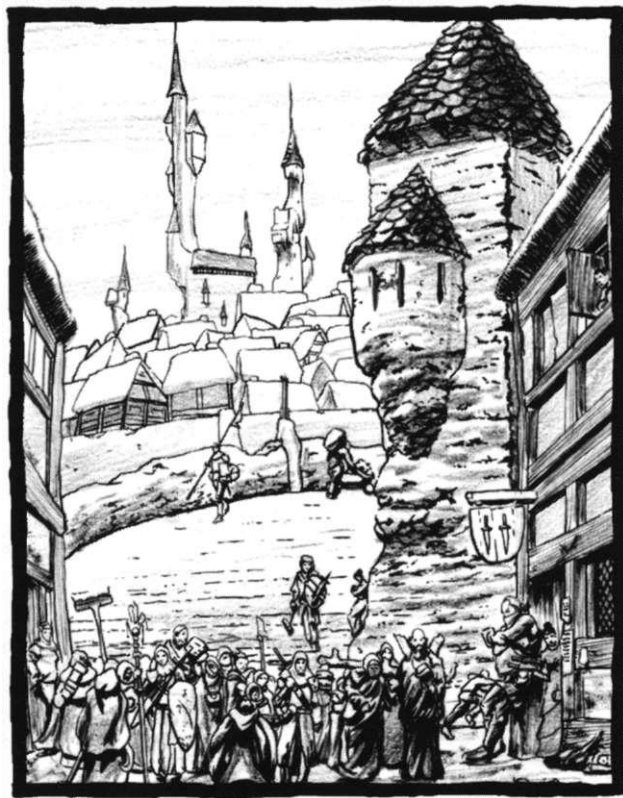
Świątynią opiekuje się grupa mężczyzn i kobiet, nazywających siebie "kapłanami" i "kapłankami". Oczywiście nie ma wśród nich prawdziwych Panien Graala, nie rozdają też jałmużny ubogim ani nie śpiewają pieśni ku chwale Pani. Główna kapłanka, Aurora, stoi na czele czegoś w rodzaju zorganizowanej grupy przestępczej z siedzibą w świątyni. Ona i jej "kapłani" sprzedają błogosławieństwa, odpusty i fałszywe amulety dla przesądnych. Niewielu mieszkańców Mousillon odważyłoby się podjąć jakąkolwiek poważniejszą decyzję bez uprzedniego zasięgnięcia rady w kaplicy i wydania swoich niedużych oszczędności na rzekomo przynoszący szczęście drobiazg. Niektórzy przybywają tu nawet spoza miasta, podejmując swego rodzaju pielgrzymkę. I nie chodzi o to, że wszyscy w Mousillon są na tyle głupi, aby uwierzyć, że kapłani Aurory są rzeczywiście sługami Pani - chociaż wiele osób tak właśnie myśli - ale o to, że jest tak niewiele rzeczy świętych w tym księstwie. Wyędźniali ludzie chwytają się zatem każdej nadziei. Cennik usług Aurory otwiera niewielka skorupka czarnego ślimaka w zamian za parę słów błogosławieństwa, a zamyka tuczony świniak za prawo napicia się ze znajdującego się w kaplicy kielicha (ładnej, ale całkowicie niemagicznej błyskotki). Nawet szlachcicom zdarza się przybywać po wątpliwej jakości błogosławieństwo od samej Aurory. Popularność jej usług uczyniła ją prawdziwą kobietą sukcesu w Mousillon i jedną z najbogatszych oszustek w całej Bretonii.

Okolice świątyni roją się od zbirów, żebraków i pielgrzymów czekających, aby kupić dla siebie odrobinę świętości. Na placu zawsze jest też tłum ludzi ciągnących wodę ze studni. Straż ochraniająca studnię jest uzbrojona i wspierana przez Aurorę, ponieważ bliskość źródła zapewnia kaplicy stały napływ klientów. Aurora nie odważyła się jeszcze wprowadzić opłat za korzystanie ze studni, gdyż nawet taka "Panna Graala" jak ona nie przetrwałaby naporu rozwścieżonego tłumu, któremu zabroniono dostępu do jedynego źródła świeżej, nieskażonej wody.

Dzielnica Mostowa

Przejsie Landuina to największy most na rzece Grismerie i jedyna kamienna przeprawa, jaka pozostała w mieście. Dzielnica Mostowa zaspokaja potrzeby marynarzy i członków gangów z doków, co czyni z niej przybytek rozpusty i wszelakiej rozrywki. Krajobraz wokół Przejsia tworzą, jak łatwo się domyślić, domy publiczne, pijackie meliny i szulernie. W zaledwie kilku tutejszych budynkach wydawana jest prawie całość niewielkiej ilości gotówki, jaka napływa do miasta.

Dzielnica ta była dawniej dość dochodowa, ale obecnie ekskluzywne domy zmieniono w spelunki i zamtuzy, a na ulicach żebracy mieszkają się z rzezimieszkami i kieszonkowcami. Najbardziej znanym lokalem jest "Upadłe Niebo" - jednocześnie karczma i teatr - mieszczące się w brzydkim i obdrapanym budynku, który zwiesza się nad krawędzią mostu. To tutaj marynarze z zawijających do portu statków przepijają i przepuszczają swoje złoto i srebro.



Doki

Doki to serce Mousillon - zarówno miasta, jak i całego księstwa. Codziennie przyplływają tam statki bez bandery, które właśnie przebyły niebezpieczną drogę po wodach patrolowanych przez bretońską flotę. Egzotyczne substancje

Problem Aurory

Aurora czerpie spore zyski ze swojego pseudoreligijnego przedsięwzięcia, ale zadreczają ją wątpliwości co do czystości jej powołania. Może gdyby zdobyła autentyczną relikwię, mogłaby naprawdę stać się świętą kobietą? Ale jak zdobyć coś takiego w Mousillon? Doskonałym rozwiązaniem mogłaby być grupa odważnych poszukiwaczy przygód, którzy za stosowną opłatą gotowi byłiby ukraść jakiś przedmiot kultu.

Poszukiwani aktorzy!

Jeden z przywódców Straży Cmentarnej wymyślił, aby w obskurnym teatrze w Dzielnicy Mostowej wystawić satyryczną Cuchnącą Komedie. Niestety zatrudnieni przez niego aktorzy w tajemniczy sposób zniknęli i właściciel teatru potrzebuje dzielnych awanturników na zastępstwo. Doświadczenie sceniczne nie jest wymagane, chociaż należy umieć przekonująco krwawić...

Mousillon

Miasto Przeklętych



Trupie W

Ważne miejsca

Brama południowa

1. Miasteczko biedoty

2. Brama południowa

Dzielnica Kaplicy

3. Kaplica Graala

4. Studnia

Dzielnica Mostowa

5. Przejsie Landuina

6. „Upadłe Niebo”

Doki

7. „Zielona Panna”

8. Stary cmentarz

9. Lanca Światła

10. Świątynia Mananna

Utracone Miasto

11. Pałac księżcy

12. Brama północna

Lordzie von Siert

Od dwóch dni w mieście owym bawię, jednakowoż przychodzi mi przyznać, iż to o dwie noce za długo.

Mousillon to wrzód na ciele tej krainy, a zamieszkujący je lud, choć trudno w to uwierzyć, jest jeszcze gorszy.

Zakonotowałem kilka miejsc wartych uwagi w tym przeklętym mieście, azażliż usilnie odradzam wizytę w tych przybytkach. To po prostu zbyt niebezpieczne.

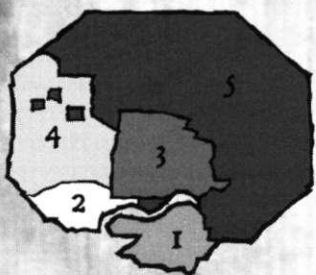
Proponuję zatem przemyśleć raz jeszcze, czy nie powinniśmy naszych interesów wciąż prowadzić w Imperium.

Pozostaję uniżonym sługą waszej lordowskiej mości

Matthias Thornhauser

Północna odnoga Grismerie jest żeglowna, choć wymaga to niezwykłych umiejętności i szczęścia. Wiceśnie ciemne i mętne wody skrywają piaszczyste łachy oraz cienie przesuwające się piętyny.

Dzielnice miasta



1. Brama południowa

2. Dzielnica Kaplicy

3. Dzielnica Mostowa

4. Doki

5. Utracone Miasto

Południowa odnoga Grismerie powstała, gdy okoliczne ulice z wolna zapadały się w trzęsawisku. Zamulone wody nie są zbyt głębokie, a gdzieś tam widać wystające góry piętra zakanych budynków.

Mapa księstwa



Głębokie rysy na murach i budynkach w północno-wschodniej części Utraconego Miasta wydają się potwierdzać pogłoski o wielkich potworach, jakie niekiedy wypływają z okolicznych bagien.

Znaczna część południowego obszaru Utraconego Miasta stoi pod wodą. Podobno bagniste rozlewisko Grismerie skrywa całe budynki, skryte na zawsze pod mulistą powierzchnią.

W pobliżu starożytnej południowej bramy leży podgródzie, zamieszkane głównie przez biedaków. Większość chałup to nędzne szafasy, lepianki lub stożkowate chatki, zbudowane z kamieni i zbieranych na bagnach czerwonych wodorostów.

Na północ od miasta leżą Trupie Wzgórza. Podobno pogrzebano tu niemal wszystkich ludzi z miasta, powalonych straszną zarazą. Mimo iż od tego czasu minęło wiele lat, nieumarli wciąż nie chcą spoczywać w pokoju.



z Arabii, zrabowane skarby z Nowego Świata, pirackie łupy i niewolnicy oraz inne nielegalne towary są wyladowywane w dokach Mousillon, a następnie rozprowadzane po całym księstwie. Statki uzupełniają zapasy, załoga korzysta z rozrywek oferowanych przez Dzielnicę Mostową, po czym żaglowiec odpływa w równie anonimowy sposób, w jaki zawitał do portu.

Proces ten jest nadzorowany przez tutejsze gangi. Jest ich kilka, a strefy wpływów oraz usługi, na które mają monopol, ulegają ciągłym zmianom. Skutecznie i brutalnie ściągają wysokie podatki, najczęściej w złocie, za pozwolenie na wypłynięcie statku do portu. Co prawda i tak są to kwoty mniejsze od tego, co uczciwy kapitan przewożący legalny ładunek musiałby zapłacić w innym porcie Starego Świata, gdzie prawo jest bardziej poważane albo skuteczniej egzekwowane. Te same gangi wywożą towary z miasta, często prześlizgując się przez kordon ochronny i dostarczając je do Bordeaux, ale zaopatrują też szlachtę z Mousillon. Członkowie gangów raczej nie dożywają starości, ale w fachu trzymają nadzieję, że wyrobią sobie w półświatku stosunkowo dobrą pozycję, co oczywiście wiąże się z dużymi pieniędzmi. Wiele z nich rekrutuje się spośród członków załóg, którzy wydawszy o jednego miedziaka za dużo w Dzielnicy Mostowej, nie załapali się na powrót do domu. Jeszcze inni to wieśniacy, którzy przybyli do miasta i okazali się na tyle brutalni oraz pozbawieni skrupułów, żeby znaleźć zatrudnienie w dokach.

Prawie wszystko w dokach dzieje się za zgodą i wiedzą gangów. Zabierają one swoją działkę ze wszystkiego: zarówno z wpływających do miasta towarów, jak i z kromki chleba rzuconej żebrakowi. Doki to jedyna część miasta, w której prawo (specyficznie rozumiane) jest rzeczywiście egzekwowane, a gangi szybko i bezlitośnie karzą nieposłusznych. Zdarzają się też wojny gangów, ale do tej pory żadnemu z nich nie udało się uzyskać decydującej przewagi. Do głównych ugrupowań zalicza się Sang'Argent (Srebrzystą Krew), której przewodzi stary tileański pirat i która ma swoją bazę na statku „Zielona Panna”, Straż Cmentarną (makabryczne i okrutne bractwo zamieszkujące splądrowane groby na granicy starego miejskiego cmentarza) oraz Łowców Skór (specjalistów od przemycania niewolników i jeńców, z siedzibą w zrujnowanej latarni morskiej).

Doki są stosunkowo dobrze utrzymane, oczywiście dzięki gangom, gdyż jest to dla nich główne źródło przychodów. Statki cały czas wpływają i wypływają z portu, a niemal zawsze kilka z nich stoi zacumowanych przy kei. Na krajobraz składają się prowizoryczne budynki mieszkalne, baraki, warsztaty i domy aukcyjne, ale najbardziej charakterystycznymi punktami są: „Zielona Panna” - elegancki, choć z wolną butwiejący barkas, na stałe zakotwiczony przy północnym nabrzeżu; zrujnowana latarnia morska na końcu południowego doku i wreszcie świątynia Mananna.

Świątynia jest utrzymana w dobrym stanie, tak jak to miało miejsce za czasów świetności miasta, ponieważ żeglarze przybywający do doków naprawdę obawiają się Mananna. Jako bóg morza dosłownie trzyma ich życie w swoich rękach, a przybytek w Mousillon poświęcony jest Stormfelsowi, czyli gwałtownemu aspektowi Pana Mórz, który sprowadza burze i morskie katastrofy. Każdy z gangów dokłada się do utrzymania świątyni i rzadko zdarza się, aby marynarz wypłynął z portu, nie ofiarując wcześniej czegoś Manannowi albo nie rzucając garści pensów na ofiarę. W odróżnieniu od znajdującej się w mieście kaplicy Graala, przybytek boga

morza jest naprawdę świętym miejscem i każdy w dokach okazuje szacunek świątyni oraz imieniu Mananna. Nic dziwnego, gdyż zwyczajową karą za igranie z gniewem boga jest utopienie.

Lanca Światła

Latarnia morska w Mousillon, zwana Lancą Światła, stoi samotnie na skraju południowego nabrzeża. Kiedy miasto przeżywało swój złoty okres, była ona niezbędna, gdyż kierowała do portu niezliczone statki, chroniąc je przed rozbiciem się o zdradzieckie skały na południe i północ od miasta. W dawnych czasach rozświetlał ją płomień olbrzymiej lampy oliwnej, ale Maldred po przejęciu władzy odnowił latarnię, w której od tej pory płonął czarodziejski ogień rozniecony przez księżną Malfleur. Palił się nieprzerwanie podczas oblężenia miasta i mówi się, że dopiero w momencie, gdy zgasł, król nabrał pewności, że Malfleur nie żyje i miasto upadło.

Obecnie Lanca, której nikt nie remontował od stu lat, jest na wpół zawalona, śmiertelną pułapką i wygląda jak wyciągnięte chwiejnie ku niebu ramię kościotrupa. Jest widoczna prawie z każdego miejsca w mieście jako widmowa sylwetka na tle szarego nieba. Większość ludzi uważa, że Lanca jest niezamieszkała, ale w rzeczywistości to siedziba jednego z głównych gangów w dokach, Łowców Skór. Są wyjątkowo brutalni, nawet w porównaniu z twardymi i cynicznymi mieszkańcami portu. Ich specjalnością jest niebezpieczny handel żywym towarem, który przecież łatwo może zostać uszkodzony, ukradziony lub może sam uciec - wszystko to sprawia, że Łowcy Skór są naprawdę bezlitośni. Lancę Światła wykorzystują zarówno jako główną siedzibę, jak i więzienie. Zachowane górne piętra służą do przetrzymywania niewolników i zbiegów, zanim będą mogli być przetrzuceni dalej. Przechowywany ponad poziomem ziemi „towar” jest dość dobrze (choć nie zawsze skutecznie) chroniony przed największym utrapieniem kupców, czyli chorobami. Pozostała część latarni została zabezpieczona pułapkami, prowizorycznymi umocnieniami i chroniona jest przez uzbrojonych po zęby członków gangu.

Lanca Światła nie była pierwotnie latarnią morską, ale o tym nie wiedzą nawet Łowcy Skór, nie mówiąc już o innych mieszkańcach miasta. Gdy w czasach Landuina nastąpił wielki rozwój Mousillon, doki zajmowały tylko jedną, północną stronę zatoki. Pierwszą właścicielką Lancy Światła była potężna czarodziejka Manon, która nigdy nie wyszła za mąż i twierdziła, że jest zaślubiona ziemi, na której się urodziła, czyli Mousillon. Wybudowała wieżę na południowym wybrzeżu rzeki, aby być jednocześnie blisko miasta i krainy Pani. Manon przeczuwała wielką ciemność nadciągającą nad najpiękniejsze księstwo Bretonii i postanowiła trwać na posterunku, aby powstrzymać nadchodzącą klątwę najlepiej, jak będzie umiała. Miała naprawdę wielką moc, jednakże z powodu pustelniczego trybu życia nie była dobrze znana nawet na dworze Landuina.

Niestety, Manon nie osiągnęła swojego szlachetnego celu. Tej samej nocy, gdy Landuin zmarł w swoim łóżu, ktoś zakradł się do wieży i zasztyletował śpiącą czarodziejkę. Kto mógł tego dokonać i w jaki sposób uniknął niezwykłych mocy kobiety, która potrafiła przewidywać przyszłość? Tego nie wie nikt. Czarodziejka została uroczystie pochowana na wybrzeżu, a jej grób zdobi prosta, marmurowa płyta, obecnie

Zbłąkani uciekinierzy

Napędce zebrana flota statków wioząca zbiegów z północy Imperium zoczyła z kursu, spychana na mielizny na północ od miasta. Na pokładzie jednego ze statków znajduje się guślarz, który przewidział rozwój wydarzeń i postanowił przesłać jednemu z BG magiczną wiadomość. Jedynym sposobem, żeby zbłąkane statki bezpiecznie sprowadzić do doków, jest zapalenie pochodni na szczycie Lancy Światła. Jednak uciekinierzy zaczną mieć prawdziwe kłopoty dopiero wtedy, gdy dotrą do miasta...

podniszczona na skutek ciągłych podmuchów słonego morskiego wiatru. Podczas budowy południowych doków należąca do Manon wieża zmieniono w latarnię morską i stopniowo wszyscy zapomnieli o istnieniu czarodziejki. Być może ona jedyna w Starym Świecie rozumiała naturę kłętwy nadciągającej nad Mousillon, ale jej życie dobiegło końca, zanim zdołała komukolwiek tę wiedzę przekazać.

Trzymani w Lancy jeńcy czasami widują szczupłą i smutną bladolicą panią, która schodzi z górnego piętra latarni. Twierdzą, że zawsze szlocha i rozpaczliwie stara się coś powiedzieć, ale nigdy nie jest w stanie wymówić ani słowa. Łowcy Skór nie przywiązują wagi do tych majaczeń, gdyż są to zapewne tylko deliryczne wizje zdesperowanych lub chorych niewolników.

Pałac książęcy

Pałac książęcy jest najwspanialszym i najstarszym budynkiem w mieście. Został zbudowany wokół samotnej elfiej wieży i nawet nowsze jego skrzydła pochodzą najprawdopodobniej jeszcze z czasów przed Landuinem. Za panowania Maldreda pałac słynął z niezwykłego przepychu. Każdą ścianę zdobiły bezcenne tkaniny, a wszystkie pokoje pełne były najświetniejszych mebli ze srebra i szlachetnego drewna. W tym wspaniałym miejscu odbywały się huczne zabawy i wystawne uczy. Zaproszenie na dwór w Mousillon było wielkim zaszczytem, więc wybrańcy losu przybywali nawet z odległych zakątków księstwa. Wszystko zmieniło się wraz z wybuchem Wojny Fałszywego Graala.

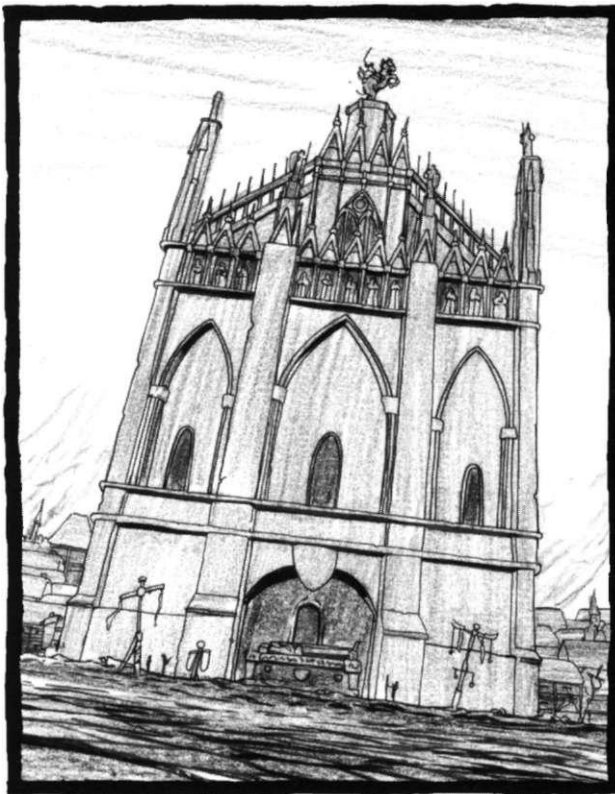
Podczas oblężenia miasta Maldred i Malfleur wraz z tuzinem dworzan i sług zamknęli się w zamku, aby uniknąć kontaktu z hordami zarażonych nieszczęśników. Przez pewien czas udawało im się ignorować wojnę toczącą się pod murami. Wspominając tamte ostatnie dni (choć nikt nie jest tego pewien), ludzie mówią, że z rozkazu Maldreda w pałacu dopuszczano się wtedy najbardziej ohydnych występów i rozpusty, aby jęki rozkoszy zagłuszyły błagania umierających na ulicach. Kiedy królewska armia przekroczyła bramy miasta i wysłano ludzi do zamku w celu aresztowania Maldreda, żołnierze zastali mnóstwo zwłok zalegających w ociekających złotem pokojach. Wszyscy umarli z niewyjaśnionych przyczyn w trakcie oddawania się wszelkim rozkoszom. Król rozkazał zamknąć pałac i zabarykadować wszystkie okna oraz drzwi, pozostawiając ciała w środku. Powszechnie uważa się, że pozostają tam do chwili obecnej.

Pałac jest po dziś dzień zamknięty i jak dotąd nie znalazł się śmiałek, który odważyłby się tam wejść. Wielu ludzi mówi, że to Maldred uczynił zamek przeklętym miejscem,



ale prawdę mówiąc kłętwa zawisła nad Mousillon dużo wcześniej niż Przeklęty Książę rozpoczął swe rządy. W każdym razie pałac jest miejscem, w którym gnieździ się zło i śmierć. Elfia wieża - elegancka i posępna - dominuje nad horyzontem północnej części miasta. Przylegają do niej dwa budynki, Skrzydło Pana i Skrzydło Pani, same z kolei otoczone przez wysokie i stronne mury. W obrębie murów znajduje się też kilka mniejszych budynków, między innymi stajnie oraz kwatery służby. Wszystkie ściany są ozdobione subtelnymi rzeźbieniami w elfim stylu, wspanialszymi i bardziej wyrafinowanymi niż krzykliwe dekoracje w kaplicy Graala. Pałac książęcy jest wciąż najpiękniejszym budynkiem Mousillon, a także najlepiej przystosowanym do obrony. Gdyby nie to, że Maldreda pokonała jego własna niegodziwość, mógłby w tym pałacu wytrzymać oblężenie jeszcze długie miesiące po tym, jak poddała się reszta miasta.

Wśród wielu pałacowych sal znajduje się między innymi sala audiencyjna, zwana Wielką Galerią, kaplica księżnej, książęce pokoje na szczycie wieży oraz Sala Łaski Landuina, gdzie Maldred wyprawiał swoje słynne uczy. Przypuszczalnie pomieszczenia przystrajają te same ozdoby, co w czasie oblężenia, chociaż dziś na pewno są podniszczone przez wilgoć i czas. Ciała prawdopodobnie też pozostały w miejscu, w którym powaliła je zaraza lub inne, nieznane zło. Nie wiadomo tego na pewno, ponieważ w ciągu ostatnich dwustu lat nikt nie odważył się wkroczyć do pałacu. Zdarzają się szaleńcy albo kłamcy, którzy twierdzą, że wspięli się na mury i zajrzeli do środka, ale tak naprawdę wszyscy mieszkańcy miasta żywią zabobny lęk przed książęcym pałacem. Nawet przybywający spoza Mousillon podróżni czują strach, zbliżając się do zamku. Można powiedzieć, że roztacza on mroczną atmosferę rozkładu, wyczuwalną nawet ze znacznej odległości. Mimo to krążą plotki, że co noc na zamku od nowa rozpoczyna się uczy, na której duchy



Maldreda i Malfleur oddają się zakazanym rozkoszom i tańczą, skazane po wsze czasy na poruszanie się w takt upiornej muzyki umarłych.

Gdyby komukolwiek udało się wejść do pałacu i przeżyć, z pewnością znalazłby tam tyle bogactw, że starczyłoby na zakup całego Mousillon, a na pewno uczyniłoby to ze znalazcy najbogatszego mieszkańca księstwa. Ale nawet ci, którzy przebyli najgorsze zakamarki Przekłętego Miasta i dotarli do wysokich murów pałacu, byli nagle paraliżowani przez aurę strachu, jaką emanuje to miejsce. Wszyscy, którzy dotarli tak daleko, zawrócili lub, jak niektórzy ponuro dodają, zostali uwięzieni na dworze Maldreda, skazani na wieczny taniec w kręgu umarłych.

Utracone Miasto

Znaczna część miasta została zrujnowana podczas oblężenia, a ponieważ nie było nikogo, kto podjąłby się odbudowy, obszary te pozostały opuszczone. Opuszczone oczyszczone przez ludzi, gdyż liczne mroczne stworzenia wybrały

Zaginiona Pani

Zamierzając odnowić położoną w pobliżu granicy piękną, lecz podupadłą kaplicę Graala, książę Bordeleaux odkrył, że wspaniały posąg Pani, który kiedyś stanowił ozdobę świątyni, został użyty w czasie oblężenia jako pocisk do jednego z trebuszy. Być może wciąż leży gdzieś w Zgubionym Mieście. Książę hojnie zapłacił za odzyskanie statuy.

Utracone Miasto na swój dom. Wyprawa do tej dzielnicy może okazać się opłacalna także dla zdolnych i obdarzonych szczęściem ludzi, którzy będą potrafili ująć z życiem z miejsca, gdzie śmierć przechadza się zrujnowanymi ulicami.

Ta część miasta, która rozciąga się na północ od Grismerie, najbardziej ucierpiała podczas oblężenia, zwłaszcza zaś teren wokół pałacu, chociaż on sam cudownie uniknął choćby najmniejszej rysy. Południowo-wschodnia część miasta również leży w gruzach. W kronikach napisano, że podczas oblężenia Mousillon król Bretonii po raz pierwszy zezwolił na wykorzystanie machin wojennych, między innymi obsługiwanych przez chłopów katapult i balist, uznając, że nie oznacza to złamania przysięgi, jaką rycerze składają Pani. Wojenne maszyny zebrały potworne żniwo wśród ludzi i budynków. Przemierzając dzisiaj ulice Przekłętego Miasta, wciąż można natknąć się na leżące na ulicach pośród gruzów zniszczonych budynków sterty głazów i kamiennych odłamków, używanych niegdyś jako amunicja do trebuszy.

W obrębie Utraconego Miasta znajdują się także dzielnice, które kiedyś były zamieszkane przez najbogatszych ludzi w Mousillon. Oznacza to, że pozostało tam wiele tajnych skrytek ze złotem i kosztownościami. Wyszukiwani złodzieje chylkiem przemierzają ciemne ulice tych okolic. Niektórzy nawet odnajdują cenne rzeczy, które mogą zapewnić im lepszą przyszłość poza Mousillon, jeżeli tylko znajdzie się ktoś, kto zechce je kupić za gotówkę. Niewielu jest jednak śmiazków, którzy ośmielają się wtargnąć do Utraconego Miasta, gdyż nawiedzają je duchy i upiory.

Za dnia i w nocy ulicami Utraconego Miasta przechadzają się nieumarli. Rozpadające się szkielety ofiar zarazy i wszedłe zwłoki niedawno zmarłych stanowią niezbitą dowód piętna, jakie odcisnęła na mieście bezbożność Maldreda. Legowiska zombi stanowią bezpośrednie zagrożenie dla każdego, kto pojawi się w okolicy, a zdegenerowane, półludzkie istoty pojawiają się jak spod ziemi, aby schwytając nieostrożną ofiarę i pożreć ją żywcem. Prawdziwą zmorą Utraconego Miasta są ghule, drapieżne, podstępne i zawsze głodne. W rzadkich przypadkach, kiedy zapuszczają się na zamieszkane tereny miasta, są odpierane płonącymi pochodniami przez grupy przestraszonych mieszkańców. Te zdarzenia dają początek opowieściom o stworach, które przychodzą w nocy, żeby kraść dzieci i wysysać dusze. W historiach tych kryje się sporo prawdy, a wzbudzany przez nie strach przed Utraconym Miastem sprawia, że nigdy nie próbowano go na większą skalę penetrować, czy też na nowo zasiedlić.

Baronia Przeklętych

Wiele miejskich opowieści to niewiarygodne historie, ale jedną z najbardziej nieprawdopodobnych jest legenda o ukrytym pod miastem królestwie potwornego władcy ghuli. Niestety właśnie ta historia, jako jedna z niewielu, znajduje potwierdzenie w rzeczywistości. Tylko kilka osób w Mousillon podejrzewa, jak wielka jest w rzeczywistości podziemna Baronia i jak rozległe są jej wpływy. Zerując jak pasożyt na nieszczęściu i słabości ludzi żyjących powyżej, Baronia to nie tylko najbardziej brutalne, ale, co dziwne, również najbardziej cywilizowane miejsce w mieście.

Dawny i niemal całkiem zapomniany książę Mousillon, Afregar, żywił ogromne ambicje, przerastające jednak jego możliwości i zasoby finansowe. Chciał stworzyć nowoczesne miasto, podobne do tych, które wdział w Imperium, lub przypominające krasnoludzkie fortece,

o których wiele słyszał. Zatrudnił najlepszych architektów z Nuln i rozkazał im ulepszyć Mousillon, aby łączyło bretońską tradycję z nowoczesnością. Pierwszym, czego potrzebował, był system kanałów, który poradziłby sobie z problemem mousillońskich ścieków. Książę rozkazał architektom, aby natychmiast rozpoczęli pracę nad systemem kanalizacyjnym pod ulicami miasta. Oprócz tuneli system miał składać się także z wysoko sklepionych piwnic i rzeźbionych kolumn, tak aby powstające pod ziemią miasto było równie imponujące jak to, które wyrastało na powierzchnię. Niestety Afregarowi skończyły się pieniądze, nim wykonano czwartą część całej pracy. Wkrótce potem książę zginął w wypadku na polowaniu. Budowa stanęła, a z czasem zapomniano o Afregarze i jego kanałach.

Było to ponad trzysta lat temu, lecz kanały wciąż istniały pod ziemią i z ponurą nieuchronnością zaczęły zapełniać się najgorszym rodzajem mieszkańców. Podziemia Mousillon zajęła grupa ghuli. Tym trupożernym bestiom udało się od czasu do czasu zaprzestać walki między sobą i wyprawić się na powierzchnię. Ghule były niebezpieczne, ale słabo zorganizowane i zadowolone z przetrwania w podziemiach miasta, niczego więcej nie oczekując. Zmieniło się to dopiero wtedy, gdy pojawił się wśród nich osobnik obdarzony zdolnościami przywódczymi.

Prawie nic nie wiadomo o królu ghuli, zwanym Rycerzem-Ludożercą. Stosunkowo niewielu mieszkańców w ogóle o nim słyszało. Nieliczne opowieści mówią o tym, że jest człowiekiem, który z jakiegoś powodu zapragnął zemsty na swoich ludzkich współtowarzyszach, z którymi kiedyś

wyprawił się do kanałów, aby powstrzymać potwory. Równie dobrze może być po prostu wyjątkowo silnym i przebiegłym ghulem, który wymordował stojących wyżej od niego w hierarchii. Kimkolwiek jest, sprawił, że niedyscyplinowana kolonia ghuli zmieniła się w lustrzane i makabryczne odbicie samej Bretonii. Rycerz-Ludożerca jest królem i ma pod sobą kilku książąt (wyjątkowo okrutne i silne ghule), którzy rządzą najniższą klasą mieszkańców podziemi. Władca jest stosunkowo inteligentny, co sprawia, że można się z nim układać. Jeden z miejskich gangów, Straż Cmentarna, twierdzi, że Rycerz-Ludożerca jest ich sprzymierzeńcem i naśle swoje ohydne legiony na każdego, kto z nimi zadrze. Nie wiadomo, czy to prawda i czy pewnego dnia władca ghuli nie wyśle swojej armii przeciw gangowi za to, że mieli chelność głosić coś takiego. Być może jednak najbardziej złowieszczym miejskim kryminalistom udało się zawrzeć sojusz z władcą ghuli i jego potwornymi poddanymi.

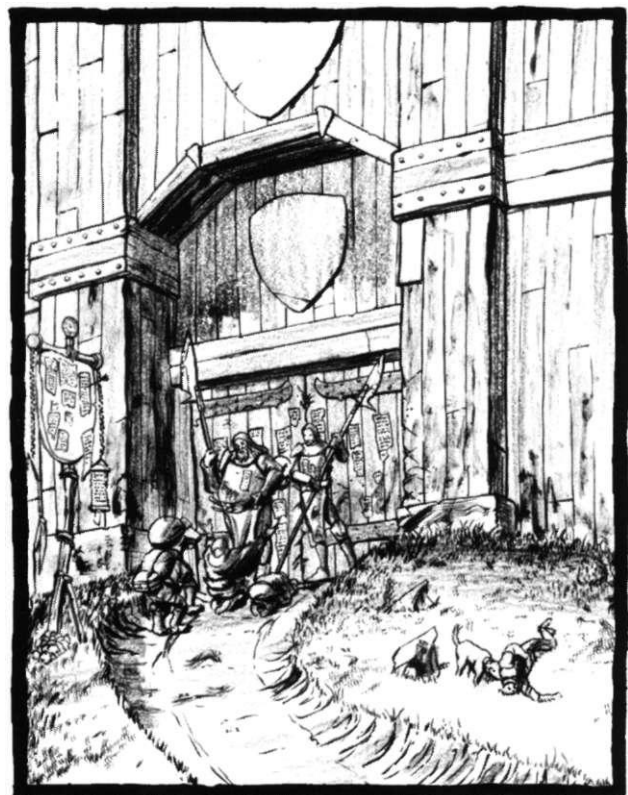
Podziemna Baronia składa się z nieprawdopodobnie długich odcinków kanałów, które przypominają raczej sale świątyni niż miejski system kanalizacyjny, połączonych z prymitywnymi tunelami wykopanymi przez ghule. To królestwo w miniaturze, z wioskami i sekcjami przeznaczonymi dla wyżej postawionych ghuli, umeblowanymi niczym szlacheckie pałace. Siedziba Rycerza-Ludożercy znajduje się na skrzyżowaniu kilku kanałów. Władca siedzi na tronie z dokładnie obgryzionych kości i rządzi dworem błaznów, gladiatorów oraz pomniejszych czarnoksiężników. Większość obszaru Baronii Przeklętych pokrywa wieczna ciemność i wątpliwe, aby ktokolwiek zapuścił się dalej niż na kilka kroków w głąb jej terenu i powrócił żywy.

- Zbuntowane księstwo -

Podróżny nie musi odwiedzać miasta, aby zostać porabionym, zarażonym, utopionym, zabitym lub zjedzonym przez nieumarłych. W księstwie pozostało jeszcze wiele innych miejsc, których lepiej nie odwiedzać. Chociaż większość terenów Mousillon można określić jako bagna i moczary pokryte z rzadka wieśniaczymi chatami, dzieje księstwa - a prawdopodobnie także jego przyszłe losy - pokazują, że istnieją tam miejsca godne zainteresowania.

Kordon Ochronny

Przez ostatnie dwa stulecia, odkąd Mousillon wypadło z łask króla Bretonii, wokół granic księstwa stopniowo wyrastały zamki, tworzące tak zwany Kordon Ochronny. Z rozkazu króla Utracone Księstwo zostało opasane łańcuchem ponad dwóch tuzinów wież, a jedynym celem ich załóg stało się wypatrywanie band wieśniaków podejmujących próbę ucieczki. Bretończycy są pewni, że każdy z Mousillończyków jest nosicielem czerwonej ospy i jeżeli tylko pozwoli się im opuścić krainę, na pewno wywołają nową epidemię. Dlatego też wieże strzegą nielicznych dróg, zwierzęcych szlaków i leśnych ścieżek, wykorzystując naturalne ukształtowanie terenu w ten sposób, że przekradnięcie się koło nich jest bardzo trudne, a czasem wprost niemożliwe. Żeby zyskać pewność, żołnierze regularnie patrolują tereny pomiędzy wieżami. Na obszarach, do których nie mogą dotrzeć, pozostawiają brudną robotę naturalnym zagrożeniom Mousillon (bagnom, drapieżcom, ożywiecom i innym, jeszcze gorszym stworzeniom). Każda wieża



pełni funkcję posterunku wzdłuż kordonu i jest małą, samowystarczalną fortecą, która posiada własne zapasy żywności, głównie dzięki uprawie roli lub hodowli. Co trzy tygodnie okoliczni lordowie wysyłają zapasy i zmianę wojska do wież na swoich terenach. Ich przedstawicielami na miejscu są kasztelan. Zazwyczaj są to rycerze, którym powierzono zadanie schwytania i przesłuchania każdego wieśniaka, który chciałby przekroczyć kordon, zmierzając do Lyonesse, Bastonne lub Bordeleaux. Tak naprawdę stosunkowo niewielu mieszkańców Mousillon podejmuje próbę przekroczenia granicy (większość z nich nawet nie wie, że istnieje cokolwiek poza ich wioską, nie wspominając o księstwie), więc kasztelanowie zajmują się głównie walką z bandami złodziei i przemytnikami. Zazwyczaj dysponują niewielkim garnizonem ochotników, w liczbie od 10 do 20 osób. Czasem są też wspierani przez rycerzy, którzy stanowią średnio około 20% członków załóg wszystkich wież.

Król Louen Lwie Serce traktuje sprawę kordonu bardzo poważnie. Nakazał umocnienie niektórych garnizonów, a także zachęca błędnych rycerzy i rycerzy Próby, aby pomagali patrolować granice Mousillon. Według krążących plotek, kordon został wzmocniony w odpowiedzi na dochodzące ostatnio z Mousillon żądania książęcego tytułu. Uszczelniając kontrolę granic, król chce za jednym zamachem powstrzymać tworzenie się wrogiej armii, jak też przetrzeć szlak dla własnego najazdu na te ziemie.

Pomimo wzmoczonego zainteresowania władcy, przeciętna wieża z kordonu jest raczej ponurym miejscem, odludnym i zamieszkanym przez kilku uzbrojonych mężczyzn oraz dowodzącego nimi rycerza, który pełni funkcję kasztelana. Rycerze pozostają poza podejrzeniami, więc mogą swobodnie przekraczać granice kordonu, tak samo jak chłopci i cudzoziemcy, jeżeli tylko mają specjalne zezwolenie od któregoś z przygranicznych lordów. Wszyscy pozostali zmuszeni są przekraczać kordon nielegalnie. Może się to okazać bardzo ryzykowne, gdyż podróżujący bez zezwolenia mogą być w każdej chwili zabici bez ostrzeżenia przez żołnierzy kasztelana. W Mousillon jest tylko kilku przestępców specjalizujących się w przetrzucaniu ludzi i towarów przez granice. Przemytnicy potrafią znaleźć ukrytą ścieżkę lub przekupić żołnierzy, tym samym umożliwiając bezpieczne opuszczenie terenu Przekłętą Księstw.

Osoby próbujące bezprawnie przekroczyć kordon wiele ryzykują. Kasztelan i jego ludzie trwają na straży, a bez zezwolenia można ich minąć tylko ukradkiem lub przy użyciu siły. Zazwyczaj załoga ma przewagę liczebną i zbrojną, więc poruszanie się w okolicach wieży jest nadzwyczaj ryzykownym przedsięwzięciem. Podczas każdych 30 minut, które Bohaterowie spędzają w zasięgu dwóch kilometrów

od kordonu, mają 40% szansę na napotkanie patrolu składającego się z 1k10/2 + 2 ochotników (lub rycerzy). Patrol będzie nalegał, w miarę potrzeby używając siły, aby wędrowcy powrócili do Mousillon. Jeżeli BG zaatakują patrol lub wieżę, zostaną wyjęci spod prawa, a miejscowy lord zapewne nie będzie szczęśliwym, aby wytropić i zgładzić złoczyńców.

Las Arden

Północno-zachodnią granicę Mousillon wyznacza skraj Lasu Arden. Znany z wielu bretońskich legend, jest wybierany jako cel wędrowki przez rycerzy, którzy szukają bestii do убicia. To mroczne miejsce, w którym czają się przeróżne potwory, a ponieważ zła sława lasu sprawia, że coraz mniej wieśniaków osiedla się w jego okolicy, bestie są czasem zmuszone do zapuszczania się w głąb Mousillon. Ciemnozielone otchłanie Lasu Arden stopniowo się przersedzały i tam, gdzie zaczynają się tereny Przekłętą Księstwa, teraz tylko nieliczne, schorowane drzewa wczepiają się w bagnistą krainę niczym szpony w ciało ofiary. Granica nie jest wyraźnie wyznaczona i czasem zdarza się, że jakiś desperat lub szaleniec ukrywa się na obrzeżach lasu.

Wrota Grenouille

Miasto o nazwie Wrota Grenouille leży na wschodzie, tam gdzie Grismerie przecina granicę Mousillon z Bastonne. Jest to zespół ufortyfikowanych drewnianych budynków i hangarów na łodzi, który powstał w celu nadzorowania i opodatkowywania handlu towarami napływającymi do Mousillon. W Bretonii to raczej niezwykłe, aby miasto powstawało z powodów gospodarczych i było prowadzone przez kontrolujących handel przedstawicieli kupieckich rodów. Przez Wrota Grenouille przewozi się wszystkie towary legalnie wypływające z Mousillon, a podatek od nich odprowadzany jest zarówno do kasy kupieckiej, jak i królewskiej. Myto jest wysokie, ale Wrota to jedyna droga, którą ładunki mogą opuścić Utracone Księstwo, nie wzbudzając gniewu rycerzy z kordonu ochronnego. Kupcy są bardzo czujni (nawet bardziej niż rycerze) i niezwykle trudno jest przemycić cokolwiek bez ich wiedzy. Wrota Grenouille to także siedziba kilku kompanii trudniących się wynajmem łodzi do przewozu towarów (i nielicznych nierozważnych pasażerów) do Mousillon i z powrotem. Zatrudniają one najtwardszych i najbardziej zaufanych żeglarzy oraz przewoźników z całej Bretonii, którzy muszą nie tylko być zdolni do pokonania zamulonych i trudnych do żeglugi wód Grismerie, ale także odważni i sprawnie władający bronią, jeśli chcą przeżyć regularne wyprawy do przekłętą Mousillon.

Wrota Grenouille są zarządzane przez radę składającą się z przedstawicieli różnych rodów kupieckich. Swoich reprezentantów mają tam Bractwo Latarni, Kocioł i Kogut (skupują broń palną i inne egzotyczne rodzaje uzbrojenia napływającego do doków Mousillon) oraz Droga Życia (podejrzewana o finansowe wspieranie przestępców i szmuglowanie nielegalnych towarów przez kordon). Bretońską szlachtę reprezentuje bezwzględny sir Parvon, który równie dobrze wywiązuje się ze swoich obowiązków kasztelana najbliższej z wież kordonu, jak też pilnuje, aby do królewskiego skarbcza spływały należne podatki od towarów transportowanych przez Wrota.

Zaginiona załoga

W okolicach Wrót Grenouille zostaje znaleziona dryfująca łódź, na której nie ma śladów życia i tylko krwawe plamy pozwalają się domyślać, co się stało z załogą. Ktoś (może Bohaterowie) powinien prześledzić trasę łódki wzdłuż Grismerie i być może powiązać los żeglarzy z tajemniczym pasażerem, który płacił złotem za przetransportowanie do Mousillon.

Zwycięstwo Landuina

Dzień największej chwały Mousillon nadszedł zaraz po jego najcięższej nocy. Landuin walczył u boku Gillesa, wyzwalając Bretonię z łap zielonoskórych, a po powrocie w rodzinne strony odkrył, że podczas jego nieobecności rozpanoszyli się tam nieumarli. Ogarnięty rozpaczą wjechał w sam środek hordy ożywieńców. Gilles i Towarzysze stracili go z oczu i obawiali się, że zginął. Jednakże po zmroku książę powrócił z głową potwornego nekromanty, który dowodził nieumarłymi. Landuin odnalazł go i zabił, mszcząc tym samym śmierć swoich najbliższych i zbezczeszczenie rodzinnego domu. O świcie Towarzysze wyruszyli na pozbawioną przywódcy hordę i roznieśli ją na mieczach. Miejsce, gdzie rozegrała się bitwa, nazwano na pamiątkę tego wydarzenia Zwycięstwem Landuina.

Położone na północnym brzegu Grismerie, na wschód od Portand, miejsce bitwy to obszar gleby nadzwyczaj urodzajnej jak na Mousillon i nadawałoby się doskonale pod uprawę, gdyby jakiś wieśniak ośmielił się je zaorać. Zwycięstwo przypomina o tym, że w przeszłości Mousillon było krainą zieloną i urodzajną, gdzie w każdej bruzdzie ziemi i kępie drzew widoczny był dotyk ręki miłościwej Pani. Jednakże obecnie jest to miejsce rzadko odwiedzane, gdyż emanuje nie tylko pięknem, ale i śmiercią. Szarża Towarzyszy powaliła tutaj tylu nieumarłych, że tysiące kości wciąż leżą płytko pod ziemią, a niektóre z nich nawet wystają na powierzchnię. Przed rozkładem chroni je tajemnicza moc. Niektórzy ośmielają się twierdzić, że jest to ta sama mroczna siła, która zmusiła szkielety do powstania, i nie ma ona nic wspólnego z błogosławieństwem Pani.

Pośrodku pobojuwiska wznoszą się pozostałości kamiennej wieży, w której, jak głoszą plotki, Landuin walczył z nekromantą. Ruiny te powinny być świętym celem pielgrzymek, ale tak naprawdę niewielu rycerzy wyprawia się, aby je zobaczyć. Dzieje się tak dlatego, iż mało kto chciałby zatrzymać się w miejscu, które choć niezwykle piękne, jest również przesycone złowrogim i nieuchwytnym złem.

Sieroce Wzgórza

Pasma wzniesień we wschodnim Mousillon jest określane wspólną nazwą Sierocych Wzgórz. Są one znane wśród bywałych w świecie wieśniaków (czyli takich, którzy raz lub dwa opuścili swoją wioskę) jako miejsce, w którym rosną niezwykle zioła i kwiaty. Mieszkańcy wiosek wokół Sierocych Wzgórz to wyborni zielarze, potrafiący wśród chwastów wypatrzyć użyteczne rośliny. Wiele recept na ludowe medykamenty, przekazywanych przez zabiarki z pokolenia na pokolenie, zaleca używanie tylko ziół pochodzących z tamtych stron. Zielarki, które znają się na rzeczy, potrafią zapłacić nawet kurzą nogę za pęczek znakomitych ziół, więc niektórzy bardziej odważni wieśniacy podróżują drogami Mousillon, sprzedając swoje zbiory w napotkanych wioskach. Tacy podróżni są tolerowani, choć traktowani podejrzliwie, gdyż mieli chęć opuścić miejsce swoich narodzin.

Sieroce Wzgórza są zarośnięte gęszczem paproci, przez które trudno się przedrzeć, ale i tak jest to jedno z najprzyjemniejszych miejsc na obszarze księstwa. Jest tu również stosunkowo bezpiecznie i tylko odrastające z nienaturalnym uporem krzaki sprawiają, że tereny te nie są zamieszkałe w większym stopniu. Na szczycie jednego ze wzgórz widać pozostałości zamku i mimo że obecnie jest to tylko zbiorowisko zawalonych murów, z ich rozmiarów

wynika, że za czasów swej świetności budowla musiała być naprawdę wielka. W pamięci ludzkiej nie zachowała się jednak ani jej nazwa, ani imię rodu, który nią władał. Być może jest to nawet pozostałość z czasów panowania elfów. Nie wiadomo także, dlaczego właśnie tam rosną niektóre z najbardziej użytecznych ziół.

Grobowiec Merovecha

Merovech, książę Mousillon, wciąż cieszy się złą sławą szaleńca, który zabił króla i którego późniejsza przegrana w bitwie doprowadziła do utraty najżyźniejszych ziem księstwa na rzecz Lyonesse. Pomimo że był ostro krytykowany jeszcze za życia, wielu członków szlacheckich rodów i znakomitych rycerzy było mu wiernych do samego końca. Walczyli u jego boku w zwycięskiej bitwie z armią skavenów w 837 roku (1815 KI), oddając prawie boską część okrutnemu i wojownicznemu księciu. Kiedy zginął, rycerze wbrew rozkazom nowego króla postavili zmarłemu ogromny grobowiec. Wielkie, kamienne mauzoleum, rozmiarami zbliżone do małego zamku, zostało zbudowane w środkowej części Mousillon, aby Merovech mógł po śmierci obserwować swoje dominium. Wielu najbardziej fanatycznych rycerzy i służących księcia zgodziło się na pochowanie żywcem wraz z nim. Zostali zamknięci w zimnym grobowcu, oddając w ten sposób hołd swojemu panu i zmuszając hańbę spowodowaną tym, że nie zdołali go obronić podczas bitwy.

Ogromny ciężar mauzoleum postawionego na grząskich terenach sprawił, że grobowiec zaczął się zapadać i ostatecznie zniknął pod powierzchnią trzęsawiska. Położenie grobu nigdy nie było powszechnie znane, a jego zapadnięcie się spowodowało, że w roku 1016 (1994 KI) oficjalnie został uznany za zaginiony. Wielu



Skaveńskie poszukiwania

Wydaje się, że skaveny przybyły do Mousillon, aby odnaleźć coś, co zostało ukryte bądź zaginęło. Merovech i jego rycerze w cudowny sposób uniknęli śmierci podczas epidemii czerwonej ospy w 837 roku (1815 KI). Czyżby skaveny poszukiwały grobowca, aby sprawdzić, jaka moc uchroniła szalonego księcia przed chorobą?

rycerzy wyprawiało się w poszukiwaniu grobowca, ale ponieważ wszyscy szukali na powierzchni ziemi, żadnemu nie udało się go odnaleźć. W rzeczywistości leży on pośrodku bagnistej niecki, wypełnionej mętną, stojącą wodą. Trupy rycerzy, sług i koni pochowanych wraz z Merovechem obróciły się już w proch, pozostało tylko parę obrośniętych glonami kości. Z samym księciem czas obszedł się trochę lepiej. Jego szkielet wciąż siedzi na tronie pośrodku pogrążonego w ciemnościach wielkiego, kamiennego grobowca, a czaszkę wykrzywia uśmiech szaleńca. Wnętrze mauzoleum przypomina mroczną wersję klasycznego bretońskiego dworu. Ściany pokryte są reliefami przedstawiającymi Merovecha walczącego z królem albo wbijającego przestępców żywcem na pal podczas swoich uczty. Szkielet trzyma w dłoni kielich z czarnego żelaza, z którego Merovech pił królewską krew, a szczątki potężnego rumaka bojowego spoczywają u jego stóp. Merovech będzie spoczywał w zapomnianym grobie, dopóki ktoś nie odnajdzie zaginionego mauzoleum w bagnistym zapadlisku.

Grób Piratów

Mousillon widziało wiele bitew, z czego kilka rozegrało się na wodach oceanu lub w pobliżu ponurego i skalistego wybrzeża. Bitwa na Falach to straszliwy przykład takiej właśnie batalii. Wydarzenia, które do niej doprowadziły, miały swój początek na morzach otaczających Tileę i Estalie, gdzie piractwo jest tak rozpowszechnione, że całe tileańskie miasta-państwa żyją z zysków czerpanych z rabunku. Estalijska flota zorganizowała w końcu wielką kampanię przeciwko piratom. Wielu z nich postanowiło połączyć siły i popłynąć na północ, aby uciec estalijskim okrętom i znaleźć bezpieczną przystań w Bretonii lub w Marienburgu. Oczywiście Bretończycy nie pozwoliliby tak wielkiej liczbie pirackich statków wpłynąć na swoje wody, ale zaślepionym szaloną nadzieją piratom wydawało się, że znajdą sposób, aby ominąć bretońską flotę.

Piracki dług

Podczas Bitwy na Falach na dno wraz ze swoim statkiem poszedł słynny tileański pirat, Czerwony Giovanni. Szlachta z miasta-państwa Remas twierdzi, że był on im winien mnóstwo pieniędzy. Uznając, że śmierć pirata nie anulowała długu, Tileańczycy domagają się od jego rodziny spłaty zobowiązania. Szlachta pragnie wydobycia z Grobu Piratów najcenniejszej rzeczy, jaka należała do Giovanniego, czyli jego inkrustowanego brylantami sztucznego oka.

Nie wzięli jednak pod uwagę gniewu boga morza, Mananna. Nienaturalnie wysokie fale zapędziły piracką flotyllę w pobliże brzegów Mousillon, gdzie znalazła się w pułapce, uwięziona między skalistym wybrzeżem i wroga flotą. Bretończycy otoczyli piracką armadę i roznieśli ją okręt po okręcie, roztrzaskując kadłuby armatnimi pociskami lub wpędzając na podmorskie rafy. Bitwa trwała cały dzień i noc, aż wreszcie wszystkie statki korsarzy zostały zniszczone. Następnego ranka ogromna fala przypływu pokryła wybrzeże i niektórzy mówią, że zwłoki topielców zostały rzucone nawet na kilometr w głąb łądu.

Grób Piratów znajduje się przy brzegu na północ od miasta i stanowi ponurą pamiątkę Bitwy na Falach. Wiedząc, jak niebezpieczne potrafi być wybrzeże Mousillon, dowódcy bretońskiej floty nie kwapili się do przejścia unieruchomionych i tonących pirackich okrętów. Zostawiono je więc, żeby zgniły tam, gdzie zatонуły lub zostały wyrzucone na brzeg. Wraki większości z nich wciąż można tam znaleźć. Sterczące ponad powierzchnią wody połamane maszty i przegniłe kadłuby statków roztrzaskanych na skałach są doskonale widoczne z brzegu. Podczas bitwy wysoka fala porwała niektóre statki tak daleko, że kiedy poziom wód opadł, spoczęły one prawie nienaruszone na skałach, niczym wyrzucone na brzeg morskie potwory.

Okręty już dawno ograbiono ze wszystkiego, co cenne, nawet z kości martwych marynarzy. Ale nawet teraz od czasu do czasu zdarza się, że wieśniacy, orząc tereny położone w okolicy Grobu Piratów, odnajdują szkielety lub garść zaśniedziałych miedziaków pochodzących z dawnej skrzyni skarbów. Miejsce to wciąż jest pełne tajemnic, a poszukiwacze skarbów lub ciekawscy często tu przybywają, aby myszkować wśród próchniejących kadłubów lub wypatrywać wraków leżących dalej w morzu. Wiele statków spoczywa pod powierzchnią wody i kilku śmiazków próbowało wydobyć z nich kosztowności, ale bez większego powodzenia.

Wśród marynarzy krąży wiele legend o statku-widmie ślizgającym się nocami po falach lub o nabrzmiałych od słonej wody topielcach, wynurzających się na powierzchnię w poszukiwaniu zemsty na żywych. Bardziej interesujące są jednak opowieści o zrabowanych skarbach, które podobno spoczywają gdzieś pod powierzchnią. Na przykład rycerze Zakonu Płonącego Słońca marzą o tym, aby odzyskać zaginioną Słoneczną Koronę z Bilbali, która prawdopodobnie poszła na dno wraz z jednym z okrętów zniszczonych podczas Bitwy na Falach. Wielu uważa też, że porwana w przeddzień koronacji księżniczka infantka z Sartosy została schwytana przez piratów i najprawdopodobniej znajdowała się na pokładzie jednego z zatopionych statków. Wysyłano już do Mousillon najemników z Sartosy, aby odnaleźli jej ciało, ale jak dotąd nikomu się to nie udało, a niewielu w ogóle powróciło. Upływ czasu sprawia, że drewno gnije, kości zamieniają się w proch, a Grób Piratów aż do samego końca będzie skrywał swoje sekrety.

Kaplica Frenegrande

Niewielu mieszkańców Mousillon zdaje sobie sprawę, że wciąż istnieje tam prawdziwie święte miejsce. Kaplica Frenegrande została zbudowana kilkaset lat temu przez przewidujące Panny Graala, które spostrzegły, że nad Mousillon nadciągają mroczne czasy i chciały

upewnić się, że przynajmniej jedno miejsce pozostanie pobłogosławione przez Panią, nawet gdy reszta księstwa zostanie utracona na rzecz mrocznych mocy. Świątynię wybudowano na rozkaz samej Czarodziejki. Od tamtej pory w kaplicy zawsze rezydowała Panna Graala, a kiedy od czasu do czasu przejeżdżał tamtędy rycerz, otrzymywał błogosławieństwo Pani i musiał przysiąc, że nigdy nie zdradzi położenia świątyni.

Lokalizacja świątyni zawsze trzymana była w tajemnicy, aby uchronić ją przed najazdem i rabunkiem ze strony bezwzględnych rycerzy, którzy powoli przejmowali władzę w Mousillon. Kaplica jest położona w północnej części księstwa, między niskimi, skalistymi wzgórzami. Wokół nie ma żadnych wiosek i osad, jedynie jałowe, skaliste ziemie. Budynek jest mały, ale solidny, bez ostentacji tak charakterystycznej dla znajdującej się w mieście kaplicy Maldreda. Wnętrze mieści małą nawę z kilkoma kamiennymi ławkami skierowanymi w stronę ołtarza Pani, niewielką izdebkę, w której mieszkały Panny Graala, oraz kilka kamiennych stopni wiodących do krypty, gdzie spoczywają ciała poprzednich kapłanek.

Historia kaplicy, tak jak i całego Mousillon, jest niezbyt wesoła. Kiedy podczas Wojny Fałszywego Graala Maldred i Malfleur uwięzili Czarodziejkę, rzuciła ona desperacki czar w nadziei, że uda jej się skontaktować z którąś ze swoich Służebnic. Niestety tylko jedna usłyszała wołanie o pomoc - była to Frenegrande, opiekująca się ukrytą kaplicą. Co gorsza, usłyszała je także Malfleur i rozsnuwając sieć swojej mrocznej magii, zdołała odkryć miejsce, w którym znajdowała się Frenegrande. Rozkazała najbardziej bezlitosnemu z rycerzy Maldreda, sir Garinowi Surowemu, aby zabił zdraczkinię, która ośmieliła się pomóc Czarodziejce.

Sir Garin w pośpiechu ruszył w stronę świątyni, a Frenegrande wiedziała, że jest zgubiona, kiedy ujrzała go pędzącego w dół zbocza. Zabarykadowała się w kaplicy, wznosząc modły do Pani Jeziora, ale wiedziała jednocześnie, że pomoc nie nadejdzie, a ona sama niechybnie umrze. Sir Garin był gwałtownym i okrutnym rycerzem, znanym ze skuteczności w uciszaniu niepokornych wieśniaków. Jednakże kierował się również swoistym poczuciem honoru i złożył przysięgę swemu seniorowi, Maldredowi, iż nie odstąpi kaplicy, dopóki kapłanka nie zginie. Panna modliła się, a on czekał, wiedząc, że bez wody i pożywienia nieszczęsna musi wkrótce umrzeć. Jednak jałowa, kamienista ziemia wokół kaplicy nie mogła także samemu Garinowi dostarczyć niezbędnych środków do życia. Oboje umarli z głodu i pragnienia w odstępie zaledwie jednego dnia.

Nikt oprócz Czarodziejki nie wie, jak umarli Garin i Frenegrande. Kaplica pozostała ukryta przez następne dwadzieścia lat i tylko czasem przybywali w te strony rycerze. Próby, wiedzeni tajemniczą wizją przeznaczenia. Duch Frenegrande udzielał błogosławieństwa Pani rycerzom wiernym i na tyle szlachetnym, żeby odnaleźć świątynię. W ten sposób zbożne dzieło dokonywało się w krainie, o której mówiono, że nie świeci już tam światło Pani. Obecnie Frenegrande mogłaby nawet stać się patronką bandy awanturników lub cudzoziemców, gdyż sytuacja w Mousillon jest tak beznadziejna, że nawet chłopci lub wędrowcy z dalekich stron mogą zostać wezwani do przeciwstawienia się wszechogarniającej kłatwie.

Jeżeli chodzi o sir Garina, jego kości najprawdopodobniej dawno temu obróciły się w proch i słusznie został zapomniany. Jednakże czasem zdarzy się, że jakiś zielarz lub wieśniak opowiada o błakającym się po wzgórzach szkielecie rycerza, ożywionym być może przez nikczemność swoich uczynków za życia lub szukającym wybaczenia z za grobu. Ale niewielu, nawet w Mousillon, wierzy w takie opowieści.

Baszta Uludy

Podczas Wojny Fałszywego Graala Maldred, wspomagany magią Malfleur, uwięził Czarodziejkę. Mógł ją osadzić w jednym z kilku miejsc, ale na jej nieszczęście wybrał niedostępną Basztę Uludy - samotną, mało znaną wieżę przy północno-zachodnim krańcu Mousillon. Budowlę z czarnego granitu wzniesiono podobno według starożytnego elfiego projektu, jednak w obecnym stadium zniszczenia przypomina sękaty, kamienny palec, wymierzony gniewnie w niebiosa. Uwięzioną Czarodziejkę uwolnił rycerz Gaston, zwany Bardem, którego przywiodły w tamte strony niezwykle wizje. Pokonał potwora, którego Maldred postawił na straży wiodącego do baszty wąskiego, kamiennego mostu, i uwolnił zakładniczkę. W nagrodę za ten czyn Czarodziejka sprawiła, że Gaston objął tron Bretonii i już jako król poprowadził rycerzy do oblężenia Mousillon. Baszta została zapomniana, ocalona od zniszczenia być może przez samą Czarodziejkę.

Smagana przez wichry wieża wciąż stoi na wybrzeżu Mousillon. Wąski, kamienny most, który niegdyś łączył ją z brzegiem, rozpadł się podczas walki Gastona z bestią, więc do baszty można się dostać tylko pokonując zdradzieckie skały i wzburzone morze, a potem wspinając się do wejścia umieszczonego w połowie wysokości kamiennej iglicy. Bestia też nadal tam jest. Jej twarde jak krzemień kości spoczywają połamane na skałach, na które spada. Podczas odpływu spozregawczy śmiełek może dostrzec poskręcany, kolczasty kręgosłup, który prześwieca blaskiem wypłowiałej kości spod pokrywających go wodorostów i skorupiaków.

Wewnątrz baszta jest naznaczona piętnem magii, zarówno mrocznych czarów Malfleur, jak i życiodajnej mocy Czarodziejki. W wieży panuje chwiejna równowaga tych sił i dlatego jedne pokoje mogą być ponurymi komnatami zbudowanymi z ludzkiego ciała, gdzie twarze krzyczą ze ścian, podczas gdy w innych rośnie bujna, zielona trawa i kwiaty, a wszystko skąpane jest w bladym, niesamowitym świetle. Pierwotne przeznaczenie baszty pozostaje nieznanne, ale zaczarowane kajdany, którymi skuta była słynna więźniarka, wciąż się tam znajdują. Czarodziejka była przetrzymywana w komnacie na szczycie wieży, dokąd prowadzi przyprawiająca

Nowy więzień

Bohaterom udało się odkryć potworną intrygę i zdemaskować chytrego złoceńcę. Niestety łotr wie i potrafi zbyt wiele, aby można było go po prostu zabić, nie można też zamknąć go w zwykłym lochu. Zleceniodawca BG słyszał jednakże o więzieniu, w którym przetrzymywano samą Czarodziejkę! Wszystko, co muszą zrobić BG, to znaleźć Basztę Uludy, zbadać ją i przygotować na przyjęcie nowego więźnia.



o zawrót głowy spirala niżej położonych sal. Maldred nigdy nie zbadał dokładnie baszty i być może kryje ona w swoich granitowych głębiach jeszcze inne sekrety.

Bracia Farulina

W północno-wschodnim Mousillon, na południe od Lasu Arden, znajduje się zespół monolitów ustawionych w koncentryczne kręgi. Nikt nie wie, kim był Farulin, ani co oznaczają kamienie, ale jeżeli w okolicy zaginie wieśniak, zwykle potem można go znaleźć siedzącego na jednym z głazów i wpatrującego się w niebo. Często taki stan utrzymuje się przez kilka dni.

Bracia Farulina to najprawdopodobniej najstarsza w całej Bretonii konstrukcja będąca dziełem ludzkich rąk. Obeliski zostały stworzone w celu wywierania silnego, magicznego efektu zamroczenia na tych, którzy zabłąkają się w granice kręgów. To utrzymuje ciekawskich z dala od kurhanu, w którym spoczywa wódz starożytnego bretońskiego plemienia. Żyjący na długo przed narodzinami Gillesa potężny władca miał na swoje zawołanie utalentowanych czarowników. To oni rzucili na krąg Braci Farulina zaklęcie, które przetrwało aż do naszych czasów. Kurhan wódza stoi pośrodku pola monolitów i jego spokoju nie zakłóca nawet ciężąca nad Mousillon klątwa niespokojnej śmierci. Jego rydwan i bojowe rumaki zostały pogrzebane w przedsionku grobowca. Tam też spoczywa zaśnieżony pancerz z brązu, natomiast kamienna trumna w głównej sali, pomimo upływu czasu, pozostała nietknięta.

Dlaczego pochowany pośród Braci Farulina wódz, który był niewątpliwie wyjątkowo potężnym władcą, nie osiągnął tak znaczącej pozycji jak późniejszy

Gilles? Odpowiedź można znaleźć na brązowych talerzach pogrzebanych wraz z nim. Są one pokryte skomplikowanymi piktogramami, które uzdolniony uczony mógłby jednak przetłumaczyć. Opowiadają mroczną historię bitew, zdrady i samobójstwa, która pozwala przypuszczać, że ponure fatum wisiało nad Mousillon jeszcze przed nastaniem Landuina.

Pied a'Cochon (Świńska Noga)

Mieszcząca się w Pied a'Cochon kaplica Graala przez wielu uważana jest za ostatnie święte miejsce w Mousillon. Odizolowana od reszty świata w głębi bagnistej, wschodniej doliny Grismerie, mała i ładna świątynia pozostawała pod troskliwą opieką Panien Graala, które czasem pomagały biednym wieśniakom zamieszkującym okoliczne moczary. Mówi się, że kaplica w Pied a'Cochon była szczególnie bliska sercu Czarodziejki, ponieważ dawała nadzieję najuboższemu Bretończykowi.

Wszystko skończyło się w roku 1472 (2450 KI), kiedy kaplica została obleżona i zniszczona przez hordę nieumarłych. Wszystkie Panny Graala zostały pożarte, kaplica zaś do tej pory stoi opuszczona, omijana szerokim łukiem przez chłopów z okolicznych osad. Panuje tam śmiertelny spokój... do chwili, gdy żywy człowiek pojawi się w kaplicy w samo południe. W tym momencie niebo zasnuje się chmurami, a na świątynię spłynie gęsta mgła. Z oparów wynurzy się chwiejnym krokiem zawodząca horda zombi. Pojawią się również duchy Panien Graala, odgrywające ponownie wydarzenia tamtego strasznego dnia, kiedy ożywieńcy sforsowali kaplicę. Mimo iż Panny

są zjawami, zombi istnieją naprawdę. Każdy, kto znajdzie się wtedy w kaplicy, będzie musiał stoczyć desperacką, makabryczną walkę z ożywieńcami, wdzierającymi się do wnętrza przez drzwi i okna.

Nikt nie wie, dlaczego zombi zaatakowały kaplicę i kto (jeżeli ktokolwiek) nimi kierował. Być może jedyny sposób, żeby się tego dowiedzieć, to przetrwać oblężenie i kiedy wszystko ucichnie, porozmawiać z duchami Panien Graala. Czyżby znały jakiś sekret, który ktoś chciał pogrzebać na zawsze? Może wypełniały nieznaną misję Czarodziejki, którą chciał pokrzyżować nekromanta? Prawda pozostanie ukryta, dopóki jacyś dzielni lub bardzo pechowi poszukiwacze przygód nie wkroczą w samo południe do zarośniętej kaplicy i nie zmierzają się z ożywionym koszmarem.

- Podróżowanie po Mousillon -

Podróż przez Bretonię bywa niebezpieczna, lecz wędrówka po Mousillon jest znacznie gorsza. Pomimo że Utracone Księstwo nie jest duże, jego drogi (o ile istnieją) są niebezpieczne i w bardzo złym stanie, należy więc przygotować się na każdą ewentualność.

Choroby

Spośród wielu niebezpieczeństw, na które podróżnik musi uważać, najważniejszą są choroby. Mousillon dwukrotnie w swojej historii zostało spustoszone przez czerwoną ospę, nękały je też przeróżne pomniejsze epidemie, zarówno ospy, jak też innych chorób. W zasadzie ognisko nowej zarazy może znajdować się w dowolnym miejscu w księstwie, a podróżni spoza Mousillon, którzy nie nabyli jeszcze odporności tutejszych chłopów, są szczególnie podatni na zarażenie.

Picie nieprzegotowanej wody z jakiegokolwiek źródła na terenie księstwa sprawia, że postać musi wykonać test Odporności albo zaraża się chorobą, najczęściej czerwoną ospą. Jedyne bezpieczne źródło wody pitnej znajduje się w studni obok kaplicy Graala w mieście. Picie nieprzegotowanej wody z tej studni zmusza postać do wykonania tylko Bardzo Łatwego (+30) testu Odporności. Ponadto samo spędzenie dłuższego czasu w wyjątkowo brudnym i zarobaczonym miejscu może być ryzykowne. Za każde trzy dni spędzone (lub trzy przespane noce) na przykład w chłopskiej chacie lub szczególnie brudnym pokoju gościnnym w Mousillon (na terenie miasta nie ma zbyt wielu czystych pomieszczeń), postać musi wykonać test Odporności lub zaraża się chorobą (najczęściej, choć nie zawsze, czerwoną ospą).

Każdy, kto spędził choć trochę czasu w Mousillon lub tylko przebywa w okolicy (jak żołnierz z wieży kordonu ochronnego), potrafi wyliczyć czynniki, które mogą spowodować, że nieostrożny podróżny zachoruje. Wielu słabiej wykształconych Bretończyków jest przekonanych, że książęcy herb Mousillon zdobi napis „Nie Pijcie Wody”.

W Mousillon można zarazić się wszelkimi chorobami Starego Świata, a nawet kilkoma niespotykanymi nigdzie indziej. Przykładami tych ostatnich są czerwona ospa, złowrogi krup bagiennika i bardzo nieprzyjemna ślepną gorączka (pozostałe choroby zostały opisane w Księdze Zasad, str. 141-142).

Relikwia

Czarodziejka pragnie odzyskać bezcenną relikwię, a mianowicie sygnet z palca Panny Graala pochowanej pod nawą kaplicy w Pied a'Cochoon. Ale czy naprawdę interesuje ją pierścień, czy może wysłała tam nieszczęsnych BG w nadziei, że przetrwają atak ożywieńców i powrócą, poznawszy tajemnicę, którą skrywa kaplica?

Tabela 2-1:

Choroby z Mousillon

Rzut	Choroba
1-2	Czerwona ospa
3-4	Krup bagiennika
5-6	Krwawa biegunka
7-8	Ślepną gorączka
9-10	Zielona ospa

Czerwona ospa

Opis: Czerwona ospa to krótkotrwała, ale bardzo niebezpieczna choroba, która łatwo może doprowadzić do śmierci zarażonego. Dwukrotnie zmiotła prawie całą ludność Mousillon z powierzchni ziemi i była powodem utworzenia kordonu ochronnego, który chroni resztę Bretonii przed takim losem. Zarazić się można głównie przez picie brudnej wody. Początkowe objawy to silny ból gardła i niekontrolowane dreszcze. Po upływie jednego dnia pojawiają się wewnętrzne krwotoki (często krew wydostaje się przez nos, usta i oczy), gwałtowny krwawy kaszel i silny ból w piersi. Wnętrznosci osób, które zmarły na tę chorobę, często przypominają krwawą miazgę. Ludowych sposobów leczenia czerwonej ospy jest równie wiele, co samych chorých, a zalicza się do nich puszczenie krwi,

Krew ozdowieńca

Przyjacieli, opiekun lub krewny Bohaterów Graczy zapada na tajemniczą chorobę. Wezwani medycy są bezradni, oprócz jednego, który przypomina sobie, że były doniesienia o podobnej chorobie wśród wieśniaków w Mousillon. Bohaterowie muszą udać się do Mousillon, znaleźć kogoś, kto przetrwał tę chorobę i przywieźć go z powrotem, aby jego krew mogła być użyta podczas operacji, którą można określić jedynie jako „przełom w dziedzinie medycyny”.

amputację kończyn, wiercenie otworów w czaszce oraz przykładanie żywych żab.

Czas trwania: 7 dni.

Efekty: Każdego dnia Odporność ofiary spada o 5 punktów. Jeżeli chory robi cokolwiek poza leżeniem w łóżku albo zostaje poddany jakimś groźnym ludowym terapiom, musi wykonać udany test Siły Woli, inaczej straci dodatkowe 5 punktów. Jeżeli Odporność spadnie do 0 lub poniżej, ofiara umiera. Skutki czerwonej ospy są poważniejsze, jeżeli pacjent przebywa w bezpośrednim otoczeniu innych chorych (tak jak to miało miejsce podczas oblężenia Mousillon). W tym wypadku Odporność spada codziennie o 10 punktów.

Krup bagiennika

Opis: Nie wiadomo, w jaki sposób rozprzestrzenia się krup bagiennika, ale wydaje się, że ma to coś wspólnego z łapaniem i oprawianiem ślimaków. Przesądni wieśniacy opisują chorobę jako zemstę ślimaków, które nie zostały schwytane albo wypatroszone w czysty sposób. Chory zaczyna głośno i charcząco kaszleć, czemu często towarzyszy odkrztuszanie ciemnozielonej flegmy. W późniejszych stadiach choroby ta zielona substancja zaczyna wydostawać się przez pory w skórze, nadając jej oleisty, zielonkawy połysk i upodabniając chorego do nieumarłego.

Czas trwania: 5 dni.

Efekty: Ofiara otrzymuje modyfikator -15 do testów Oglądy z powodu swojego oślizłego i groteskowego wyglądu oraz podobieństwa do zombi. Jeżeli sytuacja wymaga zachowania ciszy (na przykład wykonywany jest test skradania się), chory musi wykonać udany test Siły Woli albo zacznie gwałtownie kaszleć, zdradzając swoją obecność.

Ślepną gorączka

Opis: Ślepną gorączka dotyka niekiedy tych, którzy spędzili za dużo czasu na bagnach, a wywołuje ją ponoć złośliwość Szarych Ludzi lub innych duchów z mokradeł. Choroba ma dość łagodne objawy (sporadyczna wysypka lub silny katar), dopóki chory nie znajdzie się w stresującej sytuacji - wtedy istnieje szansa, że na pewien czas straci wzrok. Ślepną gorączka może być śmiertelnie niebezpieczna dla każdego, kto regularnie doświadcza strachu, paniki, a nawet zwykłego podekscytowania, czyli dla większości Bohaterów Graczy.

Czas trwania: 3 dni.

Efekty: Za każdym razem, gdy zarażona postać musi wykonywać test Siły Woli, musi również wykonać udany test Odporności albo ślepnie na 1k10 rund.

Pieniądze

Złoto jest najlepszym przyjacielem podróżnika. Niestety jest to towarzysz, który niechętnie wędruje do Mousillon. W przeważającej części księstwa monety mają wartość małą lub żadną, a większość transakcji odbywa się na

zasadzie handlu wymiennego (więcej informacji w Zbrojowni Starego Świata str. 10). Wieśniacy szacują bogactwo nie za pomocą srebra czy złota, ale ilości zapasów jedzenia, które można wymienić na żaby i ślimaki.

Podróżni posiadający czystą wodę, pożywienie i interesujące błyskotki mogą je wymienić na kilka skorupki o wartości noclegu albo innej przysługi ze strony wieśniaków (choć niektórzy, bardziej odosobnieni wioski i tak nie będą chciały mieć do czynienia z obcymi, czyli niekiedy nawet z przybyszami pochodzącymi z sąsiedniego siola). Prawa do polowania na bagnach to najczęściej przehandlowywane przez chłopów dobro niematerialne. Bogactwo szlachcica tradycyjnie mierzy się obfitością zwierzyny na jego terenach i wielkością plonów zbieranych z jego pól w ciągu roku.

Złoto, srebro i brąz mają realną wartość głównie w mieście, które posiada bardziej złożoną (i głównie nielegalną) gospodarkę, napędzaną przez pieniądze napływające do doków w sakiewkach marynarzy. Gangi z doków i rozmaite osobistości z Dzielnicy Mostowej oczekują zapłaty w monetach. Wszystkie najpopularniejsze obce waluty są tu akceptowane, gdyż marynarze przywożą pieniądze i towary z całego Starego Świata (a czasem i z Nowego). Za monety można też kupić odpust w kaplicy Graala w mieście, chociaż Aurora przyjmuje także zapłatę w naturze.

Transport

W Mousillon nie można liczyć na inne, poza własnym, środki transportu. Bagniste ziemie doliny Grismerie są wyjątkowo nieprzyjazne dla koni. Wierchowce trudno wyżywić, a i sama podróż nastęrcza trudności. Jest bardzo prawdopodobne, że w żadnej wiosce na terenie księstwa nie znajdzie się konia. Wielu szlachciców utrzymuje stajnie, ale pożyczą wierchowca tylko zaufanej osobie lub komuś, kto zapłaci gotówką. Praktycznie nie ma w Mousillon miejsca, gdzie można konia wynająć, ale zawsze można go ukraść ze szlacheckiej stajni, pod warunkiem, że ktoś nie ma nic przeciwko temu, że za jego głowę zostanie wyznaczona cena.

Stan dróg w Mousillon jest bardzo zły. Niektóre z nich to zaledwie pasy utwardzonej ziemi pośród bagnistych terenów. W innych miejscach tylko kilka przegniłych desek chroni znużonego rycerza przed spędzeniem długiej nocy po pas w mokradle. Prowadzący przez Południową Bramę główny trakt jest w dość dobrym stanie, ale urywa się w odległości kilku kilometrów od murów miasta, pochłonięty przez otaczające rzekę trzęsawiska. Tereny na północ od miasta są łatwiejsze do pokonania niż dolina Grismerie, ale i tam brakuje dróg i ścieżek.

Podróżowanie po Mousillon jest trudne, ale sama Grismerie stanowi wyjątek od tej reguły. Rzeka jest jednym z głównych bretońskich szlaków handlowych i pływają po niej liczne łodzie. Jednak przemykają tędy tak szybko, jak to możliwe, a z uwagi na złą reputację księstwa zatrzymują się tylko w wyznaczonych przystaniach. Łodzie wywożą legalny ładunek z Mousillon do reszty Bretonii, na przykład do Gisoreux lub Bastonne, ponieważ Grismerie jest dobrze strzeżona przez szlacheckie i kupieckie patrole. Nieopodatkowane lub nielegalne towary muszą być przerzucone przez kordon inną drogą. Jak można się domyślić, pływanie barką po Grismerie to ponure, a często przerażające doświadczenie. Ludzie opowiadają niezliczone historie o różnych strasznych przygodach, które przeżywali przewoźnicy na swoich statkach. Jeżeli chodzi o chłopów

żyjących przy brzegu rzeki, to raczej kryją się, widząc dziwne łódzie pełne obcych. Tylko od czasu do czasu usiłują im sprzedać, z niewielkim zresztą powodzeniem, trochę ziół lub paski solonego szczurzego mięsa. Większość przybyszów w ciągu całego pobytu w Mousillon ogląda tylko błotniste brzegi Grismerie i przeważająca część z nich jest za to bardzo wdzięczna losowi.

W mieście wszędzie trzeba poruszać się pieszo. Każdy, kto wjedzie do niego konno (nawet szlachcic), a potem zostawi zwierzę choćby na chwilę, ryzykuje tym, iż wkrótce natknie się na stragan, gdzie będzie można kupić świeże mięso jego wierzchowca. Podróżnym odwiedzającym Mousillon radzi się więc, aby zabrali porządne buty.

Monolit

Na wschodzie księstwa, w odstęczającym miejscu, gdzie pod dostatkiem jest tylko bagien i chorób, pewien nieustraszony odkrywca odnalazł kamień pokryty niezwykle rzeźbieniami. Teraz potrzebuje odważnych awanturników, którzy na prowizorycznej barce pomogą mu przetransportować monolit aż do doków. Tam ma nadzieję dostać się na statek płynący do jakiegoś większego miasta, gdzie będzie mógł dokładnie przebadać swoje znalezisko.

- Rdzenni Mousillończycy -

Mimo że wielu chłopów nigdy nie opuszcza rodzinnej osady, to jednak zdarzają się wśród nich tacy, którzy wyruszają w świat w poszukiwaniu przygody, bogactwa lub lepszego bagna. Poszukiwacze mogą więc pochodzić z Mousillon albo zamieszkać tam (zazwyczaj wbrew swojej woli) i podjąć pracę w zawodzie tak charakterystycznym dla tamtych stron jak bagiennictwo.

Bohaterowie pochodzący z Mousillon zawsze będą należeli do rasy ludzkiej. Chłop z Mousillon zaczyna grę

z umiejętnościami: **plotkowanie, wiedza (Bretonia) i znajomość języka (bretoński)** oraz zdolnościami: **odporność na choroby** i dodatkową, losowo wybraną z **Tabeli 2-4** na str. 20 *Księgi Zasad*. Dodatkowo Bohater z Mousillon musi wykonać rzut 1k100 i sprawdzić wynik w **Tabeli 2-2: Deformacje wyglądu**. Najpopularniejsze początkowe profesje to: bagiennik, banita, chłop i żabiarka.

Tabela 2-2: Deformacje wyglądu

Wioski w Mousillon są tak małe i odosobnione, że mieszkańcy każdej z nich mają zauważalnie specyficzny wygląd. Wprawne oko potrafi rozróżnić chłopów z dwóch różnych osad po krzywiźnie garbu lub liczbie palców u rąk. Osoba nie posiadająca wyraźnych cech charakterystycznych dla ludności Mousillon będzie traktowana jak obca. Użyj poniższej tabeli, aby określić, co konkretnie nadaje każdemu wieśniakowi ten wyjątkowy wygląd.

Rzut	Deformacja	Rzut	Deformacja
01-05	Mały garb	51-55	Dodatkowy palec u każdej stopy
06-10	Średni garb	56-60	Niezależnie poruszające się oczy
11-15	Duży garb	61-65	Jedno oko znacznie większe
16-20	Oczy osadzone zbyt nisko	66-70	Jedno ucho znacznie większe
21-25	Oczy osadzone zbyt wysoko	71-75	Wystająca górna szczeka
26-30	Oczy rozstawione zbyt szeroko	76-80	Wystająca dolna szczeka
31-35	Oczy rozstawione zbyt blisko	81-85	Błona między palcami stóp
36-40	Dodatkowy palec u jednej dłoni	86-90	Nietypowy kształt czaszki
41-45	Dodatkowy palec u jednej stopy	91-95	Trzeci sutek
46-50	Dodatkowy palec u każdej dłoni	96-00	Czwarty sutek

- Profesje z Mousillon -

Dla Bohaterów pochodzących z Mousillon dostępne są następujące profesje podstawowe:

Bagiennik

Opis: Bagiennicy polują na żaby i zbierają ślimaki. Nazwa tej profesji pochodzi z jakiegoś mało znanego dialektu i początkowo oznaczała człowieka z bagien, a częściej po prostu łowcę żab. Ślimaki i żaby są jedynym bogactwem Mousillon i dlatego jest to zawód powszechnie szanowany przez chłopów. Wszystkie stworzenia zamieszkujące moczary są własnością miejscowego pana, więc bagiennik potrzebuje jego zgody, aby polować (a raczej zbierać) na tych terenach. Niektórzy panowie wymagają długotrwałego terminowania i przysięgi wierności, zanim pozwolą kandydatowi na oficjalne noszenie miana bagiennika

i udziela zgody na łowy na swoich ziemiach. Bagiennicy to twardzi ludzie, przyuczeni do tropienia żab i ślimaków, co jest sztuką zarówno czasochłonną, jak też wymagającą wytrzymałości i cierpliwości. Zazwyczaj jest to męskie zajęcie, ale znane są przypadki, że wobec braku utalentowanych mężczyzn szlachcic pozwalał wyjątkowo spostrzegawczej i zręcznej dziewczynie polować na swoich moczarach.

Za zgodą Mistrza Gry możesz zamienić wylosowaną profesję łowcy na bagiennika.

- Bagiennik -

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+5	+10	-	+5	+10	+5	-	-
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag		PP
-	+3	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: pływanie, przeszukiwanie, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, ukrywanie się, zastawianie pułapek

Zdolności: broń specjalna (unieruchamiająca), niezwykle odporny albo szybki refleks, strzelec wyborowy, twardziel, wędrowiec

Wposażenie: sieć, włócznia, worek, 1k10 kurczaków, zezwolenie od lokalnego szlachcica

Profesje wstępne: chłop, flisak, łowca, ochotnik, przewoźnik śmieciarz, żabiarka

Profesje wyjściowe: banita, oprych, pacholek*, pielgrzym Graala*, starszy wioskowy*, włóczyki, zakapturzony*, zbrojny*

* Te profesje zostały opisane w dodatku Rycerze Graala: Przewodnik po Bretonii.



Żabiarka

Opis: Żabiarki to częsty widok w mousillońskich wioskach. Odbierają wiadra pełne żab i ślimaków od wioskowych bagienników (często są to ich mężowie, synowie lub ojcowie) i patroszą je oraz przygotowują. Żabiarki są nie tylko mistrzyniami oprawiania żab i ślimaków, ale także stanowią istotny element społecznej struktury w wiosce. Zazwyczaj posiadają bowiem wiedzę o otaczającym

osadę świecie, czasem nawet mają zezwolenie na opuszczanie wioski na krótki czas w celu zebrania potrzebnych ziół lub niezbędnych rzeczy z sąsiednich wiosek. Niektóre żabiarki znają się na ziołach i leczeniu, a niekiedy posiadają też inne, osobliwe, choć przydatne umiejętności. Większość z nich doskonale wie, co się dzieje w ich wiosce, w pełni zasługując na swoją reputację plotkarek, gawędziarek i autorek wielu dziwnych przesądów. Żabiarki to prawie zawsze kobiety, gdyż praca przy wiadrze jest dla mężczyzny wielkim wstydem.

Za zgodą Mistrza Gry możesz zamienić wylosowaną profesję ciury obozowego na żabiarkę.

- Żabiarka -

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
-	-	-	+5	+10	+5	+10	+5
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
-	+2	-	-	-	-	-	-

Umiejętności: plotkowanie, przeszukiwanie, rzemiosło (gotowanie), spostrzegawczość, targowanie, wiedza (dowolna), wycena

Zdolności: łotrzyk, odwaga, twardziel albo wędrowiec, żyłka handlowa

Wposażenie: wiadro z wnętrznościami, żabie trzewia, ślimacze skorupy, ostry nóż

Profesje wstępne: chłop, ciura obozowy, śmieciarz

Profesje wyjściowe: bagiennik, ciura obozowy, flisak, pielgrzym Graala*, rzemieślnik, sługa, starszy wioskowy*, śmieciarz, włóczyki, zakapturzony*

* Te profesje zostały opisane w dodatku Rycerze Graala: Przewodnik po Bretonii.



- Ludowe opowieści -

Każdy mieszkaniec Mousillon, czy będzie to nadworny trubadur, pomarszczona żabiarka, czy bezzwzględny bandyta, zna jakąś opowieść o Utraconym Księstwie. Każdy, kto tutaj żyje, czuje, że coś złego dzieje się z tym miejscem, coś znacznie gorszego niż wymuszona izolacja czy powszechne występowanie chorób. Przeczucie to zaowocowało niezliczoną ilością podań i legend tłumaczących, w jaki sposób Mousillon stało się tak dziwnym i strasznym miejscem. Każda szanująca się żabiarka zna dziesiątki takich opowieści i chętnie uraczy nimi każdego, kto tylko zechce posłuchać...

- Pod miastem żyją ghule, zorganizowane w całe królestwo ze swoimi lordami, książętami, a nawet królem.
- Poza wioską znajduje się kraina tak wielka, że jej obejście zajęłoby całe dnie. A ta kraina mieści się na jeszcze większym kawałku ziemi, który trzeba by przemierzać tygodniami!
- Światła nad Wieżą d'Alsace są dziełem czarownika, który wyrwa ludziom dusze i ciska je w niebo. Jeżeli rzuci je wystarczająco mocno, stają się gwiazdami.
- Zaginionym w lesie dzieciom wyrastają rogi i kopyta. Musimy pomagać tym bestiom, ponieważ wszystkie są naszymi synami i córkami.
- Ślimaki nigdy się nie kończą. Kiedy wyluskuje się ze skorupy jednego, natychmiast gdzieś na bagnach z błota wyskakuje następny. Dzieje się tak, ponieważ ślimaki nie są zwykłymi zwierzętami, ale błogosławieństwem Szarych Ludzi dla mieszkańców Mousillon.
- Mieszkańcy sąsiedniej wioski to pożerający dzieci mordercy i czczą wielką bestię zlatującą z nieba!
- Thierulf z Lyonesse był kiedyś najlepszym przyjacielem Landuina, ale w pewnym momencie zaczął mu zazdrościć i znenawidził go. W końcu wyzwał go na pojedynek z jakiegoś błahego powodu, ale Landuin był dużo lepszym wojownikiem i zranił Thierulfa w twarz. Pan z Lyonesse został ośmieszony, zażądał więc od swoich rycerzy i krewnych, aby przy najbliższej okazji najechali ziemie Mousillon i przyłączyli je do jego księstwa. Dlatego kiedy dobiegło końca szaleństwo Merovecha, wojska Lyonesse najechały Mousillon nie po to, żeby ukarać zbrodnię księcia, ale aby pomścić Thierulfa, oderwać najlepsze ziemie Utraconego Księstwa i pozostawić resztę w smutku i rozpacz.
- Szarzy Ludzie hodują chłopów, tak jak oni hodują żaby i ślimaki. Jeżeli nie będzie się im zostawiać na bagnach ofiar z resztek wypatroszonych ślimaków, wyłapią po kolei wszystkich mieszkańców wioski i ich zjedzą.
- Czarna Świnia z Lasu może być i jest wszędzie w tym samym momencie. Jest źródłem wszelkiego życia i sprawczynią każdej śmierci. Padnij na kolana przed Czarną Świnia i proś, aby darowała ci życie!
- Dziecko, które rodzi się z dodatkowymi sutkami albo palcami u nóg lub rąk, na pewno posiada nadzwyczajne zdolności. Chłopiec, który przyszedł na świat z dwiema głowami, był najwspanialszym bagiennikiem w historii.
- Kłątwa ciążyąca nad Mousillon zostanie zdjęta, kiedy do książęcego pałacu wjedzie człowiek siedzący okrakiem na Wielkiej Maciorze z Grismerie, która obecnie przebywa na bagnach w zachodniej części doliny Grismerie. Każdej Nocy Maciory palimy podobiznę świni w nadziei, że Wielka Maciora przybędzie, aby nas zbawić.
- Nasza osada jest otoczona przez żywe trupy, które powstały ze swoich podmokłych grobów. Jeżeli kiedykolwiek przekroczysz granicę wyznaczoną przez kamienie dokoła wioski, nieumarli złapią cię i pożrą.
- Powodem pojedynku między Landuinem a Thierulfem była żona tego drugiego, Rosalinda. Landuin ją porwał albo naraził na straszną zniszczenie. Była to pierwsza oznaka tego, że jego serce ogarnął mrok. Kiedy Thierulf usiłował przemówić przyjacielowi do rozsądku, został obrażony i w końcu doszło do pojedynku. Rycerz z Lyonesse został pokonany, a ponieważ przegrał z lepszym wojownikiem, nie mógł nawet podważyć wyniku starcia. Tak przepadła jedyna szansa, aby zaleczyć mroczną ranę w sercu Landuina, a na Mousillon spadła kłątwa.
- Była kiedyś w Mousillon szlachcianka, którą skazano na stos za czary, morderstwo i picie krwi dziewic. Można powiedzieć, że się jej upiekło, bo jej prawdziwe zbrodnie były o wiele gorsze.
- Daleko na północy Mousillon znajduje się magiczny las, w którym duchy drzew szukają leku na choroby nękające księstwo.
- Pewnego dnia do Mousillon przybyła Pani Jeziora, ale zachorowała z powodu niegodziwości, którą za sprawą zielonoskórych skażona była Bretonia. Kraj zachorował wraz z nią i taki pozostał, nawet kiedy Pani wyzdrowiała po zwycięstwie Gillesa i jego Towarzyszy.
- W jaskiniach pod Sierocymi Wzgórzami żyją wielkie szczury, chodzące na dwóch nogach, jak ludzie!
- Jeżeli pochowasz zmarłego twarzą do góry, zacznie krzyczeć i nie przestanie, dopóki go nie odkopiesz i nie obrócisz twarzą w dół.
- Przekleństwo ciążyące nad Mousillon jest spowodowane tym, że Landuin nie został należycie uhonorowany po śmierci i spoczywa pochowany gdzieś w skażonej ziemi księstwa. Kłątwa przeminie dopiero wtedy, gdy ktoś odnajdzie jego ciało i pochowa we wspólnym grobowcu, należnym jednemu z Towarzyszy Graala.
- Shallya wysłucha naszych modłów tylko wtedy, gdy najpierw złożymy jej w ofierze zdrowego mieszkańca wioski, żeby pokazać, że nie boimy się żadnego lekarstwa.



Rozdział III: Czarny Rycerz

W isząca nad Mousillon klątwa sprawia, że jest to mroczne i przygnębiające miejsce, w którym panuje ponura atmosfera. Ale największą bolączką tamtych stron jest wpływ przekleństwa na mieszkańców tego nieszczęsnego kawałka ziemi. Nawet szlachta z Mousillon to ludzie nikczemni i podli. W przestępczym półświatku władzę objęło kilku wyjątkowo okrutnych łotrów, którzy cieszą się złą sławą nawet wśród pozostałych złodziei i rzezimieszków. Ci bezwzględni złoczyńcy staną się śmiertelnymi wrogami każdej drużyny, a do ich powstrzymania, potrzebna będzie wyjątkowa czujność i silne ramię.

Tak było w Mousillon od najdawniejszych czasów. Jednak ostatnio w Utraconym Księstwie pojawiło się nowe zagrożenie, którego nie może zignorować nawet król Louen Lwie Serce. Pomimo wielu plotek na ten temat, prawda jest taka, że Mallobaude, zwany Czarnym Rycerzem, wystąpił jako pretendent do objęcia władzy w Mousillon. Zawiera sojusze z tamtejszą szlachtą, gromadzi armię i zamierza siłą dochodzić swoich praw do tronu. Jego żądania stoją w sprzeczności z królewskim zarządzeniem, by tron Mousillon pozostał pusty, a tym samym stanowią akt zdrady wobec króla. Istnieje bardzo duże prawdopodobieństwo, że w końcu dojdzie do wojny wojsk królewskich z armią Czarnego Rycerza. Nikt nie jest w stanie stwierdzić, która ze stron wyjdzie ze starcia zwycięsko.

Mallobaude i jego poczynania to w ostatnich latach jedno z najpoważniejszych zagrożeń dla całej Bretonii. Nie dąży on bowiem do czegoś tak przyziemnego jak władza czy bogactwo, nie stara się także o przywrócenie Mousillon chwały z czasów Landuina. Mallobaude jest przekonany, że tylko on jeden zna straszną prawdę o Bretonii i jego celem jest zniszczenie panującego tam porządku społecznego. Przejęcie władzy w Mousillon to tylko pierwszy etap jego planu. Jeżeli uda mu się zasiąść na tronie księstwa, nie spocznie, dopóki nie wzniesie w Bretonii rewolucji, która pogrzebie stary, królewski porządek.

Mallobaude oraz jego sojusznicy są najbardziej niebezpiecznymi i poszukiwanymi ludźmi (i nie tylko) w Bretonii. Król nagrodzi honorami i bogactwami każdego, kto potrafi potwierdzić tożsamość Czarnego Rycerza i tych, którzy się z nim związali. Kiedy władca będzie miał pewność, co naprawdę dzieje się w Mousillon, najprawdopodobniej zorganizuje wyprawę w celu ponownego przyłączenia Utraconego Księstwa do korony. Los tamtejszych chłopów stanie się jeszcze gorszy, gdy przez wynędzniałą krainę przetoczy się nawałnica wojny oraz ciągnące się za nią głód i zarazy.

Wydarzenia te mogą zostać sprowokowane nawet przez grupę awanturników, nieświadomych straszliwych konsekwencji swoich poczynań.

- Mallobaude, Czarny Rycerz -

Nikt nie zna prawdziwej tożsamości rycerza znanego jako Mallobaude. Niektórzy mówią, że jest bękartem samego króla Louena Lwie Serce. Inni twierdzą, że Mallobaude urodził się jako chłop, ale podczas jednego z polowań uratował życie księciu Lyonesse, a ten nierozważnie wyniósł go do stanu rycerskiego. Istnieje też opowieść, która mówi, że był on rycerzem Próby, który wraz z towarzyszami wyruszył na wyprawę do Księstw Granicznych i jako jedyny powrócił. Jak na razie Mallobaude utrzymuje w sekrecie swe prawdziwe imię i zapewne nigdy go nie ujawni.

Pozostaje wszak bezsporną prawdą, iż Mallobaude był kiedyś dzielny i waleczny młodym rycerzem, jednym z najświetniejszych z Bretonii. Był i nadal jest nie tylko wspaniałym wojownikiem, ale też człowiekiem, którego honor i zasady są niczym odlane z żelaza. Zdobył pas i ostrogi rycerza Królestwa, ale jego oddanie rycerskiemu kodeksowi było tak wielkie, że natychmiast odłożył kopię i podjął wyprawę w poszukiwaniu błogosławieństwa Pani i objawienia Graala, aby dowiedzieć się, jakiej sprawie powinien służyć swoim życiem i orężem.

Mallobaude przemierzył całą Bretonię, wiodąc życie pełne wyrzeczeń i znoju, jak przystało na rycerza Próby. Wydaje się zadowolony z krążących obecnie wśród szlachty Mousillon opowieści o jego dokonaniach z tamtych czasów. Ponoć przebył Masyw Orków i oczyścił liczne doliny z zielonoskórych, walczył z nietoperzoskrzydłymi harpiami w Górach Szarych i rozbił całe plemię goblinów na Przełęczy Uderzającego Topora. Inne opowieści mówią, że trafił na ślad kultu Chaosu wśród zagranicznych kupców w L'Anguille i podobno wytropił, a potem pokonał Błękitną Wiedźmę w Lesie Kłęski.

Jedna z najpopularniejszych historii opowiada o tym, jak Mallobaude po wielu latach poszukiwań przybył do jednej z kaplic Graala. Panna Graala powitała go, ale Mallobaude był ponury i zły. Dlaczego Pani go przekleła? Czyż nie wystarczająco dużo już dla niej dokonał? Czy nie zabijał bretońskich potworów, nie pomagał niewinnym i nie karał niegodziwców? Dlaczego do tej pory nie widział nawet śladu Graala ani nie otrzymał żadnej wizji od Pani? Był wściekły i pomstował na to, że poświęcił poszukiwaniom całe życie, a nie mu z tego nie przyszło.

Panna Graala udzielała już wcześniej rad wielu rycerzom i odpowiedziała mu tak, jak pozostałym. Poszukiwanie Graala nie jest podróżą, w którą wyrusza się, aby zostać zauważonym przez Panią, nie jest także próbą uzyskania prawa do napicia się ze świętego kielicha. Prawdziwe poszukiwanie prowadzi rycerza do własnego kresu, pokonania rozpacz, która tam czeka, i kontynuowania drogi. To jest prawdziwa próba - nie siły miecza, ale mocy duszy. Nie to jest ważne, czy potrafi utorować sobie drogę przez las pełen potworów, ale czy potrafi zrozumieć, że być może nigdy nie napije się z Graala, i mimo to wciąż go szukać.

Mallobaude przemyslał jej słowa. Jeżeli taka jest prawda, to jedyne, co musi zrobić, to wziąć się w garść i ponownie rzucić w wir najstraszliwszych zagrożeń, stawić im czoła z pasją i męstwem, a wtedy Pani w końcu przyjdzie do niego tak, jak obiecała. Z nastaniem świtu wyruszył z kaplicy Graala i nie spoczął, dopóki nie dotarł do miejsca, w którym miał zostać poddany ostatecznej próbie, do prawdziwej Krainy Rozpacz - Mousillon.

Znalazł tam wystarczająco dużo zła, nawet jak na swoje ambicje. Jest prawie pewne, że to właśnie on zmierzył się z przywódcą nieumarłych, którzy osiedlili się w okolicach Sierocych Wzgórz, i to on zagłębił się w jaskinie pod zrujnowanym mostem w Pont'Resolu, żeby pokonać nikczemnych szczuroludzi. Nikt nie wie, jakie jeszcze przygody przeżył w Utraconym Księstwie.

W całej tej opowieści pewne jest jedynie to, że Mallobaude wreszcie dotarł na skraj Lasu Arden. Pewnego razu, szukając jak zwykle ożywieńców lub innych bestii, natrafił na zatoczkę pełną brudnej, słonawej wody. Kiedy na nią patrzył, nagle jej szarozielona powierzchnia zafalowała, chmara much uniosła się i oczom rycerza ukazało się piękne, czyste jezioro, spowite niesamowitą mgłą. Z toni wynurzyła się dłoń trzymająca lśniący, złoty kielich i Mallobaude zrozumiał, że wreszcie odnalazł Graala. Napicie się z niego mogło mieć tylko dwa rezultaty. Jeżeli w jego sercu byłby choć ślad grzechu, magia Graala natychmiast by go zabiła. Jeżeli jednak okazałby się tak czysty, jak powinien być prawdziwy rycerz, uzyskałby błogosławieństwo Pani, nigdy więcej nie zaznałby strachu i powrócił do ludzi jako otoczony ciężką rycerz Graala.

Mallobaude wziął Graala, pewny, że lata poszukiwań musiały oczyścić go z jakiegokolwiek skazy. Napił się, a ponieważ nie padł martwy, nabrał przekonania, że pomyślnie przeszedł próbę i spoczywa na nim błogosławieństwo Pani. Niestety, stało się inaczej.

Nie umarł, ale również nie został rycerzem Graala. Zamiast tego spłynęło na niego objawienie dotyczące Pani Jeziora, kodeksu rycerskiego i wszystkiego, co stanowi podstawę bretońskiego systemu społecznego. Zamiast stać się rycerzem Graala, Mallobaude w jakiś dziwny, niedostępny zwykłym śmiertelnikom sposób sięgnął spojrzeniem za zasłonę magii Pani i ujrzał ukrytą prawdę. Być może był to jakiś atak szaleństwa lub chorobliwie halucynacje spowodowane długotrwałym przebywaniem w Mousillon, a może w tym momencie uaktywnił się niezwykle dar rycerza? Bez względu na to, jaka była przyczyna, Mallobaude uwierzył, że zobaczył prawdę i była ona zaiste straszliwa.

Tylko jego najbliżsi współspiskowcy wiedzą, co Mallobaude ujrzał po napiciu się z Graala. Była to tak okropna wizja, że za jej sprawą odrzucił wszystko, co rycerskie, i przeklął imię Pani. Pograżony w beznadziejnym smutku powrócił do Mousillon ze strzaskanymi nadziejami, szukając w Krainie Rozpacz już tylko śmierci. Ale to również nie było mu dane. W końcu smutek zamienił się w złość, a złość w nienawiść. Mallobaude zrozumiał, że był okłamany od dnia narodzin i co gorsza, całe życie poświęcił temu kłamstwu. Teraz jednak, uzbrojony w wiedzę, mógł z nim walczyć. Gdyby obalił bretoński tron i zniósł kult Pani Jeziora, mógłby naprawić zło wyrządzone Bretonii. Musiał jednak zacząć od zebrania armii i wystąpienia z żądaniem tronu księstwa, aby później ubiegać się o bretońską koronę. Plan, który zakłada, że Mallobaude stanie się pretendentem do królewskiego tronu, jest szaleńczo ambitny. Jednakże to samo oddanie, z jakim rycerz poszukiwał wcześniej Graala, teraz wykorzystuje przeciwko Pani Jeziora i królów Bretonii.

Plan jest jeszcze we wczesnej fazie realizacji. Mallobaude opowiedział swoje straszliwe wizje kilku szlachcicom w Mousillon i wielu z nich przyłączyło się do niego.

Niektórzy dzielą jego gniew z powodu kłamstwa, w jakim utrzymywana jest Bretonia, inni po prostu pragną zemsty za to, że kłtwa uczyniła ich wyrzutkami. Szlachta gorąco popiera pierwszy cel, do którego dąży Mallobaude, czyli objęcie przez niego rządów nad księstwem Mousillon. Czarny Rycerz będzie potrzebował ich armii zarówno po to, aby odeprzeć prawdopodobne natarcie sił królewskich, jak i po to, by wyruszyć ze zbrojną ekspedycją i zażądać tronu w Książęcym Pałacu. Ta wyprawa jest nieunikniona i już niedługo Mallobaude wkroczy do sal, gdzie Maldreda i Malfleur spotkała śmierć.

Plan Czarnego Rycerza opiera się na utworzeniu sojuszu z najbardziej niegodziwymi i zdradzieckimi ludźmi w Bretonii, utrzymywanego dzięki jego silnej osobowości. Na swoje szczęście, Mallobaude posiada charyzmę i dar przekonywania, godne prawdziwego rycerza Graala. Pomimo że „prawda” o Bretonii, w którą wierzy, jest dziwna i trudna do przyjęcia, Mallobaude opowiada o niej z tak żarliwym zapałem, iż wielu rycerzy całkowicie mu uwierzyło. Wobec sprzymierzeńców jest łaskawy i hojny, a wrogom rycerzom zawsze oferuje jedną (i tylko jedną) szansę przyłączenia się. Mallobaude jest bardzo honorowy i nigdy nie wykonał egzekucji na bezbronnym szlachcicu, gdyż wizja zamordowania wysoko urodzonego wciąż jest nie do przyjęcia dla Czarnego Rycerza. Zamiast tego daje mu szansę na przetrwanie, wyzywając na pojedynek na śmierć i życie. To jednak nikła szansa, ponieważ Mallobaude jest jednym z najlepszych wojowników w całej historii bretońskiego rycerstwa.

Mimo szacunku dla szlachty, Czarny Rycerz to człowiek bezwzględny i stanowczy. Chłopom i cudzoziemcom nie okazuje żadnej łaski. Wiele awanturników, najemników i przybyszów z dalekich stron zginęło z jego ręki, a niektórych spotkał los gorszy od szybkiej śmierci. Mallobaude jest tak przekonany o słuszności swoich działań, że nie waha się przed wysianiem dzielnych ludzi, nawet szlachciców, na pewną śmierć, jeżeli tylko posłuży to jego celom. Mimo że kieruje się swoiście rozumianym honorem, Mallobaude całkowicie odstąpił od zasad kodeksu rycerskiego. Otwarcie odrzucił łaskę Pani i zwierchnictwo króla, nie wstydząc się więc tak nierycerskich zachowań jak zatrudnianie najemników lub używanie w bitwie broni palnej.

Oddanie Czarnego Rycerza dla sprawy jest tak wielkie, że wpływa na jego postrzeganie dobra i zła. Mówi się, że na jego wezwanie odpowiedzieli nieumarli i jeżeli król najedzie Mousillon, przeciwstawią mu się zwarte szeregi zarówno żywych, jak i martwych wojowników. Niektórzy arystokraci, z którymi sprzymierzył się Mallobaude, cieszą się złą sławą nekromantów, czarnoksiężników, a nawet pijących krew demonów. Mimo to są oni mile widziani w jego orszaku, przynajmniej dopóki mogą być pomocni w osiągnięciu celów Czarnego Rycerza.

Mallobaude jest rzadkim gościem w Mousillon i nie posiada stałej siedziby. Zamiast tego odwiedza dwory sprzymierzonych szlachciców, zarówno pomagając im w tworzeniu i rozmieszczaniu armii, jak też sprawdzając ich lojalność. Nosi czarną zbroję płytową, dzięki której zyskał swój przydomek. Nigdy nie unosi przyłbicy, chyba że w towarzystwie współspiskowców. Plotki głoszą, że jest przystojnym, ale surowym mężczyzną, w wieku trudnym do odgadnięcia, co upodabnia go do prawdziwego rycerza Graala, a jego głęboki, dzwięczny głos potrafi nakłonić człowieka do najstraszliwszych czynów. Jego herb - żółty wąż na czarnym polu - widnieje także na tarczach i kropierzach wybranej grupy rycerzy, stanowiących jego osobistą gwardię. Wiele osób jest przekonanych, że ten właśnie znak wkrótce zawiśnie na murach miasta i Książęcego Pałacu.

Aucassin

Szlachetnie urodzony Aucassin jest głównym pomocnikiem Czarnego Rycerza i jednym z najbardziej wpływowych ludzi w Mousillon. Jego ród od pokoleń miał swoją siedzibę w Zamku Hane, a pieśń o dziejach tej rodziny należy do najdłuższych w Bretonii. Przodkowie Aucassina walczyli po stronie Maldreda przeciwko królowi, a jeszcze wcześniej wraz z Merovechem przeciw księciu Lyonesse. Mimo że członkowie rodu Aucassina dowiedli swoich umiejętności na polu bitwy, najbardziej znani są jako piewcy dworskiej kultury i mecenasi artystów, a sam Aucassin jest najbardziej obytym kulturalnie arystokratą w całym Mousillon. Jego dwór, mieszczący się w pięknym Zamku Hane, był domem wielu poetów i bardów, którzy dostarczali rozrywki goszczącym tam szlachcicom (więc także Czarnemu

Armia Czarnego Rycerza

W tym momencie najważniejszym celem Czarnego Rycerza jest zebranie armii, dzięki której mógłby przejąć i utrzymać tron Mousillon. Współspiskowcy oddali pod jego rozkazy swoje dworskie drużyny, w skład których wchodziły tuziny rycerzy, ale Mallobaude potrzebuje znacznie więcej żołnierzy, aby zażądać tronu księstwa i obronić się przed nieuchronnym królewskim odwetem. Szlachta werbuje więc i najmuje nowych żołnierzy, przeprowadza też branki wśród chłopstwa. Nowopowstała armia składa się zarówno z twardych najemników, jak i tłumów niezdyscyplinowanych chłopów uzbrojonych w zaostrzone kije.

Mallobaude musi nie tylko zgromadzić wystarczającą ilość żołnierzy, ale także zatroszczyć się o zaopatrzenie, koszary i odpowiednie dowództwo. Tylko niezwykła siła woli Czarnego Rycerza sprawia, że jest to zadanie wykonalne. Olbrzymie jak na Mousillon sumy pieniędzy są wydawane na stworzenie dla armii tymczasowego obozu w dziczy północno-zachodniego Mousillon, w pobliżu Wieży d'Alsace. Równie wielkie nakłady finansowe pochłonęło zapewnienie żołnierzom wystarczającej ilości jedzenia na czas marszu na miasto. Mallobaude sam poprowadzi armię, a kilku z jego najbardziej wojowniczych sprzymierzeńców również założy czarne zbroje i będzie jechać razem z nim na czele wojska. Mallobaude ma nadzieję, że zmarli powstaną z grobów w wystarczającej liczbie, żeby wzmocnić jego armię, a jego dowódcy okazują się na tyle brutalni i charyzmatyczni, aby utrzymać w ryzach armię złożoną zarówno z żywych, jak i nieumarłych. Plan Czarnego Rycerza stale nabiera rozpędu. Być może już niedługo będzie on w stanie zgromadzić znaczną liczbę żołnierzy, a także legiony ożywieńców. Dopiero wtedy będzie miał pewność, że nikt nie pozbawi go triumfu.

Rycerzowi). Aucassin jest głównym mecenasem szlacheckiej kultury w Mousillon. To także niewyobrażalnie zły i żądny krwi potwór.

Przekleństwo wampiryzmu wisi nad rodem Aucassina od początków jego istnienia. Sam lord już nawet nie uważa tego za klątwę. Przecież tylko podczas wydłużonego życia można odczytać prawdziwe, głębsze znaczenie sztuki i poezji, a wyborne wino jest niczym w porównaniu z nektarem krwi młodej i niewinnej ofiary. Dobrej jakości krew jest niezwykle rzadko spotykana w Mousillon, więc na dwór Aucassina często sprowadza się pięknych i młodych ludzi (nawet z sąsiednich krain), aby lord mógł wyssać z nich życiodajny płyn. W każdej chwili w lochach Zamku Hane przebywa przynajmniej jeden więzień, czekający na straszny kres. Pałac stanowi również więzienie dla trubadurów i artystów. Kiedy tylko dowiadują się, kim jest Aucassin i do czego jest zdolny, przekonują się również, że nigdy nie uda im się żywymi opuścić Zamku Hane. Dwór arystokraty składa się więc zarówno z zastraszonych żywych sług, jak też zdominowanych przez wolę wampira nieumarłych niewolników. Samego Aucassina chroni grupa rycerzy pochodzących z odleglejszych gałęzi rodu. Szlachcie uważnie ich obserwuje, próbując wybrać tych, których zamieni w wampiry, aby mogli mu lepiej służyć.

Pomimo tego, że Aucassin jest potworem, jest także łaskawym i hojnym gospodarzem, który kultywuje tradycje gościnności tak stare, jak sama Bretonia. Szlachcic, któremu zaproponuje gościnę, jest traktowany niezwykle dobrze i w rezultacie nawet jeśli odkryje, że Aucassin jest wampirem, często woli ignorować makabryczne apetyty gospodarza. Nawet zaproszeni na dwór chłopci i wędrowcy nie muszą się obawiać, że staną się jego posiłkiem. Przebywający na Zamku Hane goście mogą słuchać subtelnej poezji Betrand z Akwitanii, oglądać kunsztowne gobeliny wykonane przez artystkę Berenikę albo cieszyć się legendami opowanymi przez samego Aucassina. Jego ulubiony rycerz, Gefrelar, może również pojechać ze szlachetnymi gośćmi na polowanie w okolicie zamku, gdzie mogą oni ubić lub zastrzelić dzika specjalnie sprowadzonego przez gospodarza na te tereny.

W planie Czarnego Rycerza Aucassin odgrywa rolę jego przedstawiciela podczas starań o uzyskanie wsparcia od innych szlachciców. Potencjalny sprzymierzeniec jest sprowadzany na dwór wampira i tam Mallobaude poddaje jego lojalność próbie, opowiadając o tym, co zobaczył po napiciu się z Graala, i przekonując do udzielenia pomocy w obaleniu bretońskiego króla. Bogactwo Aucassina sprawia, że jest on użyteczny przy zbieraniu i zaopatrzeniu powstającej armii. Mimo że lord Hane z pozoru nie jest wojowniczym rycerzem, to właśnie jego wsparcie daje realną podstawę żądaniom Czarnego Rycerza.

Aucassin to wysoki i szczupły mężczyzna, o lekko drapieżnym wyrazie twarzy. Jego urok i maska łaskawego gospodarza przesłaniają wszelkie oznaki tego, że w istocie jest potwornym i bezdusznym wampirem. Pod maską światłego mecenasa kryje się bezwzględny morderca, który nie zważa na cierpienie innych i potrafi być do cna bezlitosny, gdy ma do czynienia z ludźmi, których nie uważa za swoich gości. Herb rodu Hane to trzy czarne kwiaty na białym polu, do których Mالدred dodał niewielką czarną lilię, aby zaznaczyć, po której stronie stanął ten ród podczas Wojny Fałszywego Graala.



Aucassin

Profesja: rycerz

Rasa: wampir

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
65	42	62	66	45	45	70	65

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	21	6	6	6	1	0	0

Umiejętności: czytanie i pisanie, dowodzenie +10, jeździectwo, język tajemny (magiczny), nauka (genealogia/heraldyka), nauka (historia), nauka (nekromancja), plotkowanie +10, przekonywanie +10, przeszukiwanie, splatanie magii, spostrzegawczość, śledzenie, torturowanie, unik, wiedza (Bretonia), wiedza (Imperium), wiedza (Księstwa Graniczne), wspinaczka, wycena, wykrywanie magii, zastraszanie, znajomość języka (bretoński), znajomość języka (klasyczny), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: broń naturalna, broń specjalna (parująca), broń specjalna (szermiercza), czarnoksiężstwo, etykieta, intrygant, krasomówstwo, magia prosta (tajemna), ożywienie, przemawianie, rozbrajanie, straszny, widzenie w ciemności, wyostrzone zmysły

Zasady specjalne:

- Hipnotyzujący wzrok.** Aucassin może przeszywającym spojrzeniem zahipnotyzować dowolnego przeciwnika w zasięgu 6 metrów (w ramach akcji). Ofiara może oprzeć się spojrzeniu, wykonując test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że zostaje sparalizowana na 1 rundę i jest traktowana jako bezbronna. Aucassin

może podtrzymywać ten efekt w każdej kolejnej rundzie, przeznaczając na to 1 akcję w swojej turze. W takim przypadku ofiara nie wykonuje już kolejnych testów Siły Woli.

- *Kłątwa wampiryzmu.* Aucassin nie może przekroczyć płynącej wody (rzeki, strumienia, itp.), chyba że po moście. Nie odbija się w lustrach. Każdego dnia musi wypić kilka litrów krwi, w przeciwnym razie wszystkie jego cechy główne maleją o 10. Stracone punkty odzyskuje podczas następnego krwawego posiłku. Wystawiony na światło słoneczne, wampir co minutę traci 1 punkt Żywotności (bez uwzględnienia Wytrzymałości i pancerza), a dodatkowo wszystkie jego cechy zostają zmniejszone o połowę (zaokrąglane w dół).
- *Ludzka postać.* W razie potrzeby Aucassin może udawać człowieka, chowając kły i pazury, a także nieco wygładzając rysy twarzy. W tej postaci nie może korzystać ze zdolności straszny. Przemiana (w dowolną stronę) jest akcją natychmiastową.
- *Władza nad ożywioncami.* Aucassin może kontrolować ożywionców w podobny sposób jak nekromanta (patrz Księga Zasad, str. 170).
- *Wyssanie krwi.* Jeśli Aucassinowi udało się zastosować chwyt w walce, może wbić w przeciwnika kły i wyssać z niego krew. Jeżeli na skutek takiego ataku przeciwnik straci przynajmniej 1 punkt Żywotności, natychmiast traci 1k10 punktów Krzepy. Jeśli przeżyje to starcie, odzyskuje utracone punkty Krzepy w tempie 1 na godzinę.

Zbroja: średni pancerz (zbroja kolecza)

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

Uzbrojenie: pazury, kły, rapier najlepszej jakości, lewak

Wyposażenie: Zamek Hane z całym dobytkiem



Nicolette z Oisement

Chłopi żyjący w okolicy Zamku Oisement oddają hołd swemu panu lennemu, podobnie jak czyni to większość wieśniaków w Mousillon. Składają pod wrotami zamku dziesięcinę z bagiennych zbiorów, a starszyzna wioskowa ma za zadanie wprowadzać w życie najnowsze rozporządzenia lorda. Od innych chłopów różni ich to, że ich pan, a właściwie pani o imieniu Nicolette, została skazana na śmierć prawie pięćdziesiąt lat temu.

W delikatnej, bajkowej wieży zamku Oisement popełniono jedną z najgorszych zbrodni w Mousillon. Wiele żabiarek zna opowieści o tym, jak Pani z Oisement doszła do władzy, kiedy jej mąż, schorowany i mało znany rycerz, zmarł na krwawą biegunkę. Nicolette była początkowo bardzo łagodną panią i nakazywała bijanie na pal jedynie w przypadku tak poważnych przestępstw jak kradzież świni lub kłusownictwo na bagnach, jednakże wkrótce zaczęła żądać od poddanych nowej dziesięciny - ich dzieci.

W tym momencie opowieści zaczynają się od siebie różnić. Większość twierdzi, że Nicolette zabijała dzieci, aby kapać się w ich krwi i w ten sposób zachować młody wygląd, lub żeby użyć ich w jakichś straszliwych wróżebnych rytuałach. Wielu wspomina też o młodej córce księcia Lyonnesse, która nierozsądnie wyruszyła w podróż do Mousillon w poszukiwaniu dawno zaginionej gałęzi swojej rodziny. Dziewczyna zaginęła i wielu błędnych rycerzy wyprawiało się, aby ją odnaleźć. Jeden z nich, Isander, natrafił na ślad wiodący do Oisement i był świadkiem okropnych czynów, których dopuszczała się tamtejsza pani. Nie wiadomo, czy Nicolette była jakoś powiązana ze sprawą zaginionej księżniczki, gdyż dziewczyny nigdy nie odnaleziono. Jednakże Isander stwierdził, że Pani Jeziora sprowadziła go do Oisement w konkretnym celu i tym celem jest położyć kres nikczemności Nicolette.

Zarzuty wysunięte przeciwko pani z Oisement nie były konkretne, nawiązywały tylko do morderstwa i czarnoksięstwa. Isander wraz z małą grupą rycerzy przeprowadził niedaleko Oisement szybki proces, podczas którego Nicolette została uznana winną nie tylko stawianych zarzutów, ale także wszystkich innych, które mogły być przeciw niej wysunięte. Zapadł wyrok śmierci. Jednakże Isander, wierny zasadom kodeksu rycerskiego, nie mógł fizycznie zranić wysoko urodzonej kobiety. Dlatego zgromadził grupę silnych wieśniaków, aby zamurowali Nicolette żywcem w jej zamku. Rozkaz został wykonany, szlachciance odcięto drogę ucieczki przez okna i drzwi, skazując ją na powolne konanie z głodu.

Prawdziwe zbrodnie Nicolette były jednak znacznie gorsze niż zwykłe morderstwo. Rzeczywiście żądała dziesięciny z dzieci i nikt już nie widział tych, które zostały zabrane, ale nie były one zabijane, przynajmniej nie od razu. Nicolette szkykowała im inny los. Była zafascynowana tym, co nieznanne i zakazane. Kiedy dłużyło jej się ponure życie w Mousillon, zaczęła sobie skraćć czas, zajmując się studiowaniem magii. Z czasem skłoniła się ku mroczniejszym mocom, które zdają się czerpać siłę z nędzy i rozpacz Mousillon. Po śmierci męża Nicolette zyskała wolną rękę i mogła przemienić Oisement w czarnoksięskie laboratorium. Dzieci zabrane wieśniakom wychowała na akolitów asystujących jej w mrocznych eksperymentach i często oddających swe dusze dla wzmocnienia czarów, których się uczyła. Podczas gdy większość magów regularnie poddawanych

Magiczne przedmioty Nicolette

Jako arcy maga Nicolette zebrała kilka potężnych przedmiotów.

Brosza Krwawego Opalu

Dziedzina nauki: magia

Moc: Noszący Broszę Krwawego Opalu zyskuje modyfikator +20 do testów Siły Woli przeciwko czarom i ich efektem.

Historia: Niedługo po śmierci męża Nicolette na zamku pojawił się zalotnik. Był cudzoziemcem i podobno czarodziejem z Księstw Granicznych. Romans trwał przez kilka tygodni, po czym mężczyzna nagle zniknął. Jediną pamiątką tego związku pozostała brosza, którą od tamtej pory Nicolette zawsze nosi. Brosza Krwawego Opalu wygląda jak wielki pajak, którego nogi to mosiężne zapięcie, a tułów stanowi białoróżowy kamień, pokryty purpurowymi żyłkami.

Szata Łez

Dziedzina nauki: historia.

Moc: Osoba atakująca noszącego Szatę Łez nie odnosi żadnych korzyści z Furii Ulryka.

Historia: Utkana przez Nicolette Szata Łez to długa i dopasowana czarna suknia, wysadzana błyszczącymi w świetle kamieniami księżycowymi. Podobno jest wykonana z włosów porwanych dzieci i magicznie wzmocniona.

Tiara Czarnego Diamentu

Dziedzina nauki: nekromancja

Moc: Wszystkie zombi kontrolowane przez noszącego Tiarę Czarnego Diamentu zyskują 1 dodatkowy Punkt Zbroi na wszystkich lokacjach.

Historia: Główną ozdobę tego niezwykłego nakrycia głowy stanowi czarny diament wielkości pięści. Po założeniu Tiary na głowę, klejnot zaczyna pulsować przerażającym światłem. Pochodzenie artefaktu niknie w pomroce dziejów. Według legendy Nicolette w młodości wyjechała na jakiś czas do Tilei. Kiedy powróciła do Oisement, jej głowę zdobiła ta niesamowita korona. Plotki głoszą, że została wykradziona z grobowca starożytnego Khemryjczyka. Oglądając diament pod światło, można dostrzec we wnętrzu obraz skarabeusza, co zdaje się potwierdzać te przypuszczenia.

działaniu czarnej magii słabnie, w przypadku Nicolette jej żywa inteligencja i wielkie oddanie dla mrocznej sztuki sprawiły, że stawała się coraz silniejsza i bardziej żywotna, nawet gdy jej adoptowane dzieci słabły i ginęły.

Isander był nieświadomy rzeczywistego zagrożenia, jakie stanowiła Nicolette. Gdyby znał jej prawdziwe plany, upewniłby się, że lady Oisement nie żyje, zamiast zamurowywać ją w zamku i pozwolić, aby karę wymierzył upływający czas. Nicolette została pogrzebana wraz z kilkoma swoimi sługami, którzy byli jej całkowicie oddani i zepsuci do cna przez działanie zakazanej magii. Wyssała z nich siły, aby wydłużyć własne życie i przetrwać kolejne dziesięciolecia, ze zdwojoną intensywnością kontynuując magiczne studia. Wyprawiała akolitów, aby przynosili jej nowe księgi zaklęć, a nawet porywali więcej chłopskich dzieci, żeby mogła je wychowywać. W rzeczywistości Nicolette mogła z łatwością opuszczać swoje więzienie, kiedy tylko zechciała, ale z upływem czasu czyniła to coraz rzadziej. Spędzała cały czas eksperymentując na akolitach, aby odkryć wiedzę, która pozwoli jej zjednoczyć się z Wiatrami Magii.

Nicolette wciąż mieszka w Oisement, pomimo że z zewnątrz zamek wygląda na opuszczony. Jest już bardzo stara, ale ciągle działanie czarnej magii sprawiło, że zachowała młodzieńczy wygląd i wydaje się wciąż zniewalająco atrakcyjną kobietą, przynajmniej na pierwszy rzut oka. Z bliska widać jednak napiętą, chropawą skórę jej twarzy i oczy czarne jak atrament. Cały czas ubiera się, jak przystało na damę, i zachowuje się godnie, ale brak kontaktu z innymi ludźmi sprawił, że trudno jej wykrzesać z siebie

coś więcej niż chłodną uprzejmość. Żywi głęboką niechęć do obcych i preferuje towarzystwo swoich akolitów, którzy są teraz wysuszonymi, pomarszczonymi kreaturami. Reagują na każde jej życzenie i nigdy się nie odzywają. Nicolette wyprawiała kilkoro z nich w świat, w poszukiwaniu okultystycznych tomów i magicznych przedmiotów, jednak jest głęboko przekonana, że cała wiedza pochodzi z wnętrza umysłu i można ją odkryć w drodze eksperymentów i poznania własnej natury.

Głównym obiektem zainteresowania Nicolette jest mroczna wiedza, choć nieodłącznie wiąże się z tym magiczna, czarnoksięska moc. Gdy Mallobaude skontaktował się z nią przez Aucassina, od razu uwierzyła w dziwną i szokującą „prawdę”, mimo że wydaje się prawie niemożliwa do pogodzenia z ezoteryczną wiedzą, której poszukuje. Zadaniem Pani z Oisement jest udzielanie Czarnemu Rycerzowi magicznego wsparcia. W obecnej chwili interesuje ją wiedza, która pozwoli zapanować nad armią nieumarłych i poprowadzić ją razem z wojskami Mallobaude, kiedy nadejdzie godzina szturm na miasto. W herbie Oisement widnieją czarny zamek i klucz na białym polu - były to znaki zmarłego męża i Nicolette nie widziała potrzeby, aby je zmieniać.

Nicolette z Oisement

Profesja: arcy maga

Poprzednie profesje: uczennica czarodzieja, wędrowna czarodziejka, mistrzyni magii

Rasa: człowiek

Cechy Główne

W	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
42	45	28	43	50	73	74	53

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	14	2	4	4	4	4	2

Umiejętności: czytanie i pisanie, jeździectwo, język tajemny (magiczny), nauka (genealogia/heraldyka), nauka (magia) +10, nauka (nekromancja), plotkowanie, przekonywanie, przeszukiwanie, splatanie magii +10, spostrzegawczość, wiedza (Bretonia), wiedza (Imperium), wiedza (Księstwa Graniczne), wykrywanie magii, zastraszanie, znajomość języka (bretoński), znajomość języka (klasyczny), znajomość języka (staroświatowy), znajomość języka (tileański)

Zdolności: błyskotliwość, czarnoksiężstwo, dotyk mocy, magia czarnoksiężska (nekromancja), magia powszechna (pancerz Eteru), magia powszechna (uciszenie), magia prosta (tajemna), morderczy pocisk, odporność na choroby, odporność psychiczna, zmysł magii

Zasady specjalne:

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

Zbroja: brak

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

Uzbrojenie: sztylet najlepszej jakości (S-3)

Wypożyczenie: Brosza Krwawego Opalu, Szata Łez, Tiara Czarnego Diamentu, biblioteka pełna tomów zakazanej wiedzy, Zamek Oisement z całym dobytkiem

Bougars de Biaucaire

Książę Merovech był jedną z najnikczemniejszych postaci w historii Mousillon. Można się spierać, czy Maldred był od niego gorszy i bardziej niebezpieczny, ale w Utraconym Księstwie jest wciąż wielu ludzi, którzy podziwiają go za dobre uczynki, a nawet za ambicję, jaką okazał podczas Wojny Fałszywego Graala. Wielu szlachciców uważa, że pokrewieństwo z Maldredem

nie przynosi im wstydu. Ale prawie nikt w Mousillon, a tym bardziej w pozostałej części Bretonii, nie powie dobrego słowa o Merovechu. Opowieści o jego ucztach, podczas których przestępcy byli wbijani na pal i gotowani żywcem na oczach gości, są szeroko znane w Przeklętym Księstwie. Wyzwanie, które król rzucił zbrodniczemu upodobanemu księcia i wynikły potem pojedynek, podczas którego Merovech rozszarpał królewskie gardło, są tematem wielu makabrycznych opowieści w karczmach i zamkowych komnatach.

Wszyscy liczyli na to, że linia krwi Merovecha wygasła po jego śmierci podczas najazdu księcia Lyonesse na Mousillon. Te nadzieje były jednak płonne, gdyż linia krwi Merovecha przetrwała i prawdopodobnie została nieuleczalnie skażona jego szaleństwem. Z pewnością ostatni z rodu, Bougars z Biaucaire, wydaje się równie obłąkany jak jego słynny przodek pod koniec życia.



Lord z wieży Biaucaire jest straszliwą postacią, która terroryzuje wioski w swoich dobrach w północno-wschodnim Mousillon. Według chłopskich opowieści jest potwornym rycerzem, który wylania się z mroku nocy i zabija niewinnych we śnie. Jest demonem, który pożera dzieci na surowo. Jest mistrzem czarnej magii, który potrafi wygnać duszę z ciała za pomocą jednego słowa. Lecz jest również ich panem, więc chłopci są zobowiązani do wypełniania jego rozkazów, nieważne jak szalonych, pod groźbą losu gorszego od śmierci.

Prawda o Bougarsie jest prozaiczna, ale nie mniej okropna niż najstraszniejsze opowieści. To zdegenerowany kanibal, który zamienił wieżę w Biaucaire w gigantyczną kostnicę. Wielu przestępców, w większości kłusowników, zostało wbitych na pale wzdłuż drogi prowadzącej na zamkowe wzgórze. Nad wrotami budowli rdzewieją liczne kolce z nabitymi głowami buntowników i kłusowników. W środku rozgrywają się nieskończenie gorsze sceny. Gościnnie kwatery są obecnie wypełnione ciałami straconych kryminalistów, które zwisają na rzędach haków niczym tusze i polcie oprawionego mięsa. W głównym kominku znajdującym się w sali audiencyjnej tkwi okopcony rożen, na którym pieczone są ciała. Wieża nigdy nie była eleganckim czy wzbudzającym podziw zamkiem, ale obecnie to posępne i przerażające miejsce, przesiąknięte wszechobecnym odorem śmierci.

Bougars samotnie rezyduje w wieży. Od czasu do czasu wzywa wieśniaków, aby przyrządzili coś na jego różnie lub wykonali inne straszliwe obowiązki. Chłopi zawsze reagują przerażeniem na takie wezwanie, ale nigdy nie odmawiają. Bougars dowodzi garstką żołnierzy, których wysyła, aby ogłaszali jego prawa i karali przestępców. To zwyrodniale lotry, którzy służą szalonemu panu w zamian za możliwość sprawowania władzy nad przestraszonymi wieśniakami. Prawa wydawane przez Bougarsa są zagmatwane, sprzeczne i często brutalne. Żądał między innymi wzniesienia marmurowego posagu Merovecha przed każdą chatą i dziesięciny w postaci jednej świeży odciętej kończyny na rodzinę. Jednocześnie zaś pozwalał chłopom na noszenie swojego herbu. Wieśniacy żyją w strachu przed Bougarsem, ale nie powiedzą złego słowa przeciwko niemu, a na pewno nie przeciwko Merovechowi, gdyż ich pan jest chyba jedyną osobą w Bretonii, która uważa, że był on wspaniałym i szlachetnym człowiekiem.

Bougars pogardza Bretonią, a zwłaszcza królem, gdyż uważa, że to państwo i jego słabowici władcy sprawili, iż imię Merovecha jest teraz przeklęte. Z tego powodu Mallobaude łatwo wciągnął go do swojego spisku. Wystarczyło obiecać Bougarsowi szansę skąpania się we krwi królewskich sługusów i obalenia królestwa. Mallobaude przeznaczył mu w swojej armii rolę narzędzia terroru. Chłopi pędzą na złamanie karku, aby wesprzeć armię Czarnego Rycerza, kiedy tylko zagrozi im się gniewem Rzeźnika z Biaucaire. Także wrogowie Mallobaude, kiedy przekonają się, jak bardzo zdeprawowany jest Bougars, będą woleli raczej uciekać niż ryzykować mimowolne uczestnictwo w jednej z jego zwycięskich uct.

Bougars jest wielkim mężczyzną o nalanej twarzy, prawie nie mieszczącym się w zaśnieżonej i osmalonej zbroi. To okrutny prostak i tylko Mallobaude potrafi nakłonić go do działania, nie używając przy tym siły. Bougars jest przewrażliwiony na punkcie Merovecha i wpada w morderczy szal, gdy ktoś obrazi pamięć księcia. Całkowicie zatracił poczucie honoru, ale wciąż stanowczo twierdzi, że należy mu się szacunek zarówno od chłopów, jak i rycerzy. Herb Bougarsa jest podobny do tego, którym posługiwał się

Merovech - biała waga na dzielonym, czerwono-niebieskim polu. Ten symbol został stworzony przez obłąkanego Merovecha po tym, jak zamordował króla. Oznacza, że noszący go rycerz dowiódł swej racji w walce.

Bougars De Biaucaire

Profesja: rycerz Królestwa

Poprzednie profesje: szlachcic, błędny rycerz

Rasa: człowiek

Cechy Główne							
W	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
58	37	50	58	42	33	39	38
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	16	5	5	4	0	16	2

Umiejętności: czytanie i pisanie, dowodzenie, hazard, jeździectwo +10, mocna głowa, nauka (genealogia/heraldyka), opieka nad zwierzętami, plotkowanie, przekonywanie, sekretny język (bitewny), spostrzegawczość, sztuka przetrwania, tresura, unik, wiedza (Bretonia), znajomość języka (bretoński)

Zdolności: broń specjalna (dwuręczna), broń specjalna (kawalerska), broń specjalna (parująca), broń specjalna (szermiercza), cnota rycerskości, etykieta (choć rzadko z niej korzysta), obiecyświat, odporność na choroby, opanowanie, silny cios, szczęście, twardziel

Zasady specjalne:

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

Zbroja: ciężki pancerz (zbroja płytowa)

Punkty Zbroi: głowa 5, ręce 5, korpus 5, nogi 5

Uzbrojenie: miecz najeżdźcom, tarcza, lewak, kopia, dwuręczny topór „Siekacz Chłopów”

Wypożyczenie: rumak z siodłem i uprzężą, strój szlachecki, zamek w Biaucaire z całym dobytkiem

Eustachy Rdzewiejące Ostrze

Eustachy Rdzewiejące Ostrze to jeden z najlepszych szermierzy w Mousillon, a pod względem umiejętności fechtunku i zmysłu taktycznego ustępuje tylko samemu Czarnemu Rycerzowi. Prawdopodobnie Eustachy był też pierwszym rycerzem, który przyłączył się do niego.



Sir Eustachy już w młodym wieku zasłynął jako wyjątkowy wojownik. Był synem pomniejszego rycerza z Mousillon i aby doskonalić swoje umiejętności, został wysłany na dwór księcia Gisoreux. Jako błędny rycerz przemierzał wrzosowiska i łąki wschodniego Gisoreux, gdzie w przeszłości toczono wiele bitew i gdzie wciąż grasowały bandy orków z Gór Szarych, stanowiąc zagrożenie dla wieśniaków. Wśród wielu bohaterskich czynów Eustachego wymieniana się zdobycie głowy przywódcy zielonoskórych. Od tamtej pory był znany w Gisoreux jako niepokonany

rycerz i prawdziwy mistrz w posługiwaniu się mieczem. Jego umiejętności wprawiały w zakłopotanie najbardziej doświadczonych nauczycieli szermierki.

Gisoreux sąsiaduje z Imperium i od zawsze było miejscem wielu konfliktów między tymi dwoma państwami. Pewnego razu grupa najemników na rozkaz imperialnego szlachcica z Nordlandu ścigała przestępców na terenach wokół Marienburga i przypadkowo przekroczyła granice Gisoreux. W obawie przed inwazją grupa rycerzy z Eustachym na czele ruszyła przeciwko najeżdźcom. Rozgorzała straszliwa walka, w której nadzwyczajne umiejętności Eustachego sprawiły, że przewaga znalazła się po stronie wojowników z Gisoreux i wszyscy najemnicy zostali zabici albo uciekli. Kiedy wieść o tym dotarła do Imperium, zaczęto przygotowywać misję odwetową i zanosilo się na wojnę między dwoma krainami. Książę Gisoreux i Elektor Nordlandu szybko wymienili listy z zapewnieniem o pokojowych zamiarach. Książę zaoferował, że dostarczy Eustachego do Imperium, aby tam mógł zostać osądzony i tym samym sprawa zostanie rozwiązana. Znając posłuszeństwo Eustachego wobec seniora, Książę-Elektor spodziewał się, że nie będzie problemu z dostarczeniem więźnia do imperialnego aresztu i szybką egzekucją, która pozwoli zażegnać konflikt.

Ale dla samego Eustachego sytuacja nie była taka prosta. Z jego punktu widzenia wyglądało to tak, że został rzucony jako ofiara dla obcego mocarstwa za to tylko, że bronił kraju, któremu ślubował wierność. Zdradził go ten sam książę, który miał go uczyć, czym jest honor i obowiązek. Od tego momentu Eustachy wyparł się rycerstwa i porzucił rycerski kodeks, nie czuł też żadnej powinności wobec korony. Jedynym jego celem stała się obrona samego siebie.

W połowie drogi między Gisoreux a Nordlandem Eustachy zerwał więzy, dobył broni i zabił eskortujących go żołnierzy. Pognął z powrotem do Bretonii, ale szybko zdał sobie sprawę z tego, że rycerze, których kiedyś nazywał braćmi, nie udzielą mu już pomocy, bojąc się okryć hańbą w oczach księcia. Dlatego Eustachy zbiegł do najbardziej przekleśnionego i najmniej honorowego miejsca w całej Bretonii, do prawie nieznanego mu kraju, która na długie lata miała stać się jego ponurym domem - Mousillon.

Wiódł przygnębiające życie najemnika, a jego umiejętności szermiercze były w równym stopniu nadzwyczajne, jak ubogie było to zapomniane księstwo. Kiedy Mallobaude rozmyślał nad swoim planem, doszedł do wniosku, że potrzebuje egzekutora i zabójcy do wynajęcia. Usłyszał o zgorzkniałym, szukającym zemsty rycerzu, który sprzedaje swoje mordercze umiejętności zdeprawowanym szlachcicom. Wkrótce potem opowiedział Eustachemu o swojej przejmującej wizji Graala, a ten natychmiast uwierzył, że Bretonia, której służył, jest tylko kłamstwem. Objawienie Czarnego Rycerza było wszystkim, co Eustachy potrzebował wiedzieć o kraju, który wpoił mu zasady honoru i posłuszeństwa, a potem bez wahania zdradził.

Eustachy jest teraz przybocznym skrytobójcą na usługach Czarnego Rycerza, wysyłanym w celu wyeliminowania wrogów, z którymi Mallobaude nie chce mieć do czynienia osobiście. Czasem dostarcza też wiadomości, wezwania albo żądania od Czarnego Rycerza i zawsze jest wysłuchiwany. Kiedyś był niezwykle przystojnym mężczyzną, ale orli nos i opadające powieki nadały mu z biegiem lat okrutny wygląd. W dodatku na jego twarzy zawsze gości szycerzy uśmiešek. Szermiercze umiejętności, które posiadał, są niezwykle, ale odkąd nie jest już rycerzem, zaczął też stosować inne metody, takie jak zabijanie ofiar we śnie lub

podpalanie ich domów. Jest znany również jako Eustachy Rdzewiące Ostrze. Ten przydomek nadał mu nauczyciel fechtunku, który zawsze narzekał, że chłopiec nie dba należycie o swój miecz. Eustachy używa tego imienia dla przypomnienia, że niezależnie od tego, jak dobry jest szermierz, w sztuce zadawania śmierci zawsze może osiągnąć więcej.

Odkąd odrzucił rycerską przysięgę, Eustachy nie nosi herbu, ale dawniej jego znakiem była biała lilia i dzik na dzielonym na krzyż czerwono-białym polu. To herb jego ojca, który wciąż żyje w zrujnowanej wieży w zachodniej dolinie Grismerie, wierząc, że jego syn został stracony za zamordowanie grupy imperialnych żołnierzy. Gdyby Eustachy dostał kiedyś rozkaz zabicia własnego ojca, nie miałby najmniejszych skrupułów przed wykonaniem polecenia.

Eustachy Rdzewiące Ostrze

Profesja: szampierz

Poprzednie profesje: błędny rycerz, rycerz Królestwa

Rasa: człowiek

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
76	22	47	52	54	36	48	44

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
3(4)	16	4	5	4	0	1	2

Umiejętności: dowodzenie, jeździectwo +20, nauka (genealogia/heraldyka), nauka (strategia/taktyka), opieka nad zwierzętami, plotkowanie, sekretny język (bitewny), spostrzegawczość +10, sztuka przetrwania, tresura, unik, wiedza (Bretonia), znajomość języka (bretoński), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: błyskawiczny blok, broń specjalna (dwuręczna), broń specjalna (kawaleryjska), broń specjalna (korbacze), broń specjalna (szermiercza), cnota doskonałości, cnota rycerskości, etykieta, obieżyświat, odporność na choroby, odporność psychiczna, silny cios

Zasady specjalne:

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

Zbroja: ciężki pancerz (zbroja płytowa)

Punkty Zbroi: głowa 5, ręce 5, korpus 5, nogi 5

Uzbrojenie: dwuręczny topór, kopia, lewak, morgensztern, tarcza, miecz najlepszej jakości

Wyposażenie: rumak z siodłem i uprzężą, 12 metrów liny

Tedbałd Złamany

Tedbałd jest przedstawicielem złoczyńców, którzy nękają całą Bretonię, a Mousillon w szczególności - oszustów i ciemnych ludzi. Są to ludzie, którzy kradną i wyzyskują w tak stały i systematyczny sposób, że pechowym chłopom mieszkającym niedaleko siedziby takiego łotra zaczyna to przypominać dodatkowy podatek. Tedbałd nie różni się od innych tego typu łajdaków - dowodzi bandą oprychów, najemników i przestępców, których wykorzystuje do zastraszania każdego, kto mu się

sprzeciwia. Jednakże Tedbałda wyróżnia sukces, jaki osiągnął, czerpiąc zyski z cudzego nieszczęścia.

Pochodzi z wioski w Mousillon, ale jego niegodziwość szybko przerosła to, co mogła mu zaoferować mała osada nad Grismerie. Wyruszył do miasta w poszukiwaniu szczęścia, a wszyscy mieszkańcy jego wioski żegnali go z ulgą, mając nadzieję, że zostanie po drodze pożarty przez potwory zamieszkujące okoliczne tereny. Tedbałd jednak dotarł do miasta cały i zdrowy, szybko też znalazł zatrudnienie w dokach jako najemny oprych na usługach jednego z gangów. Ale to mu nie wystarczało. Zauważył lukę w przestępczym łańcuchu pokarmowym. Podczas gdy wielu reketierów zerowało na rzemieślnikach, nikt nie zerował na reketierach. Tedbałd zgromadził napędzie gang podobnie myślących łotrów i zabrał się do pracy.

Jeżeli w Mousillon dzieje się coś związanego z wymianą prawdziwych pieniędzy, Tedbałd ma w tym udział. A ponieważ prawie każda transakcja, w której nie używa się skorupek czarnych ślimaków, dotyczy czegoś nielegalnego, Tedbałd wyzyskuje głównie przestępców. Dotyczy to w równym stopniu gangów z doków i kompanii najemnych, jak też przemysłników przerzucających ludzi i towary przez kordon ochronny. Tedbałd zawsze upewnia się, że ściągany od przestępców podatek nie przekracza ich możliwości finansowych. Jego metody opierają się raczej na groźbach niż przemocy, ale gdy zostanie do tego zmuszony, potrafi wyprowadzić przeciwko opornym grupę bezwzględnych morderców.

Siedziba Tedbałda mieści się w zrujnowanym, ale dobrze bronionym obozie na wybrzeżu, na północ od miasta, ale on i jego rozsądniejsi towarzysze większość czasu spędzają jeżdżąc po Mousillon i przypominając różnym „pasożytom” księstwa o należnościach, które powinni we własnym interesie uiścić. Tedbałd jest, jak na standardy Mousillon, bardzo starym człowiekiem, niektórzy mówią, że dobiega pięćdziesiątki. Już samo to, że dożył takiego wieku, sporo mówi o jego przebiegłości i sile charakteru. Pomarszczona, poznaczona bliznami po zarazie twarz, sękaty łokieć, a także długie i proste, siwe włosy budzą należyty respekt wśród jego kompanów. Tedbałd był niegdyś doskonałym wojownikiem, ale teraz jest już za stary, a poza tym dawny atak choroby sprawił, że jedna z jego nóg pozostała uschnięta i powykręcana. Swoją władzę zawdzięcza teraz raczej systematycznemu zastraszaniu niż przemocy i jest w tym naprawdę bardzo, bardzo skuteczny.

Tedbałd pełni funkcję łącznika Czarnego Rycerza z przestępczym półświatkiem Mousillon. Nie zna planów Mallobaude ani jego motywów, ale nie go to nie obchodzi. Jednakże uznaje Czarnego Rycerza za jedyną osobę w Mousillon stojącą wyżej od niego w hierarchii władzy. Mallobaude liczy na to, że przestępcy Utraconego Księstwa wesprą go militarnie i finansowo, jeśli po objęciu tronu pozwoli im na kontynuowanie i rozwijanie działalności. Tedbałd jest człowiekiem, który rozpowszechnia tę wieść w kryminalnym półświatku, a w dążeniu Czarnego Rycerza do korony widzi nadzwyczajne możliwości. Co prawda wiąże się z tym ogromne ryzyko, ale do tego zdążył się już przyzwyczaić.

Tedbałd Złamany

Profesja: herszt banitów

Poprzednie profesje: oprych, reketier

Rasa: człowiek

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
51	50	37	46	33	45	58	53

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	18	3	4	2(4)	0	0	1

Umiejętności: dowodzenie +10, hazard, jeździectwo, mocna głowa, plotkowanie +10, sekretny język (złodziejski), spostrzegawczość, śledzenie, targowanie, unik (-20 ze względu na ranę nogi), wiedza (Bretonia), wiedza (Imperium), wycena, zastraszanie +10, znajomość języka (bretoński)

Zdolności: bijatyka, groźny, łotrzyk, morderczy atak, odporność na choroby, ogłuszanie, opanowanie, rozbrajanie, silny cios, szybkie wyciągnięcie, widzenie w ciemności

Zasady specjalne:

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

Zbroja: średni pancerz (koszulka kolecza, skórzana kurta)

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 3, korpus 3, nogi 0

Uzbrojenie: kastety, kusza i 10 beltów

Wypożyczenie: ubranie dobrej jakości, kapelusz, stary koń, banda łotrów i morderców.



- Walczący z kłatwą -

Nieliczni z wpływowych mieszkańców Mousillon nie są przestępcami ani szaleńcami, którzy odgrywają rolę małych tyranów. Bez względu na wszystko, ludzki duch czasem znajduje sposób, aby przetrwać w Krainie Rozpaczy i być może kiedyś, z czyjąś pomocą, te czyste serca pomogą zdjąć kłatwę ciężącą nad Mousillon.

Gefreid Czysty

Wielu rycerzy Próby wyruszało do Mousillon w poszukiwaniu wyzwań, które ostatecznie miały ich uczynić godnymi Graala. Tylko sami rycerze Graala mogą powiedzieć, czy komukolwiek udało się zwyciężyć i wyjechać z przeklętego księstwa. Z pewnością wiele wypraw zakończyło się śmiercią z powodu choroby lub na skutek zasadzki, a niektóre z nich wciąż trwają. Gefreid Czysty jest rycerzem, dla którego poszukiwanie Graala rozpoczęło się dawno temu i dobiegnie kresu w Mousillon, za sprawą błogosławieństwa Pani albo z powodu podeszłego wieku.

Gefreid urodził się jako syn rycerza Królestwa w pięknym księstwie Couronne i zdobył ostrogi w służbie tamtejszego księcia. Nie władał może najlepiej mieczem ani nie był mistrzem w sztuce jeździectwa, ale jego determinacja i odwaga wzbudzały podziw rycerzy z Couronne. Jakież było zaskoczenie wszystkich, gdy młody Gefreid, zamiast objąć spuściznę po ojcu, wyruszył na poszukiwanie Graala.

Było to prawie czterdzieści lat temu. Gefreid przemierzył wiele krain Bretonii, za każdym razem prowadzony przez ulotne, zagadkowe wizje Pani, która kierowała go do kolejnej żyznej doliny lub bujnego lasu. Ale ostatnia wizja, która

przyszła do niego ponad dziesięć lat temu, nakazała mu udać się do miejsca, gdzie tylko wiara w Panią mogła uchronić rycerza przed rozpaczą. Tym miejscem było Mousillon i Gefreid wciąż tam przebywa.

Zdaje sobie sprawę, że wkrótce nadejdzie czas, gdy nie będzie już mógł unieść miecza ani wsiąść na konia, a tym samym nie będzie w stanie dłużej poszukiwać Graala i służyć Pani. Kiedy ta chwila nadejdzie, rycerz zamierza wjechać do Lasu Arden w nadziei, że spotka go szybki koniec. Pragnie odnaleźć Graala lub umrzeć z honorem. Podczas podróży po Mousillon ujrzał zaledwie skrawek dręczącej je rozpacz, ale to wystarczyło, żeby pojął, iż w tym miejscu dzieje się coś potwornego, co nie jest spowodowane wyłącznie epidemiami ospy i złymi uczynkami kilku szlachciców. Ma nadzieję, że uda mu się na tyle zrozumieć istotę kłatwy, aby przed śmiercią przekazać tę wiedzę młodszemu rycerzowi. Wie jednak, że Mousillon potrafi zmieniać odważnych rycerzy w brutalnych, wyrachowanych i okrutnych ludzi, a takiego losu obawia się bardziej niż czegokolwiek innego. Gefreid przysiągł, że Kraina Rozpaczy nigdy nie wydrze mu duszy, choć prawdopodobnie odbierze mu życie.

Gefreid ostatnio uświadomił sobie nowe zagrożenie, które powstało w Mousillon. Chłopi opowiadają straszliwe historie o rycerzu w czarnej zbroi, który nigdy nie unosi przyłbicy i twierdzi, że jest prawowitym następcą tronu Mousillon. Kim on jest - kolejnym wcieleniem Landuina, zaginionym synem króla czy szaleńcem powstałym z grobu? Kimkolwiek jest, z pewnością stanowi prawdziwe i poważne zagrożenie. Gefreid widział powiewające na odległych wieżach czarne chorągwie ze znakiem żółtego węża, a także bandy

najemników i wyrzutków gromadzących się w jakimś sekretnym celu. Wie, że niewielu ludzi w Mousillon może i próbuje powstrzymać Czarnego Rycerza i mimo że sam nie wierzy, by naprawdę był w stanie mu się przeciwstawić, postanowił odnaleźć, wyzwać i pokonać tego złoczyńcę. W głębi duszy rycerz wie, że jego wyprawa w poszukiwaniu Graala nie powiodła się i jedyne, co może teraz zrobić, to zginąć w imię Pani. Jak słusznie sądzi Gefreid, Mallobaude będzie szczęśliwy, mogąc zadać mu szybką i gwałtowną śmierć.

Gefreid był dociekliwym młodzieńcem o jasnym spojrzeniu, bardziej ujmującym i inteligentniejszym niż większość rycerzy. Upływające lata i surowe warunki panujące w Mousillon zmieniły go w starego człowieka o zmęczonych oczach i fatalistycznym nastawieniu. Będzie dla niego przyjemną niespodzianką spotkać w Mousillon kogoś, kto nie jest przesadnym wieśniakiem lub okrutnym, wymachującym maczugą brutalą. Otworzy się przed każdym, kto porozmawia z nim przyjaźnie i z szacunkiem, lub opowie o swoich obawach związanych z Czarnym Rycerzem. Gefreid jeździ na najlepszym koniu, jakiego udało mu się znaleźć w Mousillon, wytrzymałej i złośliwej bestii, która niechętnie znosi siodło i wędzidło, a tym bardziej jeźdźca. Rycerz zachował też swoją zbroję i herb, przedstawiający czarnego jednorożca na przepołowionym, niebiesko-białym polu. Gefreid nosi go z dumą, ponieważ jest to herb jego ojca.

Gefreid Czysty

Profesja: rycerz Próby

Poprzednie profesje: błędny rycerz, rycerz Królestwa

Rasa: człowiek



Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
63	27	46	44	47	30	36	56

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	15	4	4	4	0	2	1

Umiejętności: dowodzenie, jeździectwo +10, nauka (genealogia/heraldyka), nauka (strategia/taktyka), nauka (teologia), opieka nad zwierzętami, plotkowanie, sekretny język (bitewny), spostrzegawczość, sztuka przetrwania +10, tresura, unik, wiedza (Bretonia), znajomość języka (bretoński), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: broń specjalna (dwuręczna), broń specjalna (kawaleryjska), cnota dyscypliny, cnota rycerskości, cnota wyprawy rycerskiej, etykieta, obieżyswiat, silny cios, urodzony wojownik, woltyżerka

Zasady specjalne:

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

Zbroja: ciężki pancerz (zbroja płytowa)

Punkty Zbroi: głowa 5, ręce 5, korpus 5, nogi 5

Uzbrojenie: miecz dwuręczny, miecz jednoręczny

Wypożyczenie: symbol Pani Jeziora, lekki koń bojowy z siodłem i uprzężą

Rudiger Feirsinger

Niewielu cudzoziemców osiedla się w Mousillon na stałe. Większość z nich to członkowie gangów z doków, którzy przybyli na statkach i z jakiegoś powodu nigdy nie odpłynęli. Kilku innych przybyszy dotarło na teren księstwa w nadziei na łatwy zarobek. Większość z nich rozpaczliwie stara się z powrotem przekroczyć kordon ochronny i wydostać się z tego przeklętego miejsca. Rudiger Feirsinger jest jednym z nich.



Jako żołnierz Imperium, Feirsinger był znakomitym kawalerzystą w armii księcia Talabeklandu. Po wielu latach ścigania orków i pilnowania porządku na drogach porzucił służbę i spróbował szczęścia jako najemnik. Zaczął dowodzić małą grupą konnych, która walczyła na terenie całego Imperium, dość szybko zyskała reputację twardych i godnych zaufania wolnych strzelców. Kiedy inwazja Archaona dosięgła północnych terenów Imperium, kompani Rudigera walczyli w okolicach Middenheim, ścierając się w wielu potyczkach z grabieżcami z Północy. W tym właśnie czasie doszło do krótkiego, ale okrutnego starcia pod Norderingen, które na zawsze odmieniło życie Feirsingera.

Rudiger nikomu nie opowiedział, co zobaczył podczas bitwy o Norderingen. Jest pewne, że miasto najechali wyznawcy Mrocznych Bóstw, zarówno ludzie, jak i zwierzoludzie. Zginęło wielu mieszkańców i żołnierzy. Plotki głoszą, że Norderingen było jednym z miast, które zostały wydane siłom Archaona przez mieszkających tam kultystów. Podczas Burzy Chaosu wiele osad podzieliło ten los, padając ofiarą tchórzostwa, zdrady i zepsucia. Nie brakowało też ludzi,

którzy tak jak Feirsinger ujrzeni naprawdę przerażające rzeczy, gdy inwazja dotarła do Middenheim. Nie wiadomo, czego konkretnie doświadczył Rudiger, ale opuścił Norderingen wraz z grupą ocalałych najemników na krótko przed upadkiem miasta. Wyruszył na południe i nigdy nie powrócił.

Towarzysze Feirsingera umarli albo opuścili szeregi oddziału podczas podróży na zachód, poza granice Imperium. Uciekając przed wszystkim, co kojarzyło mu się z Imperium, Rudiger przemierzył Góry Szare i dotarł do Bretonii. Niestety szybko odkrył, że kodeks rycerski zabrania zatrudniania najemników, co oznaczało brak zajęcia dla takiego wolnego strzelca jak on. Wkrótce usłyszał o krainie, w której rycerze nie są tacy skrupulatni, a bywały w świecie żołnierz może znaleźć zatrudnienie. Bez zastanowienia (czego teraz żałuje) wyruszył do miejsca, które Bretończycy nazywają Mousillon.

Feirsinger przebywa w Mousillon do dziś. Przewodzi bandzie najemników, składającej się z najbardziej niebezpiecznych przestępców w księstwie. Zgromadzili wystarczającą ilość koni, aby oferować szlachcom usługi kawalerii do wynajęcia. Ale Feirsinger głęboko nienawidzi Mousillon, ponieważ widział wystarczająco dużo bagnistych, przerażających krajobrazów i spotkał dość okrutnych oraz bezrozumnych ludzi, żeby zrozumieć, że nad tym krajem ciąży klątwa. Walczy, aby przetrwać, często w zamian za swoje usługi przyjmując wyżywienie i kwaterunek. Wykonywał już dla szlachciców z Utraconego Księstwa takie zadania, z których nawet on, stary weteran, nie może być dumny. Tylko myśl o ucieczce z Mousillon pozwala, a raczej każe mu walczyć dalej.

Feirsinger próbował przekroczyć kordon wkrótce po tym, jak przybył do Mousillon i zdał sobie sprawę z tego, co to za miejsce. Prawie przypłacił to śmiercią z rąk żołnierzy z najbliższej wieży strażniczej i zrozumiał, że będzie musiał słono zapłacić za ucieczkę. Wie, że w Mousillon żyje kilku kryminalistów, którzy mogliby go stąd wydostać za określoną cenę, ale najemnicy Rudigera walczyli z tyloma bandami złoczyńców i narobili sobie tylu wrogów, że z pewnością będzie ona bajecznie wysoka.

Feirsinger pragnie zarobić pieniądze, aby wydostać się z Mousillon, lecz nie jest to jedyne, na czym mu zależy. Cokolwiek zobaczył w Norderingen, wywołało w nim głęboką i zacieklą nienawiść do wyznawców Chaosu. Feirsinger nie wie dokładnie, czym jest Chaos, ale umie rozpoznać jego piętno, kiedy je zobaczy, a z pewnością widział je w Norderingen. Jeżeli kiedykolwiek będzie miał szansę, aby odplacić wyznawcom Chaosu, chętnie z niej skorzysta, ryzykując nawet życiem własnym i swoich ludzi, żeby tylko zemścić się na Mrocznych Bóstwach. Feirsinger czuje, że Mousillon ogarnia ciemność. Słyszy to w opowieściach o Czarnym Rycerzu i widzi w pokrytych błoną pławną stopach wieśniaków oraz ich podejrzliwych spojrzaniach. Postawiony przed wyborem między zemstą na Chaosie a opuszczeniem Mousillon, wybrałby zemstę.

Feirsinger nie jest jedynym kapitanem najemników w Mousillon, ale na pewno jednym z najbardziej doświadczonych. W istocie jest typem człowieka, którego Mallobaude chciałby mieć w swojej armii. Mimo że jeszcze żaden szlachcic nie próbował zatrudnić Rudigera w tym celu, jest to tylko kwestią czasu. Może on przyjąć ofertę w nadziei dowiedzenia się czegoś więcej o Mallobaude, a zwłaszcza o tym, czy jest on w zmoiwie z Niszczycielskimi Mocami. Może też kategorycznie odmówić i ryzykować

wyznaczenie ceny za swoją głowę, uciekając przed jednym z kapitanów Czarnego Rycerza. W ten sposób stanie się niespodziewanym sprzymierzeńcem dla każdego, kto chciałby pokrzyżować plany Czarnego Rycerza. Może też zatrudnić grupę awanturników, ponieważ zawsze szuka nowych najemników i każdy, kto dysponuje własną bronią (a zwłaszcza koniem) może wieść życie najemnika wraz z bandą Rudigera, dopóki jest mu obojętne, w jakich bitwach walczy. Oczywiście grupa Bohaterów Graczy może też stać się dokładnie tego typu problemem, dla rozwiązania którego szlachcic zatrudnia najemników. BG będą więc musieli walczyć z Feirsingerem albo przekonać go, że w gruncie rzeczy stoją po jego stronie.

Rudiger Feirsinger

Profesja: sierżant

Poprzednia profesja: żołnierz

Rasa: człowiek

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
51	47	43	49	36	41	39	53
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	15	4	4	4	0	1	2

Umiejętności: dowodzenie, jeździectwo +10, nauka (strategia/taktyka), opieka nad zwierzętami, plotkowanie +10, sekretny język (bitewny), spostrzegawczość, sztuka przetrwania, unik, wiedza (Bretonia), wiedza (Imperium), zastraszanie, znajomość języka (bretoński), znajomość języka (starożytny)

Zdolności: bijatyka, broń specjalna (dwuręczna), morderczy atak, obieżyświat, ogluszanie, rozbijanie, silny cios, szósty zmysł

Zbroja: średni pancerz (zbroja kolcza)

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

Uzbrojenie: halabarda, tarcza, broń jednoręczna (miecz)

Wypożyczenie: lekki koń bojowy z siodłem i uprzężą

Asceline, Dziewica Mousillońska

Odkąd upadła kaplica Frenegrande, w nieczystym królestwie zabrakło Panien Graala. Ponieważ zamieszkuje one odosobnione kaplice i zazwyczaj przebywają tam w samotności, stanowią łatwy łup dla grasujących wszędzie potworów. W Mousillon jest niewielu rycerzy na tyle szlachetnych, aby ratować Panny

Graala z opresji, więc w rezultacie w zasadzie nie ma ich już w Utraconym Księstwie. Aurora, główna „kapłanka” kaplicy w mieście, nazywa siebie Panną Graala, ale z pewnością nią nie jest. Większość wieśniaków nie wie nawet, że Służebnice Pani istnieją, a jeśli nawet, to są przekonani, że nie ma ich w Mousillon. Tak rzeczywiście było do momentu, gdy przybyła Asceline.



W młodości Asceline była bladą i chudą, podatną na choroby dziewczynką. Jej rodzice, rycerz z księstwa Lyonesse i jego pani, obawiali się, że córka nie dożyje nawet wieku panny na wydaniu. Ale udało jej się przeżyć, głównie dzięki połączeniu uporu i oddania dla Pani Jeziora. Jej żarliwe modlitwy zostały nagrodzone złagodzeniem objawów choroby i wkrótce była już w stanie wstać z łóżka, a nawet spędzać kilka godzin dziennie na świeżym powietrzu. Stopniowo Asceline zrozumiała, że wraz z powrotem do zdrowia umacnia się jej wiara i był to dla niej oczywisty znak, że otrzymała błogosławieństwo Pani. Jednak jako czysta i skromna dziewczyna zastanawiała się, jak może odwzajemnić się bogini. Powinna przecież umrzeć jako dziecko, ale przetrwała, bo światło Pani utrzymywało ją przy życiu. W mniemaniu Asceline znaczyło to, że swoje życie zawdzięcza bogini i jest to dług, który należy spłacić. Tylko jak?

Mimo że rodzice Asceline byli wdzięczni losowi za ocalenie młodzieńczej córki, poculi się jeszcze szczęśliwsi słysząc, że zamierza opuścić rodzinny zamek i poświęcić się służbie Pani Jeziora. W takim wypadku nie musieliby bowiem płacić ogromnego posagu jej przyszłemu mężowi. Pożegnali Asceline, która wyruszyła do najbliższej kaplicy Graala, upewniając się, że zabrała ze sobą ziołowe lekarstwa na wypadek nagłych ataków choroby. W Lyonesse Asceline zamiatała nawę i prała święte szaty mieszkających tam Pani Graala, w zamian za swój trud oczekując tylko kilku chwil w samotności przed ołtarzem Pani pod koniec każdego dnia. Stopniowo, kiedy Asceline dowiadywała się więcej na temat Pani i historii Bretonii, jej cel stawał się coraz wyraźniejszy. Ucząc się o Lyonesse, dowiedziała się, że zamek, w którym się urodziła, należał kiedyś do księstwa Mousillon, mrocznego i pełnego chorób miejsca, w którym nie świeci światło Pani. Wiedza ta bardzo zmartwiła Asceline. Któż bowiem pomagał tym wszystkim dzieciom, które żyjąc w Mousillon nigdy nie miały szansy doświadczyć łaski Pani tak, jak jej samej się to przytrafiło?

Starsze Panny Graala potępiały takie myśli u młodej Asceline, ale nie mogły na nią wpłynąć. Sprzeciwiając się ich radzie, dziewczyna wyruszyła na południe, do Mousillon, z zamiarem niesienia światła Pani ludziom, którzy tego najbardziej potrzebowali.

Asceline nigdy nie wyobrażała sobie, że może istnieć miejsce tak ponure jak Mousillon. Była wstrząśnięta do głębi głupotą wieśniaków i niegodziwością szlachty, bagnistą ohydą ziemi i panującym w mieście bezprawiem. W miejscu, które większość ludzi przypisywałoby o szaleństwu, Asceline odkryła, że w jej sercu rodzi się nowa siła. Była w kraju ogarniętym klątwą, która musiała zostać zdjęta. Nawet jeżeli cała Bretonia odwróciła się od Mousillon, wystarczy, że jedna osoba postara się przynieść światło Pani do Utraconego Księstwa i tą osobą mogła być właśnie ona. Pani przywróciła ją do zdrowia, aby mogła zbawić Mousillon.

Asceline przetrwała napaści bandytów, potwory, zombi, mściwych szlachciców i ospe. Zawędrowała nawet na owiane złą sławą Sieroce Wzgórze, była w stolicy księstwa i błąkała się po mokrądlach. Wciąż podróżuje po Mousillon, szukając ludzi zepsutych i złych, wypatrując znaków spaczenia i mutacji. Ma dar wzbudzania w chłopach religijnego zapału i pójda oni za nią wszędzie, a nawet własnym ciałem zastawia przed ciosami. Kilka razy znalazła dowody, że jakaś wioska składała dzieci w ofierze potworom z bagien albo przyzywała

złe duchy. Wtedy napuszczała na osadę tłum idących za nią fanatyków, którzy ogniem oczyszczali skażone złem miejsce. Nawet jeżeli w zgłiszczach nie udaje się znaleźć potwierdzenia złych uczynków chłopów, Asceline zawsze przypuszcza, że dzieje się tak dlatego, iż podli grzesznicy zdołali ukryć ślady za pomocą magicznych środków. Kiedy natomiast odkrywa potwierdzenie przypuszczeń o najstraszliwszych bluźnierstwach, utwierdza się w przekonaniu, że czyni dobro, niosąc światło Pani w najciemniejsze zakątki Mousillon.

W niesamowity sposób Asceline wyszła ze swoich przygód prawie nietknięta. Ona sama przypisuje to serii cudów, którymi obdarzyła ją Pani w nagrodę za wysiłki w oczyszczaniu Mousillon. Niezycliwy obserwator mógłby zauważyć, że wielu wieśniaków rzuciło się na miecze zwierzołudzi, aby ją ocalić albo oddało jej ostatnie wioskowe zapasy jedzenia, podczas gdy reszta mieszkańców głodowała. Asceline nic sobie nie robi z takiego gadania. Jest pewna, że wielu ludzi jest zazdrosnych o łaskę Pani, która na niej spoczywa. W swojej pokorze jest przekonana, że tacy szydercy spłoną w świętym ogniu Pani, kiedy nadejdzie odpowiedni czas.

Asceline rzadko pozostaje przez dłuższy czas w jednym miejscu, po części dlatego, że zawsze gdzieś czeka kolejne miejsce, które potrzebuje oczyszczenia, ale także dlatego, że wspierający ją chłopci szybko giną i nieustannie trzeba znajdować nowych. Asceline jest wciąż młoda, ma około dwudziestu lat. Mimo że jest ubrana w szatę Panny Graala i kilka elementów starej zbroi, dla każdego, kto ją widzi, jest oczywiste, że ta wiotka dziewczyna o ziemistej cerze powinna raczej wyszywać gobeliny albo zachwycać się jakimś dziarskim błędnym rycerzem niż organizować świętą wyprawę przeciwko ciemności. Mimo że fizycznie słaba, Asceline zawsze znajduje się w centrum wydarzeń i nigdy nie splamiła się tchórzostwem, czy to przy szturmowaniu wioski wyznawców Chaosu, czy przy podpalaniu zamku występnego lorda. Walczy wszystkim, co wpadnie jej w ręce, ale jej ulubioną bronią jest kij wycięty z drzewa rosnącego kiedyś na skraju Lasu Arden. Chociaż słabowita, nadrabia entuzjazmem i wiarą, że łaska Pani i oddanie chłopów uchronią ją przed niewiernymi i złoczyńcami. Wiele sług ciemności przepadło w starciu z dzikim tłumem jej popleczników i pokrytym zaschniętą krwią kijem.

Asceline wierzy, że Mousillon może być zbawione, lecz najpierw musi zostać oczyszczone z wszelkiej niegodziwości. Szuka jej więc, a potem niszczy. Słyszała o Czarnym Rycerzu zbierającym wojska na terenie księstwa. W jej oczach Mallobaude to łotr i szubrawiec, zasługujący na wbicie na pal lub spalenie żywcem, albo obie te rzeczy naraz. Słyszała też plotki o ukrytej gdzieś na obszarze księstwa kaplicy Graala, ale pomimo długich poszukiwań nie udało jej się odnaleźć świątyni. Powołanie Asceline czyni z niej poważnego wroga lub cennego sprzymierzeńca dla Bohaterów Graczy, w zależności od tego, czy spełnia jej rygorystyczne wymagania co do czystości i pobożności. Prowadzony przez Asceline tłum rozszalałych wieśniaków może być potężnym zagrożeniem albo pomocą w opresji. Wyjątkowo cyniczny awanturnik mógłby podstępnie skierować ją przeciwko miejscu lub osobie, którą chciałby zniszczyć. Jeśli jednak Asceline dowie się, że została wykorzystana w taki sposób, zareaguje ze wściekłością tak ogromną, że złoczyńca pożałuje, iż kiedykolwiek spotkał dzierżącą kij Dziewicę Mousillońską.

Ascelinc, Dziewica Mousillońska

Profesja: fanatyczka

Poprzednia profesja: akolitka

Rasa: człowiek

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
43	36	31	48	37	38	48	54
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	13	3	4	4	0	8	3

Umiejętności: czytanie i pisanie, leczenie, nauka (historia), nauka (teologia), plotkowanie, przekonywanie +10,

spostrzegawczość, wiedza (Bretonia), zastraszenie, znajomość języka (bretoński), znajomość języka (klasyczny)

Zdolności: charyzmatyczny, niezwykle odporny, opanowanie, przemawianie, szczęście, szybki refleks, urodzony wojownik

Zasady specjalne:

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

Zbroja: lekki pancerz (skórzana kurta)

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

Uzbrojenie: kij

Wypożyczenie: symbol Pani Jeziora, szaty kapłańskie, butelka wody święconej

- Bestie z Krainy Rozpaczy -

WMousillon przebywa wystarczająco wielu nierozsądnych, szalonych albo po prostu nikczemnych ludzi, aby w najbliższym czasie ziemie te pozostawały Krainą Rozpaczy. Niestety to nie jedyni wrogowie, z którymi zmierzy się podróżnik odwiedzający tamte strony. W Mousillon czyha na nieostrożnych wędrowców wiele potworów, od śmiertelnie niebezpiecznych drapieżników po podstępne, tajemnicze stworzenia. Większość chłopów uważa, że w każdym bagnie, mokradle i kępie drzew czają się ludożercze potwory i często nie jest to wcale dalekie od prawdy.

Szarzy Ludzie

Szarzy Ludzie to legendarne stworzenia z bagien. Wydają się dysponować wielką inteligencją, ale nigdy się nie odzywają. Zajmują szczególne miejsce w folklorze Mousillon. Z jednej strony obarcza się je odpowiedzialnością za zniknięcie wszystkich chłopów, którzy nierozsądnie opuścili bezpieczną, rodzinną wioskę. Z drugiej strony zyskały sobie reputację obrońców dzikich i opuszczonych miejsc w Mousillon, chroniąc je jakoby przed jeszcze gorszymi potworami. Niektóre wioski składają Szarym Ludziom ofiary i uważają poszczególne bagna za poświęcone tym stworzeniom, a w całym Mousillon istnieje przesąd zakazujący chłopom skrzywdzenia Szarego Człowieka, gdyby kiedykolwiek się na niego natknęli.

Mimo swojej uprzywilejowanej pozycji w ludowych opowieściach, Szarzy Ludzie są w istocie bardzo niebezpiecznymi i kompletnie nieprzewidywalnymi stworzeniami. Na każdą opowieść, w której Szary Człowiek odprowadza zagubionego chłopca z powrotem do wioski lub chroni doroczne zbiory z mokradeł, przypada inna, w której rozrywa na strzępy zbłąkanego wieśniaka lub karze tych, którzy wkroczyli na teren świętych bagien. Nikt nie wie, czego naprawdę chcą Szarzy Ludzie, ale wydaje się, że ich wzajemne relacje z chłopami w Mousillon wykraczają poza zwykłe zamieszkiwanie wspólnego terenu. Istnieje nawet kilka opowieści o tym, jak Szarzy Ludzie wskazywali rycerzom Próby ukryte stawy i jeziora, gdzie objawiała się im Pani, ale nikt nie wierzy w takie historie.

Szarzy Ludzie to niezdarne i powolne, humanoidalne istoty, o połowę większe od człowieka. Ich ciało wydaje się zbudowane z zągęszczonego mułu i bagiennych szczątków,

a twarze pozbawione są rysów, nie licząc małych, błyszczących oczu, które jako jedyne zdradzają inteligencję. Ich muliste łapy kryją szpony z rozłupanych kości, a w górnej części ciała otwiera się krwawoczarna paszcza, wypełniona kolczastymi zębami. Szczególnie groźny jest jednak zwyczaj paraliżowania przechodzących osób poprzez wpuszczanie do ich żył stojącej wody bagiennnej oraz zarażanie serc zgnilizną i chłodem mokradeł. Jednak Szarzy Ludzie nie zawsze walczą z tymi, którzy przekraczają bagna. Często po prostu ich obserwują, czasem prowadzą ku większym niebezpieczeństwom, a niekiedy nawet pomagają. Motywy, jakimi kierują się Szarzy Ludzie, są nieznane, a ich metody działania tajemnicze. Nawet ci, którzy znają ich najlepiej, zdają sobie sprawę, że tak naprawdę nic o nich nie wiedzą.



Szary Człowiek

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
44	0	48	50	31	25	43	22
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	18	4	5	4	0	0	0

Umiejętności: nawigacja, pływanie, spostrzegawczość +10, sztuka przetrwania, śledzenie, tropienie, ukrywanie się +10

Zdolności: broń naturalna, morderczy atak, niepokojący, nieustraszony, szal bojowy, widzenie w ciemności, wyostrzone zmysły

Zasady specjalne:

- **Aura bagien.** Każda postać w zasięgu 6 metrów od Szarego Człowieka musi wykonać udany test Siły Woli, w przeciwnym razie ogarnie ją zniechęcenie, powodując modyfikator -20 do testów Odporności i SW.
- **Bezkształtny.** Budowa ciała Szarego Człowieka sprawia, że trudniej wymierzyć precyzyjny cios. Wartość wszystkich otrzymanych przez niego trafień krytycznych jest zmniejszana o 2 (negując trafienia krytyczne o Wartości 1 lub 2).

Zbroja: brak

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

Uzbrojenie: pazury i zęby

Trzynasty Szpon

Skaveny od dawna przebywają w Mousillon. Dla rozmiłowanych w zarazach członków tej społeczności księstwo jest dobrym przykładem na to, jak choroba potrafi prawie zupełnie wyeliminować wrogów Rogatego Szczura. Epidemia czerwonej ospy z 1322 roku (2300 KI) zabiła niemal wszystkich mieszkańców księstwa i wielu szczuroludzi chętnie sprowadziłoby podobną zagładę na bardziej zaludnione rejony Starego Świata.

Jednak w Mousillon nie ma zbyt wielkiego pola do popisu dla skavenów, ponieważ miejsce to jest już tak nasycone chorobami, że trudno uczynić je jeszcze bardziej niezdrowym. W dodatku wielu wieśniaków zdążyło się uodpornić. W efekcie skaveny występują w Mousillon w niewielkiej liczbie, a większość z nich działa w obrębie Trzynastego Szpona. Jest to coś w rodzaju skaweńskiej placówki badawczej. Jej członkowie prowadzą badania nad odmianami różnych chorób, drogami ich rozprzestrzeniania się oraz stadiami rozwoju. Skaveny są przekonane, że zwiększając swoją wiedzę w tej dziedzinie sprowadzą na inne rasy więcej śmierci w imieniu Rogatego Szczura. Dlatego nie próbują wywoływać katastrof ani wychodzić na powierzchnię, ale raczej ukrywają się, obserwując rozwój chorób i nieszczęść w księstwie.

Trzynasty Szpon ma siedzibę w laboratorium badawczym zbudowanym w sieci jaskiń pod Sierocymi Wzgórzami. Skaweńska organizacja istniała tam w różnych formach od czasów pierwszej epidemii czerwonej ospy w 836 roku (1814 KI), a może nawet wcześniej. Mimo że laboratorium jest duże i skomplikowane, wejścia do niego

są dobrze ukryte wśród zarośli rosnących na Sierocych Wzgórzach. Laboratorium to cuchnąca i duszna jama, w której znajdują się zdumiewające i tajemnicze urządzenia, bulgoczące kadzie z zarazą, pokryte brudem kazamaty, ochlapane krwią sale operacyjne i prymitywne koszary dla wojowników. To naprawdę przerażające miejsce, ale i tak nic nie może się równać z przeprowadzanymi tam od czasu do czasu eksperymentami. Wielu zarażonych wieśniaków zostało porwanych i poddanych niewysłowionym okropieństwom przez Trzynastego Szpon, który obserwował efekty, jakie choroba wywierała na ciała ofiar. Klan liczy około setki skavenów, w większości pracujących w laboratorium albo zajmujących się badaniami. Pozostałe działają w terenie, przemierzając nocami dzicze Mousillon, zarówno po to, by gromadzić informacje na temat liczby zgonów oraz objawów choroby, jak też porywać obiekty do przyszłych badań.

Przywódcą Trzynastego Szponu jest pomarszczony i stary czciciel zarazy, Czmychomrok. Mimo że jest stworzeniem Chaosu, dysponuje wnikliwym i systematycznym umysłem. Uważa, że skaveny nie zdobędą nowej wiedzy poprzez bezsensowną destrukcję i rzeź, ale dzięki spokojnej i obiektywnej metodzie naukowej. Działania Czmychomroka bardzo różnią się od szaleńczego oddania, z jakim czciele zarazy zazwyczaj pracują na rzecz Rogatego Szczura. Przywódca Trzynastego Szponu nie zwraca jednak uwagi na niekiedy krytyczne opinie bardziej fanatycznych klanbratów. Czmychomrok to niezwykle inteligentny szczur i rzadko opuszcza laboratorium pod Sierocymi Wzgórzami. Ponieważ nie jest zbyt dobrym wojownikiem, cały czas chroni go drużyna elitarnych klanbratów. Czmychomrok zdobył tak wiele informacji o rozprzestrzenianiu się i objawach chorób, że jego prace mogłyby zostać użyte przez ludzkich uczonych dla rozwoju medycyny, choć uprzednio musieliby je przetłumaczyć z języka queekish. Stary skaven oczywiście pragnie powrócić do ojczyzny i zaprezentować uzyskane wyniki przed Radą Trzynastu, żeby jeszcze więcej żalosnych, bezwłosych ludzkich istot mogło zginąć z powodu chorób.

Chłopi żyjący w pobliżu Sierocych Wzgórz nie mają pojęcia, że tuż pod ich stopami spiskują szczuroludzie. Czmychomrok jest bardzo konsekwentny, jeśli chodzi o powstrzymywanie wysłanników od działania w bezpośredniej bliskości laboratorium. Jak dotąd między wieśniakami rozprzestrzeniło się zaledwie kilka plotek o szczurach wielkości ludzi. Dyskrekcję zapewnia też fakt, że do tej pory żadna ze sprowadzonych do laboratorium ofiar nie opuściła go żywa.

Czmychomrok

Profesja: medyk

Poprzednie profesje: klanbrat, czciciel zarazy, opravca

Rasa: skaven

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
40	30	47	45	45	60	48	37
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	13	4	4	5	0	0	1

Umiejętności: czytanie i pisanie, leczenie, nauka (medycyna), nauka (teologia), plotkowanie, pływanie,

przekonywanie, rzemiosło (aptekarsstwo), skradanie się, spostrzegawczość, sztuka przetrwania +10, torturowanie, ukrywanie się, unik, warzenie trucizn, wiedza (skaveny) +10, wspinaczka, zastraszanie, znajomość języka (queekish)

Zdolności: broń specjalna (korbacze), broń specjalna (proce), chirurgia, grotolaz, groźny, morderczy atak, nieustraszone, odporność na choroby, ogłuszanie, szal bojowy, widzenie w ciemności, zapasy

Zbroja: lekki pancerz (skórzany hełm i kurta)

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

Uzbrojenie: pokryty rdzą lancet (sztylet)

Wypożyczenie: tabliczka, przybory do pisania, narzędzia medyka i oprawcy, wyposażenie laboratorium, 3k10 pcheł, zarazki choroby (wybierz losowo)

Ograh i plemię Straszliwej Paszczy

W Starym Świecie jest tylko kilka miejsc wolnych od zwierzoludzi i akurat Mousillon do nich nie należy, choć zbrojne stada raczej unikają Przeklętego Księstwa. W całym Lesie Arden żyje wiele dużych i małych plemion rogatych bestii, które z rzadka jednak zapuszczają się na teren Mousillon. Zwierzoludzie grasują głównie w innych częściach Ardeny, przede wszystkim w Artois, gdzie polują na nieostrożnych podróżnych lub przerażonych chłopów. W ten sam zresztą sposób atakują w innych krainach Starego Świata. Ale w Mousillon, wśród bagnistych terenów, próchniejących drzew i splątanych korzeni, niewielkie plemię zwierzoludzi przyjęło odmienną taktykę.

Jego przywódcą jest Ograh, wyjątkowo złośliwy i opasły zwierzoczek. Co zaskakujące, wykazuje znacznie większą inteligencję, niż większość osób przypisywałaby potwornej, krwiożerczej bestii. Ludzie postrzegają zwierzoludzi jako bezrozumne potwory, które należy zabijać bez chwili wahania. Tego rodzaju opinia wcale nie przeszkadza Ograhowi, a to dlatego, że ma on własne zdanie na temat ludzkiego gatunku - to zwierzyna łowna. Przestało mu jednak wystarczać zwykłe polowanie na ludzi. Nie jest już tylko drapieżnikiem, lecz przywódcą podstępnego i ambitnego zbrojnego stada, które wykonało wielki krok w stronę cywilizacji, ucząc się hodowli.

Wizja ambitnego wodza zakłada, że wieśniacy będą oddawać dzieci zwierzoludziom z plemienia Straszliwej Paszczy, tym samym oszczędzając im trudu tropienia i polowania. Ograh rozpoczął już proces wykorzystywania licznych przesądów wśród chłopów. Od pokoleń mieszkańcy pobliskich wiosek zostawiali ofiary z jedzenia na skraju lasu i bagien, aby przebłagać różne nadnaturalne moce, które mogą tam zamieszkiwać. Ograh postanowił kontynuować tę tradycję i dzięki kilku wieszczym snom wywołanym przez szamanów plemienia sprawił, że starsi wioskowi zaczęli zostawiać dzieci na ofiarę blisko krawędzi lasu, w którym gnieźdzą się zwierzoludzie. Dzieci są przetrzymywane w zagrodach umiejscowionych pomiędzy korzeniami wyjątkowo wielkich świętych drzew i tuczone, dopóki nie nadejdzie czas, gdy zostaną pożarte.

Plan Ograha nie kończy się na kilku łatwo zdobytych posiłkach dla siebie i współbraci. W jego wizji chłopci z Mousillon będą częścią zwierzoludzi jako wyższe istoty,



zapewniając im zarówno pożywienie, jak też taki sam szacunek, jakiego wódz żąda od swoich pobratymców. Niektóre wioski są już praktycznie rządzone przez leśne bestie. Na każdą wieś startą z powierzchni ziemi przez jej sąsiadów, przypadają dwie albo trzy inne, które przystały na warunki zwierzoludzi. Ograh zabiera dzieci nie tylko po to, aby je zjadać, ale też by część z nich wychować na ludzkich niewolników, którzy nie dość, że będą mu służyć, to jeszcze wyruszą w świat i będą przekonywać innych, aby oddawali cześć nowej rasie panów.

Jak na zwierzoczek, Ograh jest intelektualnym geniuszem i mistrzem strategii, mimo iż w oczach innych wodzów z pewnością zostałby uznany za tchórzliwego i słabowitego, ponieważ ucieka się do podstępów, zamiast stanąć do otwartej walki i ruszyć na polowanie. To prawda, że Ograh osiągnął wysoką pozycję w plemieniu dzięki manipulowaniu mniej inteligentnymi zwierzoludźmi i skłanianiu ich, aby go wspierali i zabijali jego rywali. Czerpie jednak niezaprzeczalne korzyści z izolacji Mousillon i prawie całe jego plemię popiera jego plan. Uważa się za mrocznego króla Mousillon, a nawet za boga, który dowodzi armią oddanych niewolników i ma pełne prawo tuczyć się mięsem najmłodszych sług. Być może któregoś dnia rozpowszechni swoją wizję na terenie całej Bretonii, a nawet całego Starego Świata, ale do tego czasu zadowala się budowaniem obrazu siebie jako złowrogiego bóstwa chłopów z Mousillon.

Ograh jest jednym z najmniej znanych i najbardziej niebezpiecznych złoczyńców tej krainy. W mrokach najgłębszych, najciemniejszych lasów księstwa plemię Straszliwej Paszczy knuje plan zmiany ludzi w niewolników i źródło pożywienia. Być może kiedyś ten plan się ziści, jeśli wcześniej jakieś szybkie ostrze lub twarde drzewce kopii nie przebijie serca Ograha i nie zakończy koszmaru, zanim ten zdąży na dobre się rozpocząć. Jeżeli nie nastąpi to szybko,

Ograh zdobędzie oddanych ludzkich służących, którzy rozejdą się po wioskach i będą obiecywać uwolnienie od klątwy w zamian za ofiarę z kilku nowonarodzonych dzieci. Mousillon jest tak zepsutym miejscem, że przy odrobinie szczęścia i sprytu ambitny zwierzoczek może stać się królem ukrytego państwa zwierzoludzi.

Ograh

Status plemienny: wódz

Poprzedni status: siłacz

Rasa: bestigor

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
65	45	61	72	57	40	45	47
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
3	23	6	7	5	0	0	1

Umiejętności: dowodzenie +20, mocna głowa, nauka (strategia/taktyka), przeszukiwanie, skradanie się, spostrzegawczość +10, sztuka przetrwania, śledzenie, tropienie, ukrywanie się, unik +10, wycena, zastraszanie +10, znajomość języka (mroczna mowa)

Zdolności: bijatyka, błyskawiczny blok, broń specjalna (dwuręczna), broń specjalna (korbacze), groźny, morderczy atak, niezwykle odporny, ogłuszanie, silny cios, wędrowiec, wyostrzone zmysły

Zasady specjalne:

- *Mutacje Chaosu* - potworna otyłość, potworny wygląd, wielkie rogi i zwierzęce odnoża.
- *Mieszkaniec lasów*. Ograh otrzymuje modyfikator +20 do testów skradania się oraz +10 do testów ukrywania się.

Zbroja: średni pancerz (zbroja kolecza)

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

Uzbrojenie: dwuręczny topór, korbacz, miecz, rogi, tarcza

Wypożyczenie: zbrojne stado Straszliwej Paszczy, kilkudziesięciu więźniów (dorosłych i dzieci)

Wielka Maciora z Grismerie

Większość legend o Wielkiej Maciorze jest zgodna co do tego, że narodziła się w pewnej wiosce na brzegu rzeki Grismerie, ale wiele sporów wybuchło w kwestii, która to konkretnie była osada. Wszyscy zgadzają się jednak, że była to największa świnia, jaka kiedykolwiek zaszczyciła swoją obecnością Mousillon i z pewnością nie było to zwykłe zwierzę.

Latająca Świnia

Pomimo licznych plotek i legend krążących na ten temat, Wielka Maciora nie lata. To byłaby przesada.

Podobno posiada nadnaturalne moce, które bywają różne w kolejnych opowieściach: od latania po hipnotyzujący wzrok. Wielka Maciora jest jedną z głównych stron odwiecznej walki dobra ze złem. Pomimo że ten bój mało kogo w Mousillon obchodzi, wiele żabiarek twierdzi, że legendarna świnia walczy po ich stronie, co jednak nadal nie precyzuje, czy jest to strona dobra, czy zła.

Wielu chłopów powróciło z wieczornej wyprawy na bagna z szeroko otwartymi ze zdumienia oczami, mamrocząc coś o sylwetce ogromnej świnii majaczącej na horyzoncie albo o gromkim pochrząkiwaniu monstrealnej świnii, która mogła być tylko Wielką Maciorą. Ponieważ nie jest pewne, czy Maciora sprzyja ludziom, podróżnym radzi się zbytnio nie dopytywać się o szczegóły. Mało jest rzeczy, które potrafią zdenerwować chłopów bardziej niż sprzeczne teorie na temat mitycznej świnii. Tajemniczy jest też jej związek z innymi legendarnymi świniami, takimi jak słynna Czarna Świnia z Lasu. Niektórzy sądzą, że Maciora jest zdeklarowanym wrogiem Czarnej Świnii, podczas gdy inni opowiadają, że stanowią one parę, a nawet dwa oblicza tej samej istoty. Po Mousillon krąży wiele legend o świniach, a ich wspólny tron stanowi Wielka Maciora, przemierzająca księstwo w tajemniczej misji czynienia dobra lub zła.

Spotkanie z Wielką Maciorą lub jednym z jej ziemskich wcieleń oznacza dla świadków pewność, iż zaangażowali się w wydarzenia, które zmieniają oblicze Mousillon. Wielka Maciora może ich zaatakować (a jest naprawdę dziką bestią) albo po prostu pojawić się jako symbol Mousillon. W żadnym wypadku jej pojawienie nie może być zlekceważone, gdyż tam, gdzie przytruchta Wielka Maciora, wkrótce wydarzą się rzeczy, o których ludzie będą opowiadać legendy.

Wielka Maciora

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
43	0	56	48	32	44	45	62
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	32	5	4	6	0	0	0

Umiejętności: brzuchomówstwo, dowodzenie +20, hipnoza +20, nawigacja, przekonywanie +10, skradanie się, spostrzegawczość +10, sztuka przetrwania +20, tropienie, ukrywanie się, wiedza (Bretonia) +10, zastraszanie, znajomość języka (bretoński)

Zdolności: broń naturalna, czuły słuch, etykieta, gusła, niepokojący, nieustraszony, obieżyświat, odporność na Chaos, ogłuszanie, szósty zmysł, widzenie w ciemności, wyczucie kierunku, wyostrzone zmysły, żyłka handlowa

Zbroja: brak

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

Uzbrojenie: zęby

Baronia Przeklętych

albo
Przynieście mi głowę Guido le Beau



Rozdział IV: W drodze do Mousillon

Baronia Przeklętych to przygoda rozgrywająca się w świecie Warhammera. Na żądanie Adalharda, księcia Lyonesse, grupa Bohaterów Graczy (BG) wyprawia się do Mousillon, aby odszukać niebezpiecznego przestępcę, Guido le Beau. Na nieszczęście dla wszystkich zainteresowanych, Guido nie jest człowiekiem, którego łatwo znaleźć. Poszukiwacze muszą podjąć trop pośród ciemnych wieśniaków żyjących w strachu przed tajemniczą świnią. Ślad prowadzi do siedziby jednego z najbardziej przerażających niegodziwców w Utraconym Księstwie, aby ostatecznie rzucić Bohaterów do ponurego i straszliwie zubożalego miasta Mousillon. Tam też podejmą trop pozostawiony przez Guido i będą mieli mnóstwo okazji, żeby zostać okradzionymi, pobitymi, zarażonymi, zamordowanymi, okaleczonymi lub zjedzonymi.

W kulminacyjnym punkcie przygody Bohaterowie trafią na dwór samego Rycerza-Ludożercy. Będą musieli zdecydować, czy wykonają jego polecenie (aby odzyskać będącą w jego posiadaniu głowę Guido), czy też oszukają go, wierząc, że podstęp nie wyjdzie na jaw, a może w ogóle opuszczą miasto bez głowy le Beau. Jeśli wybiorą to ostatnie rozwiązanie, opuszczenie Mousillon i znalezienie się w korzystniejszym klimacie Bretonii będzie wymagało przedarcia się przez kordon ochronny. Utracone Księstwo to niebezpieczna kraina i potrzeba umiejętności, siły, odwagi i szczęścia, aby opuścić ją bez szwanku.

Przygoda przeznaczona jest dla stosunkowo doświadczonej drużyny, w rodzaju grupy zdesperowanych zbrojów, którym zależy na szybkim zarobku lub włóczęgów o dobrym sercu, którzy odpowiedzą na apel księcia, aby wypełnić trapiące go zło.

- Tło przygody -

Lyonesse to piękna i żyzna kraina rozciągająca się na północ od Mousillon. Sprawiedliwy książę Adalhard sprawuje rządy, rycerze się pojedynkują, panny modlą, a chłopcy uprawiają ziemię dokładnie tak, jak powinni to robić. Jednak jak w każdym społeczeństwie, tam też zdarzają się malkontenci i kryminaliści. W ostatnich latach Lyonesse było dręczone zwłaszcza przez jednego z nich - Guido le Beau, bandytę, podżegacza, złodzieja i zabójcę. Krążą plotki, że był nawet przywódcą chłopskiego buntu. Pojawiają się też bulwersujące opinie, iż przykład le Beau pokazuje, że plebejusz może być równie silny i sprawiedliwy jak wysoko urodzony rycerz.

Jest to oczywiście nie do przyjęcia dla księcia Adalharda, który już jakiś czas temu wyznaczył cenę za głowę podżegacza.

Czarę goryczy przełamała kradzież wysadanego brylantami diademem lady Augustyny. Le Beau, nie będąc skromnym ani subtelnym człowiekiem, chwalił się swoim czynem w niektórych cieszących się złą sławą karczmach na terenie Lyonesse, a nawet pokazywał diadem kilku tamtejszym bywalcom. Lady Augustyna, jedna z dam dworu żony Adalharda, Ismeny, była zrozpaczona kradzieżą swoich osobistych rzeczy. Książę Adalhard zwiększył nagrodę za głowę le Beau o kawał ziemi w księstwie i podjął raczej

nierycerskie kroki, aby skłonić poszukiwaczy przygód do rozpoczęcia pościgu za złoczyńcą.

Przygoda rozpoczyna się, kiedy drużyna przybywa do zamku księcia Adalharda. Najprawdopodobniej Bohaterowie odpowiedzieli na wezwanie szlachcica, rozgłaszane w wielu miastach Bretonii. Jeżeli przebywali poza jej granicami, słowo mógł im szepnąć były w świecie przyjaciel. Inna możliwość zakłada, że sami stali się poszukiwani w Bretonii albo już zostali skazani za jakieś przestępstwo. W tym wypadku dworzanie

Adalharda dają dyskretnie do zrozumienia, że książę oferuje wybaczenie wszystkich zbrodni popełnionych w Bretonii, w zamian za głowę Guido le Beau. Adalhard nie sądzi, aby uczynki Bohaterów mogły być gorsze od tych, które popełnił le Beau, co - zważając na jego złą sławę - byłoby rzeczywiście nieprawdopodobne. Dlatego nawet najbardziej zatwardziały morderca może oczyścić swoje imię, jeśli tylko pochwyci Guido. Nagroda jest wysoka, ale też trzeba będzie na nią ciężko zapracować, bowiem le Beau był ostatnio widziany, gdy przekradał się przez kordon ochronny w stronę Mousillon...

- Zamek Lyonesse -

Zbudowany na skałach zamek Lyonesse znajduje się na wyspie tuż przy kamienistym wybrzeżu. Jego solidne mury wieńczą wspinalne sztandary ozdobione herbem księcia Adalharda, czerwoną głową lwa na białym polu. W pewnej odległości od zewnętrznych murów znajduje się ogromny i wiecznie pokryty kropelkami słonej wody posąg Thierulfa. Wyrzeźbiona w bloku zwyczajnego kamienia statua przedstawia legendarnego rycerza z uniesionym mieczem w jednej ręce i złamaną kopią w drugiej.

Zamek jest ładny, ale nie urządzono go ze zbytnim przepychem, ponieważ księciu Adalhardowi nie zależy na upiększaniu swojej siedziby. Pojedyncza duża wieża wyróżnia się imponującymi blankami i jest to miejsce, w którym mieści się dwór Adalharda. W sali audiencyjnej zwykle przebywa kilku dworzan. Są to zazwyczaj doradcy, przyboczni rycerze, a także jeden czy dwóch artystów. Księża szybko nudzą śpiewacy i muzycy, ale lubi wysłuchać epickiej opowieści, która przypomina mu chwałę dawnych bitew. Zazwyczaj Adalhard siedzi na wielkim, drewnianym krześle z wysokim oparciem, podającą od czasu do czasu z talerza wypełnionego mięsiwem i omawiając różne sprawy ze swoimi doradcami. Książę jest postawnym mężczyzną o czerwonej twarzy, który w młodości walczył w wielu bitwach i wciąż często przywdziewa zbroję. Jest szorstki, bezkompromisowy i władczy, a ponadto przyzwyczajony do tego, że jego rozkazy wykonywane są natychmiast.

Droga do chwały

Przyjmując Bohaterów, książę Adalhard będzie w wyjątkowo podłym nastroju. Ma mnóstwo obowiązków wobec księstwa, a w ich wypełnianiu przeszkadza mu ten złoczyńca le Beau, który ośmielił się z nim zadrzeć. Adalhard otwarcie przedstawi swoją ofertę - nadanie ziemi (lub ułaskawienie dawnych zbrodni) w zamian za Guido le Beau, żywego lub martwego. Jeżeli podlegacz umrze, Adalhard pragnie niezbitego dowodu jego śmierci, a dokładnie jego głowy. Książę wysłucha wszystkich pytań BG i nie przepuści żadnej okazji, aby przekląć imię le Beau i pomstować na jego zbrodnie.

Według opowieści Adalharda, le Beau początkowo był zwykłym złodziejem i bandytą. Szukał schronienia przed prawymi szlachcicami z Lyonesse, zaszywając się w chłopskich wioskach i zdobywając przychylność wieśniaków dzięki kłamliwym zapewnieniom, iż jest obrońcą ich praw. Chłopi (Adalhard uważa ich za prostych ludzi, którymi łatwo manipulować) często dawali wiarę słowom Guido i po pewnym czasie stał się on kimś w rodzaju ludowego bohatera, podobnego do znanych w całej Bretonii Zakapturzonych. Jednak jego zapewnienia to oczywiście łgarstwo. Działając jako podlegacz, le Beau namawia chłopów do niebezpiecznych czynów, które na dłuższą metę mogą im tylko zaszkodzić. Jego

występki z czasem stawały się coraz bardziej zuchwale. Zabił poborcę zbierającego podatki dla jednego z rycerzy Królestwa i poważnie ranił rycerza Próby, który ruszył za nim w pogoń. Wkrótce potem le Beau został uznany za symbol buntu przez grupę pasterzy, którzy odmówili płacenia podatków na rzecz swojego pana. Powstanie zostało brutalnie stłumione przez błędnych rycerzy samego Adalharda. Stało się jasne, że le Beau to nie tylko łotr, ale i niebezpieczny buntownik, który podważa słusność szlacheckiej zwierzchności, a tym samym jest wrogiem całej Bretonii.

Adalhard jest szczególnie rozsierdzony ostatnią zbrodnią le Beau - kradzieżą diademem z prywatnej komnaty lady Augustyny, która znajduje się w zamku Lyonesse. Śmiałość tego przestępstwa sprawia, że twarz księcia staje się jeszcze bardziej czerwona za każdym razem, gdy o tym pomyśli. Zazwyczaj uderza wtedy pięściami w stół i krzyczy coś w stylu: „Na zęby Malgrimace! Jak to się mogło stać?”. Najczęściej zaraz potem pociąga spory łyk wina, aby się uspokoić, i tłumaczy, że lady Augustyna jest jedną z dworek jego żony, Ismeny, i że tym samym kradzież była równocześnie obrazą honoru samej księżnej. Ogólnie rzecz biorąc, Adalhard opisuje le Beau jako łotrą i mordercę, a także buntownika przeciwko naturalnemu i sprawiedliwemu porządkowi społecznemu w Bretonii. Książę bardziej próbuje uzmysłowić Bohaterom, że Guido jest niebezpiecznym podlegaczem, niż opisywać jego konkretne zbrodnie. Trudno mu będzie zrozumieć, jeżeli BG nie przychylią się do jego racji i nie zechcą przyjąć do wiadomości, że le Beau jest rzeczywiście tak straszliwym potworem, jak to przedstawia arystokrata. Jaka zbrodnia może być poważniejsza od kwestionowania słusznej i prawej wyższości szlachty nad chłopstwem? Przestępstwo le Beau obraża samą Panią Jeziora i za to musi zostać osądzony.

O le Beau

Bohaterowie będą prawdopodobnie chcieli poznać więcej szczegółów na temat tego, gdzie mają szukać le Beau. Ostatnio był widziany, gdy przekraczał kordon, udając się do Mousillon. Ranił wtedy zbrojnego z wieży strażniczej. Posterunek, którym zarządza sir Auferic, znajduje się w dolinie często wykorzystywanej jako droga do Mousillon, a czasem także jako szlak powrotny. Ranny żył jeszcze przez dwa dni i zeznał, że napastnik z sztychcem uśmiechem wyszeptał: „Przekaż swojej Pani, że przystał cię le Beau”, po czym wbił mu nóż w bok. Żołnierz zeznał, że zdołał ranić napastnika, który pewnie uciekł do Mousillon i BG będą musieli ruszyć jego śladem.

Bohaterowie zapewne poproszą o rysopis le Beau. Według wszelkich doniesień to mężczyzna średniego wzrostu, ciemnowłosy, o twarzy łotra i niewyparzonym języku

prostego chłopca. Cieszy się reputacją mistrza w maskowaniu się i ukrywaniu swych działań. Jeżeli BG wyrażą wątpliwość, czy w takim razie zdołają rozpoznać żywego lub martwego Guido le Beau. Jeżeli poproszą o spotkanie, Adalhard wyśle posłańca, aby sprowadził lady Augustynę i po kilku minutach pojawi się ona w otoczeniu grupy dworów lady Ismeny. Tuż za nimi przybędzie też księżna pani. Augustyna jest bardzo młodą, szczupłą kobietą o bladej twarzy. To jeszcze niemal dziecko, a dodatkowo wciąż pozostaje w głęokim szoku po bliskim spotkaniu z tak niebezpiecznym człowiekiem. Na pytania odpowiada cicho, a przed udzieleniem odpowiedzi często spogląda na Adalharda lub lady Ismenę, szukając w ich oczach aprobaty. Pewnej nocy obudziła się i zobaczyła w komnacie niewyraźną postać, która przeszukiwała zawartość jej toaletki. Okno było szeroko otwarte. Postać odwróciła się i wtedy jej oblicze oświetlił snop księżycowego światła. Lady Augustyna była wstrząśnięta widokiem złego, szelmowskiego uśmiechu, ciemnych, złowieszczych oczu i twarzy pokrytej bandyckim zarostem. Mężczyzna zaśmiał się i natychmiast wyskoczył przez okno. Komnaty znajdują się wysoko na wieży, więc złodziej musiał pokonać trudną i niebezpieczną drogę, aby się stamtąd wydostać. Zanim Augustyna wezwała zamkowych zbrojnych, łotr już dawno zdążył uciec. Dwórka jest pewna, że musiał to być Guido le Beau, gdyż z pewnością nie ma w Lyonesse drugiego tak złego i zuchwałego człowieka, który odważyłby się na podobny czyn. Poszukiwacze mogą także poprosić o opisanie skradzionego diadem. Lady Augustyna powie im, że był to srebrny krąg pokryty płatkami złota z różą pośrodku. Dziewczyna jest ciągle głęboko wstrząśnięta wspomnieniami tamtego wydarzenia i jeśli podczas przepytывania będzie mocno naciskana, może wybuchnąć płaczem lub nawet zemdleć.

Więcej informacji

Bohaterowie mogą chcieć porozmawiać z lady Augustyną, ponieważ jest jedną z niewielu osób, które na pewno widziały Guido le Beau. Jeżeli poproszą o spotkanie, Adalhard wyśle posłańca, aby sprowadził lady Augustynę i po kilku minutach pojawi się ona w otoczeniu grupy dworów lady Ismeny. Tuż za nimi przybędzie też księżna pani. Augustyna jest bardzo młodą, szczupłą kobietą o bladej twarzy. To jeszcze niemal dziecko, a dodatkowo wciąż pozostaje w głęokim szoku po bliskim spotkaniu z tak niebezpiecznym człowiekiem. Na pytania odpowiada cicho, a przed udzieleniem odpowiedzi często spogląda na Adalharda lub lady Ismenę, szukając w ich oczach aprobaty. Pewnej nocy obudziła się i zobaczyła w komnacie niewyraźną postać, która przeszukiwała zawartość jej toaletki. Okno było szeroko otwarte. Postać odwróciła się i wtedy jej oblicze oświetlił snop księżycowego światła. Lady Augustyna była wstrząśnięta widokiem złego, szelmowskiego uśmiechu, ciemnych, złowieszczych oczu i twarzy pokrytej bandyckim zarostem. Mężczyzna zaśmiał się i natychmiast wyskoczył przez okno. Komnaty znajdują się wysoko na wieży, więc złodziej musiał pokonać trudną i niebezpieczną drogę, aby się stamtąd wydostać. Zanim Augustyna wezwała zamkowych zbrojnych, łotr już dawno zdążył uciec. Dwórka jest pewna, że musiał to być Guido le Beau, gdyż z pewnością nie ma w Lyonesse drugiego tak złego i zuchwałego człowieka, który odważyłby się na podobny czyn. Poszukiwacze mogą także poprosić o opisanie skradzionego diadem. Lady Augustyna powie im, że był to srebrny krąg pokryty płatkami złota z różą pośrodku. Dziewczyna jest ciągle głęboko wstrząśnięta wspomnieniami tamtego wydarzenia i jeśli podczas przepytывania będzie mocno naciskana, może wybuchnąć płaczem lub nawet zemdleć.

Nagroda

Adalhard ma nadzieję, że wykupi się tanim kosztem i w zamian za wysiłki Bohaterów odda im kawałek bezużytecznej ziemi. I mimo że unika wzmianek o terenach, które mają dostać, jeżeli BG będą naciskać, pokaże im gobelin przedstawiający idylliczną dolinę, gdzie ziemia jest żyzna, a chłopcy uśmiechnięci. Oczywiście obrazek ten nie ma nic wspólnego z rzeczywistością. Tak naprawdę jest to jałowa ziemia, nękana przez nieumarłych, zielonoskórych (i cokolwiek Ci się jeszcze zamarzy). Jeżeli BG odmówią przyjęcia takiej „nagrody”, Adalhard będzie rozczarowany i zaferuje im po jednym koniu bojowym ze swoich stajni. Będą to jednak wierzchowce konnych pachołków i na dodatek niskiej jakości. Jeżeli BG nie zgodzą się także na ten układ, zaproponuje im tytuł, na przykład Obrońcy Lyonesse. Jeżeli Bohaterowie dalej będą nalegać na nagrodę w złocie, Adalhard ostatecznie wypłaci im 50 złotych ecu zaliczki i kolejne 100 po dostarczeniu zbiega lub jego głowy.

Lady Ismena stoi z boku i spokojnie obserwuje przesłuchanie, korzystając z okazji, aby dokładnie przyjrzeć się Bohaterom. To piękna kobieta, starsza od Augustyny. Ubiera się na tyle prosto, aby uchodzić za skromną, ale również na tyle wytwornie, żeby na pierwszy rzut oka można było rozpoznać dostojeństwo i maniery arystokratki. Jeżeli będzie miała powód, aby przemówić do BG, będzie grzeczna, ale dociekliwa, odpowiadając pytaniami na pytania i starając się dowiedzieć jak najwięcej o nich samych. Lady Ismena jest inteligentną i ambitną kobietą, która uważa, że jej obowiązkiem jest dyskretne pomaganie mężowi w czynieniu tego, co najlepsze dla Lyonesse. Bez względu na to, czy Bohaterowie wypełnią swoją misję, Adalhard raczej nie będzie kontynuował współpracy z nimi, natomiast lady Ismena może okazać się przydatnym i godnym zaufania pracodawcą, jeżeli oczywiście BG zechcą pozostać w Lyonesse.

Wreszcie Bohaterowie będą prawdopodobnie chcieli dowiedzieć się czegoś o samym Mousillon. Jeżeli o to pytają, Adalhard machnie lekceważąco ręką i powie, że jest to biedna kraina z kilkoma rycerzami, coś w rodzaju zaścianka, gdzie zbójom w rodzaju le Beau wydaje się, że unikną sprawiedliwości. Książę pomija w swojej opowieści choroby, zombi, straszliwych okrutników i ogólny nastrój rozpacz. Zdaje sobie sprawę, że kiedy BG znajdą się w Mousillon, trudno im będzie je opuścić, ale o tym też nie wspomina. Jeżeli BG dysponują wiedzą na temat Utraconego Księstwa i będą chcieli dyskutować z księciem, ten zbagatelizuje czyhające tam zagrożenia i stwierdzi, że król Louen Lwie Serce poczynił już wielkie kroki w celu ucywilizowania Mousillon.

W drogę!

Po udzieleniu odpowiedzi na wstępne pytania Adalhard chciałby, aby Bohaterowie jak najszybciej wyruszyli w drogę. Nie zamierza omawiać położenia ani jakości ziemi, którą BG mają zatrzymać po przywiezieniu le Beau do zamku Lyonesse. Zapewni im transport do granicy z Mousillon pod warunkiem, że wszystkie konie pozostaną w wieży Auferica, ponieważ książę wie, że konie wjeżdżające do Mousillon rzadko stamtąd powracają, nawet jeśli uda się to ich jeźdźcom. Nie będzie chciał płacić Bohaterom z góry ani zapewnić im ekwipunku, gdyż uważa, że w zupełności powinien im wystarczyć zaszczyt pracowania dla bretońskiego księcia. Da im natomiast jednego ze swoich zbrojnych rycerzy, aby doprowadził ich szybko i bezpiecznie do wieży Auferica. Groubert to posępny mężczyzna, który porozumiewa się głównie półsłówkami i pomrukami, ale poprowadzi BG najkrótszą drogą do posterunku kordonu. Pod żadnym pozorem nie przekroczy jednak granicy Mousillon. Nie jest przecież szalony.

Przed wyruszeniem w drogę Bohaterowie otrzymają od Adalharda zapieczętowany list z poleceniem, aby - kiedy odnajdą le Beau i będą chcieli powrócić do Lyonesse - przedstawili go w jednej z wież strażniczych. Ten fakt może zaniepokoić Bohaterów, jeżeli nie słyszeli wcześniej o Przeklętym Księstwie, i dać im do myślenia odnośnie celu istnienia kordonu ochronnego i możliwych trudności z opuszczeniem Mousillon. List jest zapieczętowany znakiem Adalharda i zawiera rozkaz dla każdego rycerza, który napotka posiadacza dokumentu, aby przepuścił go przez kordon, jeżeli tylko okaziciel podróżuje w towarzystwie Guido le Beau (żywego lub martwego).

Jeżeli nie, powinien zostać potraktowany jak każdy inny chłop próbujący sforsować kordon bez zezwolenia. Adalhard nawet nie pomyśli o tym, by ktoś śmiał złamać jego pieczęć, ale podejrzliwi Bohaterowie łatwo mogą

to uczynić poza zasięgiem jego wzroku. List można z łatwością z powrotem zapieczętować, należy tylko uważać, aby nie uszkodzić oryginalnej pieczęci.

- Wieża Auferica -

Rycerz Auferic dowodzi wieżą strażniczą kordonu ochronnego, ostatnim bretońskim bastionem na drodze do Mousillon. Położona na granicy Lyonesse i Mousillon, wieżyca stoi na niewielkim pagórku, z którego widać sąsiednie posterunki. Zbudowana z drewna, ma na szczycie platformę dla łuczników i otwory strzelnicze w ścianach. Mieści się w niej mały garnizon chłopskich łuczników i kilku zbrojnych, a Auferic jest tam jedynym rycerzem.

Kasztelan będzie chciał zatrzymać Bohaterów na noc, a jego kwatermistrz (podejrzliwy, chudy wieśniak, który pełni również funkcję garnizonowego kucharza) może im sprzedać prowiant i trochę podstawowego ekwipunku. BG mogą przenocować na parterze wieży, na lekko zapleśniałych siennikach, a nad ranem poczęstować się śniadaniem, składającym się z chleba i żylatego mięsa. Auferic chciałby też porozmawiać z BG, jeżeli zdecydują się zostać na noc, zwłaszcza jeśli któryś z nich jest szlachcicem lub Bretończykiem z pochodzenia.

Auferic jest dobrym źródłem ogólnych informacji na temat Mousillon. Nigdy tam nie był, lecz służy w kordonie ochronnym od trzech lat i zna wiele opowieści na temat księstwa. Może na przykład powiedzieć Bohaterom, aby nigdy nie pili nieprzegotowanej wody i podjęli też inne środki ostrożności, żeby nie zarazić się często spotykanymi w Mousillon chorobami. Godnym zaufania Bohaterom (przede wszystkim rycerzom), wyjaśni, że kordon ochronny powstał, aby powstrzymać chłopów od opuszczania Utraconego Księstwa i roznoszenia

czerwonej ospy w sąsiednich krainach. Auferic zna też kilka podstawowych faktów dotyczących Mousillon, takich jak lokalizacja miasta i Grismerie, ubóstwo i izolacja wieśniaków oraz najważniejsze wydarzenia z czasów Wojny Fałszywego Graala. Doszły do niego plotki o tym, że król Louen ma zamiar zebrać armię rycerzy i odzyskać Mousillon, ale nic nie słyszał o Mallobaude. Auferic wciąż wierzy w kodeks rycerski i Panią Jeziora, ale długi czas spędzony na wykonywaniu niewdzięcznego zadania w służbie kordonu zmienił jego nastawienie do świata na bardziej cyniczne.

Auferic może też potwierdzić, że jeden z jego zbrojnych został zabity sześć dni temu przez mężczyznę, który podawał się za Guido le Beau. Żołnierz zdołał ranić napastnika w rękę. Auferic nie może jednoznacznie stwierdzić, czy to faktycznie był Guido, ale to i tak najlepszy trop, jaki mają BG. Gdyby nie to, że kasztelan przyrzekł bronić swojej wieży, sam ruszyłby w pościg za złoczyńcą. Najlepsza rada, jaką może dać Bohaterom, jest taka, żeby kierowali się do wiosek Craecheur i Puanteure, które znajdują się o dzień drogi od wieży. Jeżeli le Beau naprawdę udał się do Przekłętego Księstwa, najprawdopodobniej dotarł do jednej z tych osad.

Jeżeli którykolwiek z Bohaterów jechał na koniu użyczonym przez księcia, ludzie Auferica odbiorą mu wierzchowca. Sam rycerz nie ma koni do wypożyczenia, nie może też przydzielić BG żadnego ze swoich ludzi jako przewodnika. Gdy opuszczą wieżę strażniczą, będą zatem zdani tylko na siebie.

- Craecheur i Puanteure -

Kiedy tylko Bohaterowie Graczy wkroczą do Mousillon, czeka ich nie lada szok. Tam, gdzie wcześniej otaczały ich zielone i cieszące oko krajobrazy Bretonii, teraz rozciągają się ponure i jałowe tereny Przekłętej Krainy. Zmiana krajobrazu jest gwałtowna i widoczna prawie natychmiast po przekroczeniu granicy. Zieleń trawy ciemnieje i szarzeje, niebo robi się zachmurzone i ponure, wiatr zimniejszy, a od czasu do czasu mży. W Mousillon nawet powietrze jest inne niż w pozostałych księstwach. Wszecho garniający odór przypomina stęchłe wiewiwy z zawilgoconej piwnicy, zmieszane z wonią gnijącego jedzenia i brudu. Smród ten unosi się wszędzie, nawet daleko na południe od cuchnących bagien. Przenika ubrania i rzeczy osób, które przebywają w Mousillon przez dłuższy czas. Pierwsze wrażenia Bohaterów powinny sugerować, że jest to miejsce pełne biedy, zła, nieszczęścia i nieuchronnie zbliżające się do zagłady. A to dopiero początek podróży.

Dotarcie do wiosek zajmuje kilkanaście godzin wędrówki od granicy z Lyonesse. Między wieżą Auferica a osadami nie ma żadnych miejsc, o których warto by wspomnieć. Jeżeli podróż będzie się przeciągać, bezwzględny MG może sprawić, że drużyna napotka wałęsających się

zombi lub bandytów, którzy powitają ją w Mousillon. Po dotarciu w pobliże osad BG najpierw ujrzą w oddali jakby cienką zasłonę z mgły, z której stopniowo będą się wynurzać zarysy zrujnowanych chałup. Craecheur leży na niewielkim wzniesieniu przy wyjątkowo cuchnącym trzęsawisku, natomiast Puanteure znajduje się po drugiej stronie bagna. Droga wiodąca do wiosek rozwidła się, ale nie ma żadnych znaków pozwalających rozróżnić osady. BG najprawdopodobniej będą musieli zdać się na ślepy traf i w ciemno wybrać ścieżkę.

Niezależnie od tego, do której osady się skierują, podstawowym celem Bohaterów powinno być dowiedzenie się, czy przechodził tamtędy le Beau, a jeśli tak, dokąd się dalej udał. Jedną z wieśniaczek, starsza zabiarka Ger z Craecheur, jest w posiadaniu tej informacji, ponieważ sama dała Guido wskazówki, jak dotrzeć do położonego na południu zamku Aucassina. Jednak izolacja wioski i niechęć do obcych sprawia, że nie będzie chętna do podzielenia się tą informacją z obcymi. BG będą więc musieli negocjować z wrogo nastawionymi chłopami albo rozpętać małe piekło, jeżeli zdecydują się siłą wydobyć tę ważną informację.

Wioski Craccheur i Puanteure



- Legenda -

1. Rozstaje

Puanteure

2. Chlewik

3. Chata Bługa

4. Jama Spuca

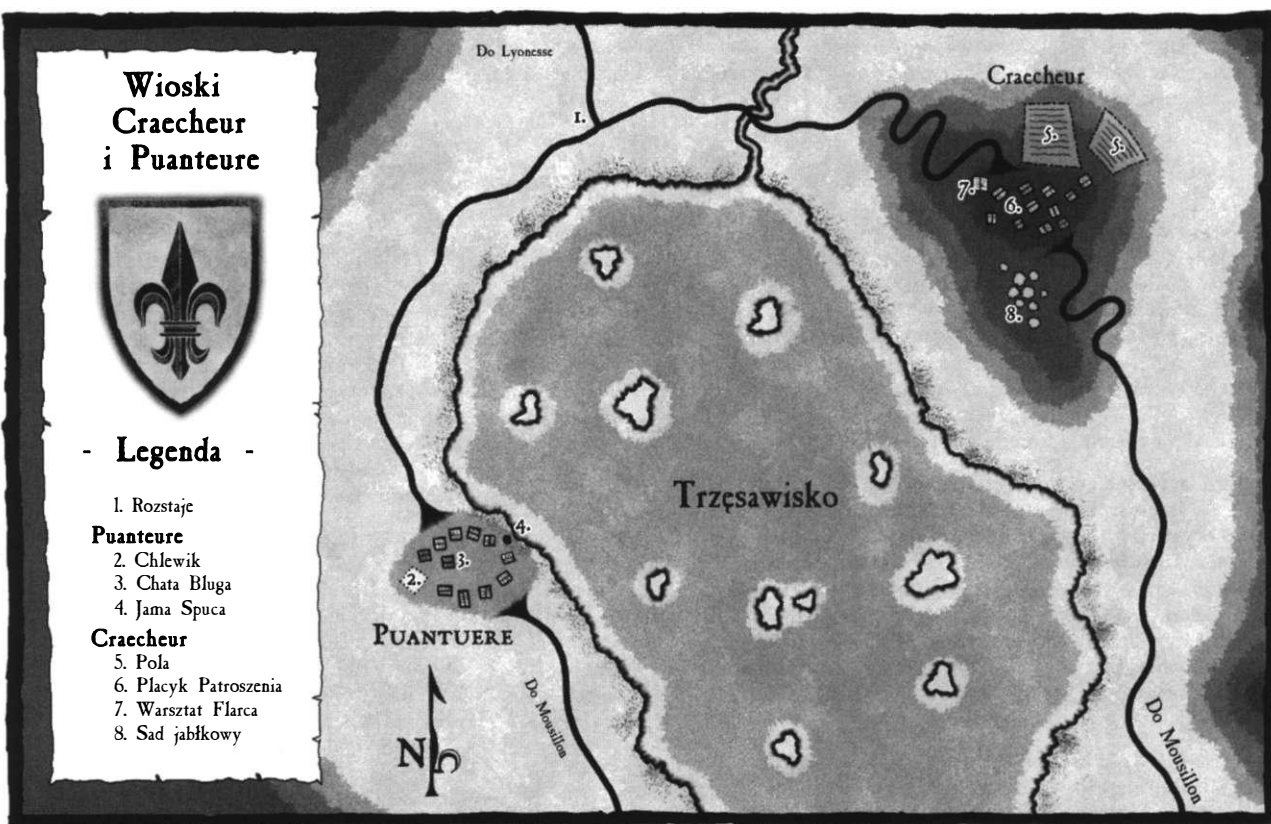
Craccheur

5. Pola

6. Placyk Patroszenia

7. Warsztat Flarca

8. Sad jabłkowy



Puanteure

Osada Puanteure leży na samym skraju trzęsawiska. Powietrze jest tu wilgotne, a ziemia przesiąknięta wodą, nad bagnem zaś przez cały czas unoszą się mgły, co sprawia, że nie widać nawet sąsiedniej wioski Craccheur. Jest to jeden z powodów wrogości między tymi dwiema osadami. Puanteure składa się z kilku chat zgromadzonych wokół splachetka błotnistej ziemi, który spełnia funkcję głównego placu. To właśnie tam zazwyczaj gromadzą się mieszkańcy i gotują, czyszczą albo oprawiają zaby i ślimaki, śpiewają dziwne, niemelodyjne piosenki lub po prostu siedzą, wpatrując się w błoto. Do wioskowego krajobrazu należy też jama na skraju mokradła, do której wrzuca się wnętrzności zab, chata Czcigodnego Bługa (większa od pozostałych ruder i wyposażona w okno) oraz chlewik (który wyróżnia się z tego powodu, że jest cały czas pilnowany przez dwóch wieśniaków uzbrojonych w zastrzone kije).

Mieszkańcy Puanteure są wyjątkowo podejrzliwi i ponurzy. Tylko Czcigodny Bług był kiedykolwiek gdzieś poza wioską, czyli w Craccheur. Trudno im sobie wyobrazić, że świat może się rozciągać nawet tak daleko jak do wieży Auferica. Ciężko będzie nawiązać z nimi dobre stosunki, ale będzie to niezbędne, jeżeli Bohaterowie chcą uzyskać informacje na temat le Beau. Każda próba nawiązania rozmowy z wieśniakiem wymaga wykonania testu Oglady. Jeżeli test się nie powiedzie, nagabywany chłop odburknie coś ponuro i będzie kontynuował uprzednio wykonywaną czynność.

Czcigodny Bług

Bług wygląda na niesamowicie starego człowieka. W rzeczywistości ma około trzydziestu kilku lat, ale życie w Mousillon postarza, więc jak na tutejsze realia, Bług dożył już sędziwego wieku. To garbaty, bezzębny i powłóczyący nogami mężczyzna, którego twarz nieustannie wykrzywia sztycherzy uśmiešek. Jedno z oczu jest dużo większe i porusza się niezależnie od drugiego, zawsze rozbiegane, a czasem wydaje się nawet, że obraca się w oczodole. W porównaniu z resztą chłopów Bług jest sprytnym negocjatorem i to on zainicjował wspaniałą wzrost gospodarczy, który pozwolił na kupno wioskowej świni, Królowej. Jako starszy wioski jest rzeczywistym przywódcą osady i traktuje swoją funkcję bardzo poważnie.



Bług jest podejrzliwy wobec Bohaterów, ale przynajmniej będzie chciał z nimi porozmawiać (bez konieczności wykonywania testu Oglady). Nie znaczy to, że będzie od razu grzeczny albo uczynny, ale przyjmie do wiadomości istnienie obcych. Inni mieszkańcy wioski traktują Bługa z wielkim szacunkiem i zdają się na jego osąd w prawie każdej sprawie. Trudno będzie uzyskać od niego jakieś informacje, jeżeli Bohaterowie nie okażą mu podobnego poważania. Bług będzie chciał dowiedzieć się czegoś o zewnętrznym świecie, ale szybko wyjdzie na jaw, że nie chodzi mu o świat poza Mousillon ani nawet o jakieś miejsce w księstwie, ale konkretnie o Craccheur. Bług nie darzy sympatią mieszkańców sąsiedniej wioski i jest

przekonany, że zamierzają oni wykraść Królową. Twierdzi, że wieśniacy z Craecheur są szaleńczo zazdrośni o świnię i aby ją chronić, Bług zmobilizował całe Puanteure, co oznacza wystawienie dwóch strażników, Bou i Mansa, i uzbrojenie ich w kije.

Opinia Bługa na temat Craecheur nie kończy się na przypisywanej sąsiadom zazdrości o świnię. Jednym z zarzutów jest także fakt, że nie okazują oni należnego szacunku tradycji Mousillon. Mieszkańcy Puanteure regularnie zostawiają ofiary z wnętrzości w jamie przy bagnach, gdzie głupawy, ale sumienny Spuc miesza je kijem, aby ułagodzić duchy bagien. Oprócz tego Craecheur jest bardziej otwarte dla obcych, co jest oczywistym znakiem sprzeniewierzenia się tradycjom Mousillon. Jeżeli Bług wspomni o tym ostatnim fakcie, może to zasugerować Bohaterom, którzy przechodził le Beau.

Czcigodny Bług

Profesja: starszy wioskowy

Poprzednia profesja: bagiennik

Rasa: człowiek

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
31	38	33	39	44	36	32	31
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	14	3	3	4	0	3	0

Umiejętności: hazard, opieka nad zwierzętami, plotkowanie +10, przekonywanie, przeszukiwanie, rzemiosło (gotowanie), rzemiosło (wyrób łuków), skradanie się, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, targowanie, tresura, ukrywanie się, wiedza (Bretonia), wycena, zastawianie pułapek, znajomość języka (bretoński)

Zdolności: błyskotliwość, broń specjalna (unieruchamiająca), chodu!, odporność na choroby, przemawianie, strzelec wyborowy, szybki refleks, twardziel, wędrowiec

Zasady specjalne:

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

Zbroja: brak

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

Uzbrojenie: sieć, włócznia

Wyposażenie: wiadro na żaby, kurzajki, wioska Puanteure

Spuc

Spuc to chudy chłopak z opadającą dolną szczęką, którego jedyną powinnością jest mieszanie w dole na wnętrzości znajdującym się na skraju bagna. Jest to bardzo ważny obowiązek, gdyż uszczęśliwia duchy mokradeł. Nikt w Puanteure nie pamięta, co to za duchy, czym się zajmują, ani dlaczego resztki pozostałe po oprawianiu żab i ślimaków miałyby je radować. Tradycja jest jednak w Mousillon potężną siłą i każdego ranka Spuc wylania się ze swojej chałupy, aby stać przy jamie i przynajmniej raz na godzinę w niej zamieszać. Chłopak ma sześć palców u każdej dłoni i dodatkowy sutek.



Spuc nie jest taki tępy, na jakiego wygląda. Nie przepada za towarzystwem innych wieśniaków i jest zadowolony z tego, że myśli o nim jak o głupku i nie odzywają się do niego za często. Spuc ma swoją mroczną, straszliwą tajemnicę i nie chce mieć pokusy, aby zdradzić ją komuś z wieśniaków. Tym sekretem jest to, że Królowa czasem do niego przemawia. Kiedy jest sam, słyszy w głowie potężny, warkliwy głos świni. Każę mu ona robić straszne rzeczy i mimo że do tej pory się opierał, Spuc drży na myśl o dniu, w którym się załamie, chwyci nóż do patroszenia i wpadnie w szal zabijania. Chłopak jest przekonany, że Królowa w rzeczywistości jest legendarną Czarną Świnią z Lasu - złowrogą siłą, która nocami przemierza Mousillon i zmusza niewinnych chłopów do popełniania niegodziwych czynów - i ma wobec obu wiosek jakieś złowieszcze plany, które w pewien sposób dotyczą Spuca. Pomimo że nie może wyjawiać tajemnicy innym wieśniakom, Spuc podziwia BG i któryś z nich może próbować wyciągnąć od niego sekret, wykonując Wymagający (-10) test Ogłady lub przekonywania.

Spuc

Profesja: chłop

Rasa: człowiek

Cechy Główne							
WW	us	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
32	26	36	35	34	24	28	25
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	10	3	3	4	0	6	0

Umiejętności: kuglarstwo (śpiew), opieka nad zwierzętami, plotkowanie, pływanie, powożenie, rzemiosło (gotowanie), skradanie się, sztuka przetrwania, ukrywanie się, wiedza (Bretonia), wioślarsstwo, znajomość języka (bretoński)

Zdolności: chodu!, odporność na choroby, twardziel, wędrowiec

Zasady specjalne:

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

Zbroja: brak

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

Uzbrojenie: kij

Wyposażenie: skórzana manierka

Bou i Mans

Bou i Mans to silni chłopcy, wyznaczeni do pilnowania chlewu Królowej. Uważają, że to bardzo zaszczytne zajęcie i zazwyczaj można ich spotkać w pobliżu chlewika, wyprostowanych i w pełnej gotowości bojowej. Nie są szczególnie bystrzy, ale Mans uważa, że to on jest od dowodzenia i zawsze obwinia Bou, jeżeli coś pójdzie nie tak. Szczególnie często powtarza mu, że jest "głupi jak Mała Kijanka". Bou z kolei jest małomówny i łatwo się rozprasza. Cechą charakterystyczną Mansa są bardzo nisko położone oczy, natomiast wyższy i większy Bou ma mały, ale widoczny garb.

Bou i Mans raczej nie stanowią zbyt wielkiego zagrożenia dla kogoś, kto próbowałby włamać się do chlewu i ukraść lub zabić Królową. Jednakże mogą wezwać na pomoc Małą Kijankę. Jest to olbrzymi chłop, odziany tylko w prymitywną przepaskę na biodrach. Ma dobrze



rozwinęte bicepsy, duże dłonie, imponujący obwód pasa i przy tym niezwykle małą głowę. Jest jeszcze głupszy niż Bou i nie chce nikomu zrobić krzywdy, nawet tym, którzy atakują Królową. Pragnie tylko pobawić się z nowoprzybyłymi, lecz na ich nieszczęście pod pojęciem zabawy Mała Kijanka rozumie odkręcanie komuś głowy, kopanie przybysza po podwórzu lub podtapianie w korycie. Stanowi najlepszą obronę przed intruzami próbującymi ukraść lub skrzywdzić Królową i jest bardziej skuteczny niż Bou i Mans razem wzięci.

Bou/Mans

Profesja: ochotnik

Rasa: człowiek

Cechy Głównie							
W	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
29	25	26	29	31	24	26	25
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	10	2	2	4	0	0	0

Umiejętności: opieka nad zwierzętami, plotkowanie, pływanie, przeszukiwanie, rzemiosło (uprawa ziemi), spostrzegawczość, sztuka przetrwania, unik, wiedza (Bretonia), znajomość języka (bretoński)

Zdolności: broń specjalna (dwuręczna), odporność na choroby, odporność psychiczna, silny cios

Zasady specjalne:

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

Zbroja: brak

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

Uzbrojenie: broń jednoręczna (zaostrzony kij)

Wypozażenie: łachmany

Mała Kijanka

Profesja: chłop

Rasa: człowiek

Cechy Głównie							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
36	24	43	33	28	22	24	26
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	15	4	3	4	0	0	0

Umiejętności: kuglarstwo (śpiew), opieka nad zwierzętami, plotkowanie, pływanie, powożenie, rzemiosło (gotowanie), skradanie się, sztuka przetrwania, ukrywanie się, wiedza (Bretonia), wioślarstwo, znajomość języka (bretoński)

Zdolności: chodu!, krzepki, odporność na choroby, twardziel

Zasady specjalne:

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

Zbroja: brak

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

Uzbrojenie: brak

Wypozażenie: brudna przepaska biodrowa

Królowa

Królowa to świnią, bardzo duża i zadowolona, gdyż jest zdecydowanie lepiej karmiona i traktowana niż wieśniacy. Prawdopodobnie pożyje dłużej niż większość z nich. Nie jest trzymana dla mięsa, ale raczej jako symbol wyższości Puanteure (zwłaszcza nad Craecheur) i jako wspólny skarb mieszkańców. Królowa pochłania dużą część chłopskich zbiorów warzyw i zabiegów mięsa, więc stanowi centrum wioskowej ekonomii. Jest drażliwa, niecierpliwa i potencjalnie niebezpieczna, ponieważ ze względu na swoje rozmiary może poważnie uszkodzić każdego, kto będzie próbował ją uprowadzić. Błag planuje znaleźć dla niej samca, aby przysłym pokoleniom Puanteure pozostawić piękne dziedzictwo w postaci prosiaków. Nie jest znane zdanie samej Królowej na ten temat.

Królowa

Cechy Głównie							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
31	0	24	29	24	20	32	0
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	8	2	2	5	0	0	0

Umiejętności: przeszukiwanie, spostrzegawczość

Zdolności: broń naturalna, silny cios, wyostrzone zmysły

Zbroja: brak

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

Uzbrojenie: racice

Minne

Minne to ośmioletnia dziewczynka, która na pierwszy rzut oka nie wykazuje żadnych ułomności charakterystycznych dla chłopów z Mousillon. Ma długie blond włosy, błyszczące niebieskie oczy i promienny uśmiech. Bohaterowie mogą jednak po pewnym czasie zauważyć, że między palcami stóp ma błonę pławną. Minne zazwyczaj wałęsa się na skraju bagna, tańcząc i śpiewając niemiłodijne piosenki. W przeciwieństwie do reszty wieśniaków jest bardzo rozmowna i nie ma nic przeciwko ucięciu sobie pogawędki nawet z obcymi. Ponieważ jest jeszcze bardzo młodziutką osobą, niewiele wie o otaczającym ją świecie, oprócz tego, że gdzieś tam za bagnem znajduje się wioska zamieszkała przez złych ludzi. Pozostali chłopci uważają Minne za słodką dziewczynkę, która jednak chodzi z głową w chmurach, co jest typowe dla jej wieku. Nikt nie jest pewien, kim tak naprawdę są jej rodzice ani kto się nią opiekuje, ale zawsze można ją zobaczyć śpiewającą i podskakującą na skraju trzęsawiska.

Minne szczególną sympatią darzy swojego przyjaciela, Douleura. To z pozoru typowy wymyślony przyjaciel, o którym Minne opowiada, że bawi się z nią, kiedy spaceruje sobie po bagnach. To, co czyni Douleura wyjątkowym, to fakt, że jest on prawdziwy i niezwykle niebezpieczny. Jeżeli Minne polubi Bohaterów, może im zaproponować spotkanie z Douleurem na bagnach. BG, którzy zdecydowali się przyjąć ofertę, zostaną poprowadzeni w głąb zamglonego, cuchnącego bagna na tyle daleko, że Puanteure zniknie im z oczu. Wtedy Minne wskaże na niczym niewyróżniający się kopczyk mułu i powie Bohaterom, aby się przywitali. Zaraz potem kopczyk poruszy się i wstanie, okazując się jednym z legendarnych Szarych Ludzi.

Motywy, którymi kierują się Szarzy Ludzie, są nieodgadnione. Douleur lubi Minne z własnych, nieznanych powodów i nigdy jej nie skrzywdzi. Nie dotyczy to jednak Bohaterów. W zależności od nastroju może ich zignorować albo udzielić ważnej wskazówki w dalszych poszukiwaniach. Równie dobrze może jednak próbować ich utopić, zjeść lub rozedrzeć na kawałki. Minne nie będzie walczyć z Bohaterami (ma 6 pkt. Żywotności). Jeżeli Bohaterowie zabiją Douleura, Minne będzie zrozpaczona i zanosząc się płaczem, ucieknie w głąb bagien, gdzie najprawdopodobniej się zgubi. Jeżeli BG mają jakiegokolwiek skrupuły, powinni zdać sobie sprawę, że odpowiedzialność za jej znalezienie i bezpieczne odstawienie do Puanteure spoczywa właśnie na nich.

Craecheur

Druga wioska stoi na niewielkim wzniesieniu, z którego rozciąga się widok na bagno. Gdyby nie to, że nad mokradłami cały czas unosi się mgła, łatwo można byłoby stać ujrzyć Puanteure. Craecheur jest znacznie uboższe, ponieważ nie znajduje się tak blisko bogatych w żaby i ślimaki terenów. Zamożność drugiej wioski podkreślona jest dodatkowo przez obecność tłustej świni. Mieszkańcy Craecheur mają dość bycia gorszą wioską w okolicy i wielu z nich sądzi, że można by trochę utrząść nosa rywalom właśnie przy użyciu Królowej, świni z Puanteure.

Chaty w Craecheur zgromadzone są na szczycie wzgórza, tak jakby tuliły się do siebie dla większego bezpieczeństwa. Kilka ubogich poletek zajmuje łagodnie nachylone zbocza wzgórza i są one intensywnie uprawiane przez wieśniaków, próbujących w ten sposób zrekomensować brak ślimaków. Centrum osady stanowi Placyk Patroszenia, gdzie przesiadują

żabiarki, oczyszczając skromne zbiory przyniesione z bagien. Warsztat Flarca to stosunkowo solidnie wyglądający budynek, stojący trochę na uboczu głównego skupiska chat, a na południowej stronie wzgórza znajduje się przereźdzona kępa drzew zapewniająca mizerny plon ledwie jadalnych, pomarszczonych jabłek. Oprócz tego Craecheur aż kłuje w oczy biedą i cichą rozpaczą. Mieszkańcy są bliscy śmierci głodowej, chodzą ubrani w łachmany, wyglądają na bardzo niedożywionych i bledych, nawet jak na standardy Mousillon.

Tutejsi chłopci nie są jednak tak milczący i wrogo nastawieni do obcych jak ludzie z Puanteure. Starsze wioskowe, Ger i Floupe, od czasu do czasu kupują zioła i inne produkty od wędrownych kupców, a w bardzo rzadkich przypadkach zezwalają na to, by jakiś podróżnik przeszedł przez ich wioskę, a nawet przenocował. Niemniej jednak uzyskanie informacji od mieszkańców Craecheur, a zwłaszcza od Ger i Floupe, będzie wymagało zdobycia ich zaufania.

Ger i Floupe są uznanymi autorytetami w Craecheur i od nich zależy, w jaki sposób Bohaterowie zostaną potraktowani w wiosce. Kiedy BG wkroczą na teren osady i spróbują porozmawiać z którymś z chłopów (nie wymaga to testu Oglądy jak w Puanteure), każdy napotkany wieśniak odeśle ich do dwóch starych żabiarek. Jednakże ich autorytet w wiosce jest ostatnio podważany. Krzepki i wybuchowy wieśniak Marfe jest zmęczony wyższością Puanteure i podburza mieszkańców Craecheur, aby odważyli się na wyprawę w celu porwania Królowej. Marfe podejmował już próby uprowadzenia świni, a nawet wymyślił, co z nią zrobi. Jego plan spotkał się z przychylnym odzewem wśród pozostałych chłopów, lecz Ger i Floupe są temu przeciwnie, nie z powodu jakiejś szczególnej sympatii dla Puanteure czy tamtejszej świni, ale ponieważ słyszały o uzbrojonych w kije strażnikach i wiedzą, że Craecheur mogłoby nie przetrwać po utracie któregoś ze swoich mieszkańców.

Ger i Floupe

Sędziwe żabiarki, Ger i Floupe, zawsze można znaleźć na Placyku Patroszenia, gdzie cicho i z niezwykłą jak na swój wiek zręcznością oprawiają zebrane na bagnach żaby i ślimaki. Niektórzy twierdzą, że kobiety mają po trzydzieści kilka lat, ale inni z kolei uważają, że nikt nie żyje tak długo. Mieszkańcy Craecheur konsultują się z nimi w prawie każdej sprawie, począwszy od terminu zbioru jabłek, przez zasięg praw do korzystania z bagien, na przyjmowaniu gości skończywszy, gdyż to one decydują, jak przybysze zostaną potraktowani w wiosce. Obcym, którzy zachowują się uprzejmie i z należytym szacunkiem dla starszych, żabiarki proponują nocleg w skromnych (ale stosunkowo czystych) chatkach i kilka kęsów stawy na kolację. Ger i Floupe zgromadziły mały stosik suszonych żabich udek i mogą chcieć je wymienić na świeże jedzenie lub zioła. Jeżeli zada im się pytanie, na które nie zechcą odpowiedzieć, powiedzą po prostu, że ludzie z Craecheur wolą trzymać język za zębami. Niechętnie dyskutują na temat innych podróżnych, którzy mogli odwiedzić wioskę, dlatego uchylają się od odpowiedzi na pytanie, czy zawitał do nich le Beau.

Ger i Floupe to bardzo pomarszczone staruchy o palcach długich i zręcznych jak nogi pajaka, wprawionych przez lata patroszenia żab i ślimaków. Ger ma niezwykle długi środkowy palec u prawej dłoni, którego używa do wyciągania upartych ślimaków z ich skorupki. Natomiast Floupe ma wyjątkowo duże jedno ucho, które porusza się niezależnie od twarzy w stronę tego, kto do niej mówi. Te cechy sprawiają, że obcy od razu powinni nabrać do żabiarek należytego szacunku.

Ger/Floupe

Profesja: starsza wioskowa

Poprzednia profesja: zabiarka

Rasa: człowiek

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
26	26	28	37	44	46	44	41
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	13	2	3	4	0	1	0

Umiejętności: plotkowanie +10, przeszukiwanie, rzemiosło (gotowanie), spostrzegawczość, targowanie, wiedza (Bretonia), wycena, znajomość języka (bretoński)

Zdolności: błyskotliwość, charyzmatyczny, łotrzyk, odporność na choroby, odwaga, przemawianie, twardziel, żyłka handlowa

Zasady specjalne:

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

Zbroja: brak

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

Uzbrojenie: nóż

Wypożyczenie: wiadro z żabimi wnętrznościami, skorupki ślimaków, wioska z mieszkańcami

Marfe

Wielki i brodaty Marfe jest posiadaczem nędznego sadu na wzgórzu, którym zajmuje się wraz z żoną, Tuube. Plony składające się z pomarszczonych, kwaśnych jabłek



sprawiają, że Marfe to najbogatszy człowiek w Craecheur. Jego chata jest większa od pozostałych, a on sam nawet nosi buty. Uważa się za reprezentanta wieśniaków i jako jeden z nielicznych ośmiela się kwestionować zdanie Ger i Floupe. Marfe jest samolubny i łatwo wpada w gniew, ale jak na wieśniaka z Mousillon bywa też bardzo hojny dla tych, którym

ufa. Jest przede wszystkim człowiekiem czynu i zawsze uważa, że powinien coś zrobić, aby rozwiązać problem, a nie tylko o nim gadać. Marfe jest nie tylko wyższy i bardziej masywny niż większość wieśniaków, ale ma także niezwykle jajowaty kształt czaszki. Poza tym posiada bujne owłosienie na całym ciele.

Marfe jest przekonany, że mieszkańcy Craecheur powinni wyruszyć do Puanteure i porwać Królową, aby dać nauczkę tym zadzierającym nosa bogaczom. Nie dał się zastraszyć plotkami na temat uzbrojonej straży koło chlewika i chętnie sam poprowadziłby wyprawę. Bohaterowie zyskają zaufanie mieszkańców wioski, Marfe wprowadzi ich w szczegóły planu kradzieży świni. Jego chata to najlepsze miejsce do przenocowania podróżnych, ponieważ jest mniej zabłocona i zrujnowana niż pozostałe, a poza tym uśmiechnięta żona Marfe, Tuube, częstuje gości specjalami z własnych jabłek. Marfe jest ogromnie dumny ze swojego sadu i nie ma pewniejszego sposobu, żeby zostać wyrzuconym z jego domu niż powiedzieć, że jabłka są małe, kwaśne i niesmaczne.



Marfe

Profesja: rzemieślnik

Poprzednia profesja: chłop

Rasa: człowiek

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
33	29	36	40	33	42	35	32
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	13	3	4	4	0	0	0

Umiejętności: hazard, plotkowanie +10, pływanie, powożenie, przekonywanie, rzemiosło (gotowanie), rzemiosło (uprawa ziemi), skradanie się, ukrywanie się, wiedza (Bretonia), wioślarstwo, wycena, znajomość języka (bretoński)

Zdolności: błyskotliwość, chodu!, odporność na choroby, twardziel, żyłka handlowa

Zasady specjalne:

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

Zbroja: lekki pancerz (kaftan skórzany)

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

Uzbrojenie: broń jednoręczna (pałka)

Wypożyczenie: sad jabłkowy, chałupa, 4 ecu

Eep

Eep jest krępką dziewczyną, która pełni funkcję bagiennika w Craecheur, a jej umiejętności tropienia i zastawiania pułapek na żaby i ślimaki nie ustępują zdolnościom jakiegokolwiek mężczyzny w wiosce. Niektórzy chłopci, jak na przykład Marfe, uważają, że to zajęcie wyłącznie dla mężczyzn, a Eep, zamiast wałęsać się po bagnach, powinna zgłębiać pod kierunkiem Ger i Floupe sztukę patroszenia żab. Jednakże dziewczyna przynosi do wioski wiele żab i gdyby nie ona, Craecheur jeszcze szybciej popadłoby w skrajne ubóstwo. Eep jest przysadzistą, młodą kobietą z rozwichrzonymi czarnymi włosami sięgającymi do ramion i wystającą dolną szczęką.

Eep żywi wobec przybyszy mieszane uczucia. Żaden obcy nigdy jej nie pomógł i nie chce szukać u nich wsparcia. Jednakże jest pewna sprawa, w której mogłoby się przydać. Pewnego dnia, parę miesięcy temu, Eep miała przez dłuższy czas niewielkie zbiory i podjęła ryzyko wyruszenia w głąb mokradeł dalej niż kiedykolwiek przedtem. Mimowolnie zapuściła się na tereny należące do Puanteure, prawie do samej granicy osady. Tam usłyszała męski głos (w rzeczywistości należący do Spuca - nieszczęsnego chłopca od mieszania w dole z wnętrznościami), który mówił o mrocznych i przerażających rzeczach. Kimkolwiek był, mężczyzna ów zdawał się przekonany, że w Puanteure żyje legendarna Czarna Świnia z Lasu i z pewnością sprowadzi zagładę na obie wioski. Istnieje tylko kilka rzeczy, które przerażają Eep, a jedną z nich jest właśnie Czarna Świnia. Dziewczyna jest więc przekonana, że Królowa to wcielenie potwora. Sprzeciwiała się porwaniu świni, lecz nie z sympatii do Puanteure, ale ponieważ obawia się, co może zrobić Czarna Świnia, jeżeli się ją rozgniewa. Jeśli Bohaterowie będą chcieli wziąć udział w misji porwania Królowej, Eep może błagać ich, aby zaniechali uprowadzenia albo poprosić, by zabili Czarną Świnie, zanim wyrzuci zemstę na Craecheur.

Eep

Profesja: bagiennik

Rasa: człowiek

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
32	48	31	39	51	33	31	27
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	15	3	3	4	0	0	0

Umiejętności: plotkowanie, pływanie, przeszukiwanie, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, ukrywanie się, wiedza (Bretonia), zastawianie pułapek, znajomość języka (bretoński)

Zdolności: broń specjalna (unieruchamiająca), odporność na choroby, strzelec wyborowy, szybki refleks, twardziel, wędrowiec, widzenie w ciemności

Zasady specjalne:

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

Zbroja: lekki pancerz (kaftan skórzany)

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

Uzbrojenie: sieć, włócznia

Wypożyczenie: worek, 4 żaby, czarny ślimak, kurzajki

Flarc

Za kręgiem chat stoi warsztat szewca Flarca, który zmienia rozmaite strzępy i szmaty w buty. Flarc jest kimś w rodzaju wyrzutka w wioskowej społeczności ze względu na podejrzanie dobre stosunki z zewnętrznym światem, w tym również z Puanteure, co jest już zupełnie niewybaczalne. Flarc sprzedaje buty wędrownym sprzedawcom ziół, mieszkańcom sąsiednich wiosek (wyprawił się nawet do tak egzotycznych miejsc jak następna dolina w głębi lasu) i obcym, którzy czasami przybywają do Craecheur. Pewnego razu sprzedał Czcigodnemu Bługowi z Puanteure wyjątkową parę butów ze szczurzej skóry i żabich ścięgien - tego czynu nikt w Craecheur mu nie zapomni i nie wybaczy. Pozostali wieśniacy traktują Flarca niewiele lepiej niż jawnego zdrajcę, a Ger i Floupe mówią o nim pogardliwie „ciżmopsuj”. Umiejętność poruszania nosem z niezwykłą zrecznością zdradza, że Flarc jest nieodrodnym synem Mousillon.

Flarc to spokojny, cichy i inteligentny mężczyzna, któremu przyjemność sprawia wykonywanie butów z pomysłowo połączonych lokalnie dostępnych surowców. Kora, skorupki ślimaków, szczurza skóra, liście, mocne brzożowe witki i wszystko inne, co uda mu się znaleźć, może zostać wykorzystane do wyrobu obuwia. Dla Flarca noszenie butów jest jedną z niewielu rzeczy, które odróżniają chłopów z Mousillon od zwierząt. Wyrób obuwia jest nie tylko zawodem, ale także osobistym wkładem Flarca w powstrzymanie księstwa przed ostatecznym popadnięciem w barbarzyństwo. Niestety w Craecheur nikt nie widzi potrzeby posiadania butów, więc pozostali wieśniacy z podejrzliwością odnoszą się do jego pracy, oprócz bogatego Marfe, który nieopatrznie kupił parę, zanim Flarc ośmielił się sprzedać swoje wyroby w Puanteure. Szewc podchodzi do wykluczenia ze społeczności Craecheur ze stoickim spokojem i z chęcią porozmawia z obcymi, ponieważ rzadko ma szansę zamienić parę słów z kimkolwiek. Jeżeli sytuacja w Craecheur bardzo się pogorszy, szewc może nawet poprosić o przyjęcie do grupy Bohaterów i udać się z nimi w dalszą drogę. Nawet śmiertelne niebezpieczeństwo jest lepsze od gnicia w Craecheur, a poza tym awanturnicy i wędrowcy zawsze potrzebują butów, prawda?

Flarc

Profesja: rzemieślnik

Rasa: człowiek

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
26	24	33	36	44	45	42	30
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	14	3	3	4	0	0	0

Umiejętności: czytanie i pisanie, plotkowanie, powożenie, rzemiosło (szewstwo), spostrzegawczość, targowanie, wiedza (Bretonia), wycena, znajomość języka (bretoński)

Zdolności: błyskotliwość, odporność na choroby, żyłka handlowa

Zasady specjalne:

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

Zbroja: lekki pancerz (kaftan skórzany)

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

Uzbrojenie: nóż

Wypożyczenie: buty, chałupa

Guido le Beau i zagłada Królowej

Tylko zabiarka Ger z Craecheur wie, że le Beau był w wiosce parę dni temu. Oczyszczała właśnie po zachodzie słońca dzienny zbiór z bagien na Placyku Patroszenia (Flope w tym czasie opróżniała swoje wiadro), gdy podszedł do niej ranny w rękę wędrowiec. Zapytał, czy starucha zna drogę do zamku szlachcica o imieniu Aucassin. Obcy miał ze sobą kawałek czerstwego chleba i bukłak czystej wody z Lyonesse, co wystarczyło na zapłacenie za nocleg na podłodze chaty Ger i pół zaby jako prowiant na drogę. Ger nigdy nie słyszała o lordzie Hane, ale obcy wspominał, że z zamku rozciąga się widok na kamienny most w poprzek rzeki, więc skierowała go na południe, w stronę Grismerie, gdyż jest to jedyna rzeka, o jakiej ma pojęcie. Przed świtem przybysza już nie było. Ger opisuje go jako przystojnego mężczyznę o szelmowskim uśmiechu (jeżeli jest przy tym obecna Flope, to okazuje dezaprobatę dla tych dziewczęcych zachwyty nad mężczyzną). Brakowało mu dwóch palców i był ubrany w podróżne szaty.

Tylko od Bohaterów zależy, w jaki sposób wydobędą od Ger interesujące ich informacje. Jeżeli Królowa zostanie zabita lub z powodzeniem uprowadzona przez mieszkańców Craecheur, wioska będzie tak wdzięczna, że obdarzy Bohaterów

zabim i ślimaczym mięsem. Żabiarki okażą solidarność ze współmieszkańcami i zaofiarują BG wszelką pomoc, w tym również odpowiedź na pytania dotyczące le Beau. Jeżeli natomiast BG obronią Królową przed wieśniakami z Craecheur, Ger podkradnie się do nich w tajemnicy i podziękuję im za to, że uchronili wioskę przed popadnięciem w ruinę z powodu sporu o świnie. Jeżeli natomiast wszystko skończy się krwawą łaźnią, zastraszona Ger może udzielić informacji, aby uniknąć śmierci albo po prostu po to, by pozbyć się Bohaterów z wioski.

Natomiast od MG zależy, jakie konsekwencje będzie miało pojawienie się BG w jednej lub obu wioskach. Z pewnością sama ich obecność może podgrzać atmosferę i spowodować, że Marfę otwarcie wystąpi ze swoim planem porwania Królowej. Może doprowadzić do zwołania w Craecheur spotkania wszystkich mieszkańców, podczas którego będzie argumentował za uprowadzeniem maciory, a Ger i Flope będą temu przeciwnie. To szansa dla Bohaterów, żeby opowiedzieć się po którejś ze stron, a dla Eep, aby zabrać ich na stronę i przedstawić im swoją teorię na temat Czarnej Świni z Lasu. Jeżeli BG opowiedzą się po stronie Puanteure, ich obecność w sąsiedniej wiosce przekona mieszkańców Craecheur, że Puanteure planuje coś szczególnie podstępного. Niektórzy będą nawet przypuszczać, że Bohaterowie są w posiadaniu własnej świni - knura, dzięki któremu Królowa urodzi prosiaki. Plan porwania zapewne wejdzie w życie, chyba że Bohaterowie temu przeszkodzą. Ostatecznie mogą też zdecydować się na zabicie Królowej, dając wiarę przekonaniom Eep albo Spuca, że jest ona wcieleniem Czarnej Świni. Mogą też próbować ją ukraść, ponieważ jest to jedyny cenny łup, jaki można zdobyć w obu wioskach, chyba że ktoś rozpaczliwie potrzebuje butów.

W każdym razie, z zaangażowania Bohaterów w sprawę wyniknie z pewnością wiele kłopotów. Zabiarki z Craecheur nie będą jednak angażować się osobiście, więc śmierć Ger może nastąpić tylko w przypadku zaplanowanego morderstwa.

- Do zamku Aucassina -

Bez względu na to, jak potoczą się wydarzenia w Puanteure i Craecheur, Bohaterowie dostaną tylko jedną wskazówkę dotyczącą Guido le Beau. Prawdopodobnie udał się na południe, w stronę wybudowanego przy kamiennym moście nad Grismerie zamku szlachcica Aucassina. Muszą więc ruszyć tym śladem.

Podróż do Grismerie zabierze Bohaterom trzy lub cztery dni, ze względu na zły stan dróg. Będzie więc dużo czasu, aby mogli zostać napadnięci przez bandytów, zatruli się brudną wodą albo wpadli w zasadzkę zmutowanych chłopów z okolicznych wiosek. Im dalej na południe będą się zapuszczać, tym bardziej grunt będzie się stawał podmokły i bagnisty. Drużyna będzie musiała zmagać się z dokuczliwymi owadami, które roją się wśród mętnych, cuchnących i powolnych strumieni, które spływają do rzeki. Dolina Grismerie to ponure, wilgotne i śmierdzące miejsce. Jeżeli Bohaterowie mieli złe przeczucia, wkraczając do Mousillon, to teraz znacznie się one nasilały, podobnie jak wszechobecny odór. Całe Mousillon cuchnie jak skwaśniałe mleko albo zepsute mięso, ale najgorszy jest smród Grismerie.

Droga na południe wiedzie przez niskie wzgórza i rzadkie kępy drzew. Gdziekolwiek można napotkać kilka niewielkich wiosek. Wędrowcy mogą tam szukać schronienia i pożywienia, ale większość z nich jest równie ponura, jeśli nie gorsza od Puanteure i Craecheur. Nocleg na podłodze i zabie udko to wszystko, na co mogą liczyć podróżni. Z pewnością nikt nie będzie

chciał ich zatrzymać i szybko odniosą wrażenie, że nie są mile widzianymi gośćmi. Wieśniacy nie znają drogi do zamku Aucassina, będą w stanie powiedzieć tylko tyle, że Grismerie leży gdzieś na południu.

Zakładając, że Bohaterowie kierowali się na południe od wioski Craecheur i Puanteure, dotrą do tego odcinka Grismerie, gdzie rzeka jest szeroka, ale stosunkowo płytka, rozlewając się w cuchnące mokradła po obu stronach. Najlepszym pomysłem będzie podążanie z jej biegiem do momentu natrafienia na kamienny most. Jedyną taką budowlą jest przeprawa w pobliżu Zamku Hane, posiadłości lorda Aucassina. Jeżeli wyruszą w górę rzeki, wkrótce natrafiają na dolinę pełną bagnistych strumieni i mokradeł. Jest to ziemia, którą zamieszkują wyjątkowo nieprzyjemni wieśniacy, niektórzy nawet z upodobaniem taplający się w błocie jak zwierzęta. Oprócz napotkania tego typu ludzi na niewiele więcej można tu liczyć.

Znalezienie Zamku Hane nie powinno nastęrczać zbyt wielu problemów, jednakże BG mogą potrzebować pewnej pomocy. Na ich szczęście wędrowny sprzedawca ziół o imieniu Spou często przemierza tereny na południe od Craecheur i Puanteure, więc może wskazać właściwy kierunek. Zna zamek i kamienny most znajdujący się mniej więcej na południe od wiosek, jednakże oddalony o kilka dni drogi. Nie jest pewien, czy jest to Zamek Hane, ale jak wiele może być takich miejsc w Mousillon? Spou chętnie korzysta z okazji opowiedzenia komuś kilku

historii. W razie potrzeby może też sprzedać Bohaterom parę bułaków czystej wody albo dwa małe bochenki czerstwego chleba w zamian za małe skorupki czarnych ślimaków lub ich równowartość. Spou to wesoły chłop, który uwielbia opowiadać historie zaczerpnięte z tradycji Mousillon, w tym także te dotyczące Wielkiej Maciory i Czarnej Świni, chociaż ma skłonność do zmyślania ich na poczekaniu. Może udzielić kilku podstawowych rad, jak w Mousillon zachować życie i zdrowe zmysły. Mogłby także dołączyć do drużyny, gdyby któryś z jej członków wcześniej zginął.

Bez względu na to, w jaki sposób Bohaterowie dostaną się do Zamku Hane, czekają ich ciężkie przejścia. Tamtejszy lord jest wykształconym, przyjaznym i gościnnym arystokratą, choć nieco zbyt ochoczo zaprasza w swoje progi różnych wędrowców blakających się po księstwie. Jest wampirem, więc Bohaterowie, jeśli to odkryją, będą musieli zdecydować, czy rzucą wyzwanie nieumarłemu, czy może zostawią go w spokoju, aby dalej popełniał swoje zbrodnie pod osłoną nocy. Ponieważ Zamek Hane należy do rycerza, wampira i pomocnika Czarnej Rycerza w jednej osobie, goście muszą postępować bardzo ostrożnie, aby nie rozsiedzić krwiożerczej i zbrodniczej bestii, skrytej pod miłym i kulturalnym usposobieniem.

Zamek Hane

Widoczny z daleka Zamek Hane stoi w pobliżu niedużego, ale solidnego kamiennego mostu na Grismerie i jest piękną budowlą z pojedynczą wieżą o ośmiokątnym przekroju. Wiele okolicznych wiosek płaci daninę jego panu. Jak na Mousillon są to dość dobrze utrzymane osady, gdyż zbiory z bagien są tu udane, a Aucassin nie należy do najbardziej despotycznych szlachciców w księstwie. Udany Wymagający (-10) test spostrzegawczości pozwoli zauważyć kilka pali na odległym brzegu rzeki. Na jednym z nich wciąż wiszą zwłoki kłusownika, któremu wymierzono tradycyjną w Mousillon karę. Miejscowi chłopci nie widzą w tym nic dziwnego. W końcu gdyby prawa do korzystania z bagien nie były prawidłowo przestrzegane, wszystko byłoby na opak, a Mousillon stałoby się strasznym miejscem pełnym biedy i głodu, niewątpliwie znacznie gorszym niż teraz, nieprawdaz?

Zamek Hane jest stary, ale dobrze utrzymany. Wokół spiralnej klatki schodowej znajduje się kilka prywatnych komnat i sala audiencyjna. Sam Aucassin rezyduje na szczycie wieży, natomiast większość służby zajmuje pomieszczenia w podziemiach. Do lorda należą także stajnie, w których trzyma konie zarówno swoje, jak i należące do małej grupy rycerzy, którzy mu służą. Wewnątrz zamek jest gustownie urządzony i bardziej nadaje się do celów gościnnych niż obronnych. Większość mebli to antyki i w wielu miejscach widnieje herb Aucassina (trzy czarne kwiaty i czarna stylizowana lilia na białym polu). Uwagę zwracają porozwieszane na ścianach wspinałe gobeliny. Przedstawiają wydarzenia z historii Mousillon, takie jak heroiczne zwycięstwo Landuina nad hordą nieumarłych (co dziwne, brakuje obrazów przedstawiających Wojnę Fałszywego Graala). W kominku zawsze płonie ogień, a codziennie po zachodzie słońca serwuje się suto posiłki.

Podczas trwania przygody rycerze Aucassina są nieobecni, w tym także ulubieniec lorda, sir Gefrelar. Wyjechali bowiem na jakąś misję, najprawdopodobniej związaną z wprowadzaniem w życie planów Czarnej Rycerza, więc w zamku przebywa tylko Aucassin ze swoimi domownikami.



Domownicy Aucassina

Aucassin, szlachcic z Mousillon i żądny krwi wampir, został dokładniej opisany w Rozdziale III: Czarny Rycerz. Początkowo jest przychylnie nastawiony do Bohaterów i pragnie im zaoferować, tak jak każdemu znużonemu wędrowcowi, dwa dni odpoczynku na zamku. Aucassin nie ma zamiaru pożywiać się na BG, ponieważ wkrótce ma być sprowadzona specjalnie wybrana chłopka i szlachcic nie chce sobie psuć apetytu. Jeżeli Bohaterowie nie będą podejrzewać gospodarza o wampiryzm, nie ma przeszkód, aby spędzili przyjemne dwa dni i potem wyruszyli w dalszą drogę. Aucassin uwielbia opowiadać o wydarzeniach z historii Mousillon i robi to zawsze podczas głównego posiłku, który odbywa się każdego wieczoru zaraz po zmroku, w dużej sali audiencyjnej u podstawy wieży. Rycerz pojawia się tylko po zapadnięciu ciemności, podczas dnia „polując” lub „wizytując wioski”. W rzeczywistości przez cały dzień śpi w wielkim łóżu z baldachimem w komnacie na szczycie wieży i budzi się tylko wtedy, gdy zapada zmierzch.

Taką samą gościnność, z jaką przyjął Bohaterów, Aucassin zaoferował le Beau, myśląc, że jest on kupcem podróżującym do miasta w sprawie barki rzecznej z cennym ładunkiem, która nie dotarła na miejsce przeznaczenia. Aby umożliwić mu szybsze dotarcie do Mousillon, szlachcic ofiarował nawet kupcowi konia, kulawą szkapę, którą i tak trzeba byłoby wkrótce zarznąć. Oczywiście lord głęboko wierzy w wyższość bretońskiej szlachty i będzie sprawiał wrażenie oburzonego wieścią, iż le Beau podżega chłopów do buntu. Niestety Aucassin ma do załatwienia ważne sprawy, które uniemożliwiają

mu wyruszenie do miasta samemu, nie może także wysłać rycerzy w pogoń za niegodziwcem. Może jednak uzupełnić zapasy prowiantu i opowiedzieć Bohaterom wszystko, co wie na temat le Beau. Opisuje go jako czarującego i nawet przystojnego mężczyznę, którego jednak, jak stwierdza z perspektywy czasu, zdradzały podejrzane błyski w oczach oraz zacięty wyraz ust, typowy dla oszusta i łotra. Lord pamięta także, że mężczyzna miał zabandażowaną dłoń. Aucassin ostatnio widział Guido, gdy ten odjeżdżał na darowanej chabecie w kierunku miasta.

Powyższy scenariusz zakłada, że Bohaterowie nie odkrywają, iż ich gospodarz jest wampirem i nie będą chcieli go spalić, wbić mu kolka w serce ani w żaden inny sposób przysporzyć kłopotu. Aucassin nie będzie miał żadnych skrupułów, żeby zabić przybyszy, których uznaje za wrogów. Ostateczna rozgrywka na Zamku Hane będzie krwawa i okrutna, ponieważ Aucassin jest śmiertelnie niebezpiecznym przeciwnikiem i jeżeli okoliczności będą mu sprzyjać, może wezwać na pomoc swoich domowników. Jeżeli zginie, Gefrelar i pozostali rycerze szlachcica z pewnością będą szukać zemsty na zabójcach swojego pana, (zostało to opisane w Rozdziale VI).

Diomedes, zarządca

Diomedes jest majordomusem na dworze Hane i odpowiada tylko przed lordem Aucassinem, wypełniając jego wszelkie rozkazy. Wie, że Aucassin jest wampirem, ale jest wobec niego tak uległy, że szlachcic zleca mu nawet porwanie ofiar z okolicznych wiosek. Kiedy lord Hane potrzebuje krwi, rozkazuje słudze, aby wybrał przyjemnego młodego chłopca, przyprowadził go do zamku, zabił i utrzymał ciało w odpowiednim stanie dla swojego pana. Diomedes ma na sumieniu tuziny ofiar, jednak uważa, że jego powinnością jest wierna służba, a zatem odpowiedzialność za wszystkie jego czyny spada w istocie na Aucassina. Uwielbia szlachcica i zaryzykuje własnym życiem, aby go chronić.



Diomedes to starzejący się mężczyzna, kulawy, o siwych i przerzedzonych włosach. Służy Aucassinowi od dawna. Mówi cichym, drżącym głosem, nieznacznie się jękając. Wieśniacy ufają mu, ponieważ reprezentuje łaskawą stronę osobowości Aucassina. To on rozdaje jałmużnę ubogim i chorym, a podczas Nocy Maciory rozdziela sprowadzane towary (np. rzepe) wśród najważniejszych rodzin chłopskich. Wieśniacy nie wiedzą, że to także on porwa ich braci i siostry pod pozorem zaproszenia na spotkanie z Aucassinem, następnie podaje im truciznę, a ciała ukrywa pod podłogą komnaty i trzyma aż do momentu, gdy szlachcic będzie chciał napić się krwi. Chłopi, z typowym dla Mousillon fatalizmem, przypisują te zniknięcia Szarym Ludziom, Czarnej Świnie z Lasu albo nierozważnemu zbłądzeniu poza granice posiadłości Aucassina.

Diomedes

Profesja: majordomus

Poprzednia profesja: paż

Rasa: człowiek

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
34	36	40	43	44	56	41	53
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	14	4	4	4	0	4	0

Umiejętności: czytanie i pisanie, dowodzenie, gadanina, nauka (genealogia/heraldyka), plotkowanie, przekonywanie, przeszukiwanie, spostrzegawczość, targowanie, wiedza (Bretonia), wycena, zastraszanie, znajomość języka (bretoński), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: charyzmatyczny, etykieta, geniusz arytmetyczny, odporność na choroby, opanowanie, żyłka handlowa

Zasady specjalne:

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

Zbroja: brak

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

Uzbrojenie: broń jednoręczna (miecz)

Wypożyczenie: perfumy, sakiewka, 2 komplety strojów szlacheckich najlepszej jakości, liberia, przybory do pisania

Bertrand z Akwitani

Bertrand jest na zamku Aucassina nadwornym poetą, twórcą subtelnych i eleganckich wersów, w niczym nie przypominających utworów, którymi zachwycają się kochający wojnę bretońscy rycerze. Kilka lat temu Aucassin usłyszał poezję Bertranda i posłał po niego. W tym czasie artysta szukał mecenasa na różnych dworach i stwierdził, że tworzenie poezji dla doceniającego prawdziwą sztukę



szlachcica będzie wystarczającym zadośćuczynieniem za konieczność zamieszkania w Mousillon. Może miał rację, a może nie - w każdym razie obecnie Bertrand nie jest już w stanie kontrolować swojego losu na tyle, żeby zauważyć różnicę. Aucassin stara się zniewolić go w taki sam sposób, w jaki uczynił to z Diomedesem, a następnie przemienić w wampira, żeby przez całą wieczność cieszyć się jego wyrafinowaną poezją.

Bertrand został przekonany przez Aucassina (i w nie mniejszym stopniu przez samego siebie), że znalazł idealnego mecenasa. Podejrzewa, że jest w nim coś złowrogiego i nadnaturalnego, ale nie przyzna się do tego nawet przed samym sobą. Jeżeli poeta komuś zaufa i ta osoba będzie chciała go przekonać, że Aucassin jest zły, będzie musiała zastosować silną perswazję. Nawet jeśli

Bertrand dowie się, że jego mecenas jest odpowiedzialny za wiele morderstw, będzie nadal przy nim trwał. Poeta to szczupły, błydy mężczyzna o jasnobrązowych włosach sięgających ramion. Ma skłonność do popadania w stany twórczego zamyślenia i czasem męczy się przez kilka dni nad stworzeniem jednego wiersza. Jego poezja jest rzeczywiście znakomita i będzie odpowiadać nawet bardzo wymagającym i wyrafinowanym słuchaczom. Aucassin często każe Bertrandowi recytować utwory przed swoimi gośćmi.

Bertrand z Akwitanii

Profesja: dworzanin

Poprzednia profesja: szlachcic

Rasa: człowiek

Cechy Główne							
W	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
38	31	29	33	39	51	42	61
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	13	2	3	4	0	0	0

Umiejętności: czytanie i pisanie, gadanina +10, jeździectwo, kuglarstwo (poezja) +10, nauka (sztuka), plotkowanie +10, przekonywanie +10, spostrzegawczość, wiedza (Bretonia) +10, wycena, znajomość języka (bretoński), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: błyskotliwość, charyzmatyczny, etykieta, intrygant, opanowanie, przemawianie, talent artystyczny

Zasady specjalne:

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

Zbroja: brak

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

Uzbrojenie: sztylet

Wypożyczenie: 4 komplety strojów arystokraty, paż, 100 ecu

Berenika

Berenika tka wyjątkowo piękne gobeliny (możliwe nawet, że najpiękniejsze w całej Bretonii), a jej nauczycielką była słynna lady Liliene z Couronne. Jest córką biednej szwaczki, po której odziedziczyła zręczne palce. Jako osoba pochodząca z plebsu mogłaby nigdy nie znaleźć się na szlacheckim dworze w Bretonii, bez względu na to, jak piękne byłyby jej arrasy. Po ukończeniu terminowania u Liliene Berenika nie chciała pogodzić się z losem, który oferował jej tylko niewdzięczną pracę u boku przewlekłe chorej matki. Zawsze miała nadzieję, że jakiś rycerz lub szlachcic uratuje ją i jej sztukę od popadnięcia w zapomnienie. Kiedy do Couronne przybył młody i przystojny rycerz z odległego księstwa, poszukujący utalentowanych artystów, Berenika pomyślała, że wreszcie los się do niej uśmiechnął. Na nieszczenie tym rycerzem był Gefrelar, a jego panem Aucassin. Berenika przyrzekła matce, że pewnego dnia powróci z fortuną, która zapewni jej



spokojną starość, a potem odjechała z Gefrelarem do odległego Mousillon. Od tego czasu życie dziewczyny zmieniło się w koszmar.

Berenika jest inteligentną i upartą kobietą. Aucassin zauważył to i wiedząc, że nie może jej zmusić, aby czuła przed nim taki respekt jak Bertrand czy Diomedes, uwięził ją po prostu w swoim zamku. Jej komnaty, dobrze urządzone i wygodne, są jednak przez większość czasu zamknięte. Aucassin nie groził jej wprost, ale jest pewna, że nawet jeśli otrzyma pozwolenie na wyjście i spróbuje uciec, będzie ścigana. Aucassin i zamkowa służba traktują ją znośnie, ale Berenika wciąż żyje w rozpacz i strachu, że nigdy nie uda jej się opuścić Zamku Hane i wrócić do matki. Dziewczyna cały czas spędza przy pracy nad gobelinami, zarówno dlatego, że tego wymaga od niej Aucassin, jak i dlatego, że nie znajduje żadnego innego ujęcia dla swoich myśli. Jej arrasy są wspaniałe, a kiedy nie wykonuje dzieł sztuki na zamówienie Aucassina, pracuje nad gobelinami przedstawiającymi jej życie w więzieniu albo bajkowo piękne Couronne, za którym bardzo tęskni.

Berenika ma dwadzieścia kilka lat, ale wygląda na dużo starszą. Jej twarz jest wymizerowana, we włosach pojawiły się już siwe pasma, a za ubranie służą szarobure suknie. Z trudnością powstrzymuje się przed popadnięciem w bezdenną rozpacz i jedynym, co ją podtrzymuje na duchu, jest nadzieja na ucieczkę. Cicho modli się do Pani o śmierć Aucassina, gdyż wtedy będzie mogła opuścić swoje więzienie. Jednakże nawet nie podejrzewa, że starość ani choroba nie są w stanie zabić wampirzego szlachcica. Jest przekonana, że Diomedes jest uwikłany w niegodziwe sprawy Aucassina, ponieważ widziała ze swojego okna, jak majordomus przyprowadzał do zamku młodych chłopów, których nigdy potem nie widziano. Berenika odnosi się do Diomedesa z głęboką niechęcią, ale bardzo lubi Bertranda, zanim ten znalazł się pod urokiem Aucassina. Służba zamkowa sądzi, że Berenika jest trzymana pod kluczem, gdyż jest obłąkaną kobietą, którą Aucassin utrzymuje z litości. Służba nie ma pozwolenia na rozmawianie z nią, więc dziewczyna całymi dniami tęsknie wypatruje kogoś, z kim mogłaby zamienić kilka słów, lub przelewać swój smutek na tkane gobeliny. Jeżeli do Zamku Hane przybędą obcy, których uzna za dobrych i prawych ludzi, Berenika będzie próbowała poprosić ich o pomoc i zasugerować, że Diomedes knuje coś złego.

Berenika

Profesja: chłopka

Rasa: człowiek

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
33	31	34	43	49	32	44	30
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	s	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	14	3	4	4	0	0	0

Umiejętności: kuglarstwo (taniec), plotkowanie, pływanie, przekonywanie, rzemiosło (tkactwo), skradanie się, sztuka przetrwania, ukrywanie się, wiedza (Bretonia), wioślarstwo, znajomość języka (bretoński)

Zdolności: chodu!, odporność psychiczna, opanowanie, talent artystyczny, twardziel

Zasady specjalne:

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

Zbroja: brak**Punkty Zbroi:** głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0**Uzbrojenie:** brak**Wypożyczenie:** 2 komplety ubrań dobrej jakości

Służba zamkowa

Aucassin utrzymuje niewielką służbę, która zaspokaja jego potrzeby i dba o zamek. Diomedes jest zarządcą całej posiadłości i przekazuje sługom polecenia Aucassina, gdyż szlachcic rzadko osobiście przemawia do podwładnych. Kucharz Grer to wieśniak tak prosty i nieokrzesany, że z trudnością się wypowiada, ale jeżeli chodzi o sztukę kulinarną, jest mistrzem obdarzonym wrodzonym talentem do wyrafinowanej kuchni. Thoule to tajemny, opiekujący się końmi Aucassina i jego rycerzy. To młody chłop, który bardzo rzadko rozmawia z samym lordem i nigdy nie wchodzi do komnat zamkowych. Dni upływają mu na doglądaniu koni, a noce spędza na sienniku w stajni. Jest w posiadaniu ważnej informacji - wierzchowiec, którego dostał le Beau, był kulejącą starą szkapą, czarną z charakterystycznym białym znakiem w kształcie podwójnego koła na zadzie. Thoule nie zmarł, więc się jej odejściem, ponieważ była to złośliwa bestia. Zamkowa gospodyni to niejaka madame Izolda, przerażająca kobieta o ostrych rysach twarzy, która zatrudnia dwie młode wieśniaczki jako służące. Żadna z dziewcząt nie wytrzymała u niej długo i nowe służące zawsze się jej boją. W okolicznych wioskach można usłyszeć plotki, że madame Izolda jest czarownicą. Nie jest to prawda, ale łatwo w coś takiego uwierzyć już przy pierwszym spotkaniu. Służba zazwyczaj przebywa w zamku tylko w ciągu dnia, kiedy Aucassin nie pojawia się na pokojach. Nikt ze służących, oprócz Diomedesa, nie zna tajemnic pana ani nie ma wstępu do jego komnat. Diomedes również nie pozwala nikomu wchodzić do swojego pokoju.

Dwa dni na zamku Hane

Zgodnie z tradycją Aucassin proponuje przybyzszom dwa dni gościny. Pan zamku pojawia się tylko podczas godzin nocnych, więc jeśli Bohaterowie zawitają w Hane za dnia, powita ich Diomedes. Pierwszego wieczoru Aucassin wyprawia dla gości wystawną ucztę i zabawia ich opowieściami z historii Mousillon. Na zakończenie Bertrand recytuje swoją poezję, po czym Aucassin wskazuje Bohaterom ich pokoje i życzy dobrej nocy. W Zamku Hane są trzy dobrze wyposażone pokoje gościnne, a w każdym po dwa łóżka.

Pierwsza noc

Pierwszej nocy Diomedes przyprowadza do zamku młodą wieśniaczkę Lisseut pod pretekstem, że chce z nią porozmawiać madame Izolda, aby ocenić, czy dziewczyna nadaje się na nową służącą. Zamiast tego jednak kieruje ją do swojej komnaty, dusi i ukrywa ciało pod podłogą, czekając na wezwanie od lorda Aucassina. Podejrzliwi BG mogą przez okno komnaty dostrzec, jak Diomedes bocznym wejściem wprowadza dziewczynę do zamku. Ponieważ noc jest ciemna i beksiężycowa, test spostrzegawczości ma trudność -10. Młoda i niewinna Lisseut z pewnością zasługuje na lepszy los niż została

zamordowaną w celu zaspokojenia pragnienia nieumarłej bestii. Jeżeli jakimś cudem uda jej się przetrwać pierwszą noc, Bohaterowie mogą się dowiedzieć, że jest dobrą, miłą dziewczyną, która opiekuje się starzejącym się ojcem w jednej z wiosek w pobliżu zamku.

Drugi dzień

Drugiego dnia Bohaterowie nie ujrzą Aucassina aż do zapadnięcia zmroku. Natomiast Berenika podejmie próbę skontaktowania się z nimi, ale ponieważ pozostaje zamknięta w komnacie i nie ma na zamku zbyt wielu przyjaciół, będzie to dla niej trudne wyzwanie. Jedną z pokojówek madame Izolda (BG nie poznali ich imion, a sama madame Izolda mówi o nich: „pierwsza służka” i „druga służka”) zgodzi się pomóc Berenice i przekazać wiadomość, która wskaże Bohaterom pokój uwięzionej. Żadna ze służących nie umie czytać ani pisać, nie zostawia więc pisemnej wiadomości. Nie powiedzą też niczego o trudnym położeniu Bereniki, ponieważ boją się madame Izolda i Diomedesa. Dłuższą rozmowę z obcymi uważają za zbyt wielkie ryzyko.

Służka może umieścić klucz do pokoju Bereniki na szczycie drzwi pokoju gościnnego. Kiedy ktoś otworzy drzwi, klucz spadnie mu pod nogi. Inny sposób zakłada wykorzystanie jednego z gobelinów Bereniki, na których wyraziła ona swój smutek. Arras przedstawia widok na Zamek Hane, z widocznym oknem komnaty na czwartym piętrze wieży. Wygląda przez nie Berenika, z wyrazem smutku na twarzy, a gobelin będzie oddawał z niesłyszalną precyzją ponurą aurę Mousillon i posępność okolicznych wiosek. Arras zostanie zawieszony naprzeciwko drzwi w pokoju Bohaterów albo - jeśli będą opuszczać zamek za dnia - na jednym z drzew, niczym sztandar, by zauważyli go w drodze powrotnej do zamku. Ostatecznie, jeżeli BG zażądają posiłku w ciągu dnia, pokojówka może wsunąć między potrawy prosty szkiełko zamku z zaznaczonym położeniem pokoju Bereniki.

Drugiego dnia Bohaterowie będą mieli szansę rozejrzeć się po zamku, spotkać z pozostałymi podwładnymi Aucassina i porozmawiać z Bertrendem (który układa poezję, siedząc przed kominkiem, lub przechadza się po okolicy). W podziemiach znajduje się kuchnia, w której zazwyczaj przebywa kucharz Grer, a dalej kwatery służby. Na parterze mieści się duża komnata, w której płonie ogień w kominku i wiszą gobeliny wykonane przez Berenikę. Tu lord Aucassin przyjmuje i zabawia gości. Pojedyncza pusta sala na pierwszym piętrze jest wykorzystywana na duże i ważne spotkania, takie jak te, które Mallobaude zwołuje ze współspiskowcami, ale tego Bohaterowie nie mają szans się domyślić. Na drugim piętrze znajdują się pokoje gościnne, na trzecim kwatery Diomedesa i Bertranda, na czwartym komnata, w której jest więziona Berenika, zaś piąte piętro zajmuje sypialnia Aucassina. Naprawdę cenne dobra i pieniądze przetrzymywane są gdzie indziej, pod pieczę Czarnego Rycerza, więc potencjalni złodzieje niewiele znajdą tu cennych rzeczy, ponieważ zażytkowe meble są zbyt ciężkie i nieporęczne, aby można je było wynieść. Najbardziej cennymi przedmiotami będą najprawdopodobniej gobeliny Bereniki, które są bardzo piękne, ale warte zaledwie około 25-40 ecu za sztukę, ponieważ nie jest ona znaną artystką. Jeżeli Bohaterowie ukradną cokolwiek z Zamku Hane, Gefrelar i pozostali rycerze Aucassina ruszą za nimi w pościg.

Druka noc

Wieczorem drugiego dnia Aucassin znowu uraczy gości wysmienitym posiłkiem i pięknymi opowieściami o rycerzach oraz historiami zaczerpniętymi z tradycji ludowej. Jak poprzednio, znów życzy gościom dobrej nocy. Tego wieczoru Aucassin udaje się do komnaty Diomedesa i pożywia się na przygotowanej uprzednio ofercie. Następnego ranka zarządca wyraża żal w imieniu lorda Aucassina, który nie może osobiście pożegnać Bohaterów, ale wezwwały go pilne sprawy i nie jest obecny w zamku (w rzeczywistości znów przesypia cały dzień w swojej komnacie). Stajenny Thoule dostaje rozkaz, aby odprowadzić BG do granic posiadłości Aucassina i wskazać im drogę do miasta.

Jeżeli Bohaterowie przegapią lub zignorują wskazówki prowadzące do pokoju Bereniki, prawdopodobnie opuszczą zamek przekonani, że Aucassin jest znakomitym gospodarzem i gościnnym rycerzem. Jeśli jednak odnajdą artystkę, opowie im ona o tym, że jest siłą przetrzymywana w zamku i pragnie, aby ktoś pomógł jej się stąd wydostać. Jej pokój jest mały i ciasny, zagracony narzędziami pracy: belami materiału, szpulami nici i igłami wszelkich rozmiarów. Z małego okna rozciąga się posępny widok na zamuloną Grismerie i podupadłe chaty na brzegach. Berenika nie wie, kim naprawdę jest Aucassin, ani jakie podłe uczynki popełnił wraz z Diomedesem, ale wcale jej to nie interesuje. Zdaje sobie jednak sprawę, że dopóki zarządca jest w okolicy, na pewno ją znajdzie, jeśli spróbuje uciec z zamku. Chciałaby zatem, żeby Bohaterowie najpierw zajęli się Diomedesem (rozwiązanie tego problemu zależy od inwencji BG, Bereniki nie interesuje los, jaki spotka majordomusa), a następnie pomogli jej w ucieczce. Artystka chciałaby potem udać się do miasta, gdzie mogłaby rozpocząć nowe życie.

Drzwi do pokoju Diomedesa są zabezpieczone zamkiem wysokiej jakości, którego sforsowanie wymaga udanego Trudnego (-20) testu otwierania zamków lub Krzepy. Jedyne klucze ma przy sobie zarządca, którego nie ma w pokoju, gdy BG próbują się tam dostać, ale jeżeli zajmie im to zbyt dużo czasu, może się nagle pojawić. Jeżeli Bohaterom uda się dostać do środka, trafią do małego, niezwykle czystego i skromnie urządzonego pokoju, w którym znajdują pojedyncze łóżko, stół, szafkę i krzesło. Od razu zwrócą uwagę na silny, raczej niezwykły w takim miejscu zapach przypraw. Wydzielają go tkaniny, których Diomedes używa, aby zachowywać świeżość ofiar czekających pod deskami jego podłogi na przybycie Aucassina. Prosty (+10) test spostrzegawczości pozwoli odkryć, że deski przy łóżku są obłuzowane. Pod spodem ukryto ciało Lisseut, dla zachowania świeżości owinięte w nasączone przyprawami płótno. Bez trudu można stwierdzić, że została niedawno uduszona. Diomedes jest lojalny wobec Aucassina i jeżeli odkryje Bohaterów nad ciałem, zacznie na nich pomstować, iż nadużyli gościnności jego pana. Każdy większy zgilek czy głośniejsze starcie obudzi Aucassina, który niespodziewanie pojawi się w komnacie. W zamku jest mało światła słonecznego, więc dopóki Bohaterowie przebywają wewnątrz, może on swobodnie poruszać się, walczyć i korzystać z wampirzych mocy.



Pożegnanie z Zamkiem Hane

To, w jaki sposób pożegnają się z Zamkiem Hane, będzie zależało od samych Bohaterów. Być może w ogóle nie zaczną podejrzewać szlachcica o wampiryzm lub zdecydują się nie interweniować. Aucassin jest mimo wszystko najlepszym gospodarzem, jakiego można znaleźć w całym Mousillon. BG mogą też uwolnić Berenikę albo przekonać Bertranda, żeby opuścił swego mecenasa, może też zdarzyć się, że ta dwójka zginie podczas brutalnej konfrontacji z lordem Aucassinem. W każdym razie Bohaterowie powinni uzyskać informację, że Guido le Beau rzeczywiście pojawił się na Zamku Hane i wyruszył do miasta Mousillon na koniu podarowanym przez Aucassina. Droga do miasta jest dość łatwa, wystarczy trzymać się rzeki Grismerie. Ten rejon Utraconego Księstwa jest stosunkowo gęsto zaludniony, ale też biedny i ponury, zwłaszcza poza sferą wpływów Aucassina. Bohaterowie nie powinni oczekiwać od spotykanych wieśniaków niczego więcej poza miską zupy z trawy i noclegiem na błotnistym klepisku.

Konflikt z Aucassinem będzie miał swoje konsekwencje. Jeżeli Bohaterowie uwolnią Berenikę, zabiją kogoś ze sług Aucassina (na przykład Diomedesa), ukradną cokolwiek, zranią lub zabiją samego gospodarza, nie ujdzie im to na sucho. Gefrelar, ulubiony rycerz Aucassina, odkrywszy zniewagę uczynioną swojemu panu, wyruszy w pościg za Bohaterami. Spotkanie z Gefrelarem zostało opisane w **Rozdziale VI**.



Rozdział V: Stolica Mousillon

Już na pierwszy rzut oka miasto Mousillon sprawia przynębiające wrażenie. Z daleka widać przytłaczający zarys ogromnych zabudowań, a strome, nadszarpnięte zębem czasu mury wyglądają złowieszczo i odpychająco. Znajdujące się poza obrębem miasta Trupie Wzgórza wydzielają stęchły zapach, w którym doświadczeni awanturnicy łatwo rozpoznają odór rozkładu. Chaty biedaków wyrastają z wszechobecnego biota w pobliżu południowej bramy niczym złośliwe czyraki. Po trzech stuleciach, które minęły od Wojny Fałszywego Graala, miasto nie powróciło choćby do części dawnej świetności, a ślady oblężenia na murach wyglądają, jakby zostały uczynione zeszłej nocy.

Wiodąca do miasta utwardzona droga zaczyna się około kilometra przed południową bramą. Wzdłuż szlaku stoją stare szubienice, a na niektórych z nich wciąż wiszą oczyszczone przez kruki szkielety dawno zapomnianych łotrów. Do miasta można wejść nie tylko przez południową bramę, ale to droga wybierana najczęściej, ponieważ w pobliżu północnych wrót leżą Trupie Wzgórza, nawiedzane przez zombi, ghuli i innych nieumarłych.

Źródłem informacji o mieście Mousillon, w tym o jego dzielnicach i różnych grzesznych sprawkach, jest Rozdział II: Przewodnik podróżnika po przeklętym Mousillon. Pierwsze wrażenia Bohaterów Graczy będą najprawdopodobniej związane z kłopotami, obficie zapewnianymi przez miejscowych żebraków, potencjalnych rzezimieszków i złodziejaszków, na

których BG natkną się po przekroczeniu imponującego łuku południowej bramy. Będą mieli wiele okazji, żeby zostać pobici lub obrabowani. Południowa brama to także miejsce, gdzie Bohaterowie mogą odpocząć i odświeżyć się przed wyruszeniem w miasto. Będzie to jednak trudne, ponieważ jest to również jedno z nielicznych miejsc w Mousillon, gdzie panuje prawdziwy ścisk i tłok. BG będą musieli przygotować się na wydatek rzędu kilku miedziaków lub czarnych ślimaczych skorupiek w zamian za szklanekę mętnej, ale względnie czystej wody ze studni w Dzielnicy Kaplicy. Okolice południowej bramy staną się też prawdopodobnie punktem, w którym BG będą chcieli podjąć trop Guido le Beau. Niezależnie od tego, czy uwierzyli wskazówkom Aucassina, miasto jest obecnie jedynym miejscem, gdzie można kontynuować poszukiwania niegodziwca.

Do tej pory BG powinni zebrać następujące informacje o le Beau:

- Jest znanym podżegaczem, który wykorzystuje niezadowolone wieśniaków, aby uzyskać od nich schronienie i pomoc.
- Wjechał do miasta na starej szkapie, która ma na zadzie znak w kształcie podwójnego koła.
- Ukradł srebrny diadem ze złotą różą i prawdopodobnie przywiózł go do miasta, gdyż jest to jedno z niewielu miejsc w księstwie, gdzie można upłynnić skradziony przedmiot o tak dużej wartości.
- Brakuje mu dwóch palców u dłoni.

Tabela 5-1 Wydarzenia w mieście Mousillon

Rzut	Wydarzenie
01-05	Mężczyzna w łachmanach zostaje wyciągnięty z podupadłej kamienicy, przywiązany do pobliskiego słupa i wychłostany przez rozwrzeszczany tłum. Poprzedniej nocy zauważono w okolicy „pełzające stwory” i człowiek ten został oskarżony o przywoływanie ich za sprawą złych myśli. Po biczowaniu ludzie pozostawiają go krwawiącego i na wpół przytomnego. Nikt nie kwapi się, aby go rozwiązać lub udzielić mu pomocy.
06-10	Kobieta o szalonym spojrzeniu przemierza ulice, wrzeszcząc o ludziach-zabach, którzy mieszkają pod powierzchnią ziemi i przygotowują koniec świata. Z pozoru nikt nie zwraca na nią uwagi, ale większość w duchu przyznaje jej rację.
11-15	Z walącej się rudery przy skraju drogi wynurza się rodzina niosąca duży worek. Porzucają go na ulicy i wracają do środka. Jeżeli ktoś otworzy worek, znajdzie tam ciało ojca rodziny, który poprzedniej nocy zmarł na czerwoną ospę.
16-20	Handlarz niosący tacę pełną wypolerowanych szczurzych kości, śpiewa na cały głos: szczurze kości, szczurze kości przyniósł mi do domu koń!”. Wielu ludzi zatrzymuje się, żeby kupić miniaturowe czaszki po pensie za sztukę. Umieszczają je potem w domowych kapliczkach w nadziei, że odstraszy to żywe szczury od ich domostw.
21-25	W jednym z zaułków kilku mężczyzn zabija czas, urządzając konkurs w rzucaniu nożem. Wyglądają na prawdziwych twardzieli, zapewne są najemnikami lub opryszkami. Jako cel wykorzystują przywiązanego do kija zdechłego kota. Paru starych, bezzębnych mężczyzn przygląda im się i urząda zakłady, w których wygraną stanowią ślimacze skorupki.
26-30	Uliczny prorok, z jednym okiem i grzywą białych włosów, wygłasza przemowę na temat bogini Shallyi. Bohaterowie posiadający pewną wiedzę religijną będą zszokowani, słysząc jego wizję rzeczywistości. Według proroka Shallya to mściwe bóstwo, zsyłające potworne choroby na ludzi, którzy nie składają mu w ofierze własnych dzieci. Większość przechodniów ignoruje proroka, ale kilka młodych wieśniaczek siedzi u jego stóp i z uwagą słucha tego, co mężczyzna ma do powiedzenia.
31-35	Kilku młodych chłopców prowadzi wózek, do którego zaprzężony jest osioł. Wózek wypełniony jest cuchnącymi workami, prawdopodobnie z trupami. Stara kobieta przez chwilę rozmawia szeptem z jednym z chłopców, po czym ukradkiem wręcza mu sakiewkę. Dzieciak pozwala jej zabrać jeden, bardzo mały worek.
36-40	Grupa dzieci biega po ulicy, bawiąc się w skomplikowaną grę, w której trzeba gonić bardzo małego psa do momentu, aż ugryzie on jednego z graczy. Ugryziony musi dogonić psa i sam go ugryźć. Wtedy gra zaczyna się na nowo. Jeżeli Bohaterowie zapytają dzieci o grę, te odpowiedzą, że nazywa się ona „poczuj baty”, a potem zaproszą BG, by się przyłączyli. W Bretonii istnieje gra o tej samej nazwie, bardzo popularna wśród dzieci, ale w bardzo niewielkim stopniu przypomina tę, w którą gra się w Mousillon.
41-45	Kobieta opróżnia kubel pełen nieczystości, wylewając je przez okno z górnego piętra budynku.
46-50	Na BG wpada mała dziewczynka, krzycząc: „Niech spadnie na was klątwa Landuina!”, wykonuje skomplikowany gest, po czym odbiega, znikając w jednej z alejek. Jest to popularne przekleństwo w mieście, ale nikt do końca nie wie, co ono oznacza.
51-55	Na ulicy bawi się grupa dziewczynek. Jedna z nich, prawdopodobnie najstarsza, udaje, że jest zombi i odgrywa pościg oraz wypruwanie wnętrzności z młodszych dziewcząt. Złapane dzieci udają, że też stały się zombi i zaczynają ścigać pozostałe dziewczynki.
56-60	Ulicą przechodzi pochód ciężko chorych ludzi, idących z opuszczonymi głowami. Pozostali przechodnie omijają ich szerokim łukiem. Procesji przewodzi mężczyzna w przerażająco groteskowym kostiumie żaby.
61-65	Miedzy dwoma chłopami wybucha gwałtowna sprzeczka. Jeden popycha drugiego i zaczyna go kopać. Okazuje się, że kłócą się o to, czyja żona ma ładniej zarysowany garb. Żony obserwują kłótnię z drugiej strony ulicy. Dla niewprawnego oka ich garby niczym się od siebie nie różnią.
66-70	Solidnie zbudowana kobieta ściga ulicą chudego, podejrzanego wyglądającego mężczyznę, krzycząc: „Łapać złodzieja!”. Jeżeli BG zatrzymają „złodzieja” (nikt inny tego nie zrobi), okaże się, że kobieta oskarża go o kradzież robaków ze swojego mózgu. Mężczyzna, skromny piekarz, nigdy wcześniej nie spotkał tej kobiety i nie ma pojęcia, dlaczego rzuciła się na nim w pogoń.
71-75	Pomarszczony, bezzębny mężczyzna zbliża się do Bohaterów i wciska jednemu z nich w dłoń małą, drewnianą figurkę przedstawiającą żabę. Szepta przy tym, że chroni ona przed Tym, Który Przypelzają w Nocy. W odpowiedzi na dowolne pytanie starzec tylko głupio się uśmiecha. Jeżeli BG z uporem będą chcieli zmusić go do rozmowy, jakiś przechodzień od niechcenia rzuci, że mężczyzna jest znany jako Głupi Alfons i od zawsze był niespełna rozumu.
76-80	Ulice nawiedza nagle plaga much. Owady wciskają się do oczu i ust BG, co jest wyjątkowo nieprzyjemnym przeżyciem. Rdzenni mieszkańcy Mousillon wydają się przygotowani na taką okoliczność i błyskawicznie zakładają płócienne przepaski na nos i usta. Muchy po kilku minutach odlatują. Jeżeli BG zapytają jakiegoś przechodnia, dowiedzą się, że takie chmary much podnoszą się z głębin Grismerie dosyć często.
81-85	Grupa wystrojonych w suknie kobiet udaje się na nocną zabawę do Dzielnicy Mostowej. Przy bliższym przyjrzeniu się można zauważyć, że ich suknie są uszyte z pomysłowo połączonych skrawków szczurzych skór.

- 86-90 Posepnie wyglądający człowiek przechadza się ulicami, nosząc tablice na plecach i piersi. Na tablicach widnieją proste obrazki przedstawiające mężczyznę unoszącego miecz, walący się zamek i wielu martwych ludzi leżących na stosach. Mimo że mężczyzna w ogóle się nie odzywa, przechodnie od czasu do czasu wciskają mu do ręki monetę lub kromkę chleba.
- 91-95 Pobliski opuszczony budynek chwieje się i wreszcie wali w gruzy z głośnym hukiem. Kiedy opada kurz, widać już tylko wielką jamę w ziemi. Kilku przechodniów zatrzymuje się, żeby zajrzeć w głąb dziury, po czym ruszają dalej, nie okazując zdziwienia. Fundamenty Mousillon zostały postawione na bagnistym gruncie i większa część miasta stopniowo się zapada, więc takie walące się domy nie są niczym wyjątkowym.
- 96-00 Mały, szary piesek biega za Bohaterami. Cały czas ujada, płacze się pod nogami, warczy bez powodu i ogólnie jest irytujący. Nie można się go pozbyć w inny sposób niż zabijając lub wrzucając do Grismerie. Ucieknie tylko wtedy, gdy usłyszy odgłosy walki.

W Mousillon można zająć się innymi sprawami niż ściganie Guido. Wiele mniej lub bardziej szczęśliwych pomysłów na przygody zostało przedstawionych w Rozdziale II. Zaliczają się do nich wizyty w Dzielnicy Mostowej, święte pielgrzymki do Kaplicy Graala i zawsze obecne zagrożenie ze strony przestępców, oprychów i szaleńców. Bohaterom nie powinno się powodzić w mieście zbyt dobrze. Miejsce, w którym zatrzymają się na dłużej, zostanie okradzione, a Bohaterom będzie grozić zarażenie się jakąś paskudną chorobą (w mieście można zetknąć się ze wszystkimi chorobami spotykanymi w Starym Świecie, w tym także pojedynczymi ogniskami czerwonej ospy). W żadnym punkcie miasta nie będą mogli czuć się bezpiecznie, czysto, ani komfortowo. Mieszczanie być może nie są takimi odludkami jak chłopci z mijanych wcześniej wiosek, ale również pozostają

bardzo podejrzliwi. Bez naprawdę natchnionej perswazji (a przekupstwo nie zawsze wystarczy) nie da się ich przekonać, by zaufali Bohaterom. Wszelkie widoki, odgłosy, a zwłaszcza zapachy miasta sugerują, że jest to miejsce nieprzyjazne, przekłete i pełne okrucieństwa, w którym troska o bliźniego czy sprawiedliwość są czymś całkowicie nieznanym. Ciążąca nad księstwem klątwa właśnie tutaj jest najsilniej odczuwalna, co stanowi przyczynę niezliczonych dramatów. Wojna Fałszywego Graala była tylko jednym z symptomów choroby zżerającej miasto od wielu lat. W Tabeli 5-1 przedstawiono przykładowe sceny, których świadkami mogą stać się BG podczas pobytu w mieście.

Szkarłatna Rewolucja

Poparcie wśród zbuntowanych chłopów sprawiło, że w oczach bretońskiej szlachty le Beau uchodzi za szczególnie niebezpiecznego przestępcę. Podżegacze pojawiają się sporadycznie na terenie całej Bretonii, ale rzadko udaje im się zebrać na tyle duże i silne grupy zwolenników, żeby wzniecić prawdziwe powstanie. Najbardziej sprytni stanowią zagrożenie dla tradycyjnego ładu społecznego i pozycji szlachty, więc najczęściej kończą na szubienicy, jako ostrzeżenie dla innych złoczyńców. Kilkorgu udało się zbiec przed sznurem kata do Mousillon. Na miejscu odkryli, że tutejsza szlachta jest jeszcze okrutniejsza, a wieśniacy jeszcze mniej sympatyczni niż w pozostałej części Bretonii, ale wtedy było już za późno.

W mieście działa grupa takich właśnie buntowników. Przewodzi im charyzmatyczny podżegacz Othar, a ich kryjówka mieści się w domu pogrzebowym, położonym w pobliżu Trupich Wzgórz. Niski, drewniany budynek z trzema skrzydłami otaczającymi dziedziniec był wykorzystywany podczas oblężenia w 1322 roku do przechowywania kosztowności zabranych zmarłym przed pochówkiem w masowych mogiłach na Trupich Wzgórzach. Szybko jednak idea przyświecająca stworzeniu tego miejsca została wypaczona i zaczęli je nawiedzać różni łotrzykowie w poszukiwaniu łatwego łupu. Poza tym liczba zmarłych w wyniku oblężenia i zarazy była tak wielka, że wszelkie wysiłki, aby zająć się nimi w odpowiedni sposób, wkrótce spęły na niczym. Dom pogrzebowy stał opuszczony do momentu, kiedy wprowadził się tam Othar ze swoimi przyszłymi buntownikami, grupą o nazwie Szkarłatna Rewolucja. Budynek był wystarczająco solidny, aby przetrwać oblężenie, ale mimo wszystko jest to mroczne, cuchnące i obrzydliwe miejsce.



O istnieniu Szkarłatnej Rewolucji można się dowiedzieć po udanym teście plotkowania. Dla Bohaterów, którzy mogą uchodzić za bogatych lub szlacheckiego pochodzenia, będzie to Trudny test (-20). W ten sposób można się dowiedzieć, że w okolicach Trupich Wzgórz gromadzą się ludzie, którzy głośno i otwarcie sprzeciwiają się panującemu w kraju porządkowi społecznemu. Nikt w mieście nie ma zbyt dobrego zdania o Szkarłatnej Rewolucji, zwłaszcza odkąd jej siedzibą stało się jedno z najbardziej niebezpiecznych miejsc w mieście. Ci, którzy o nich słyszeli, uważają, że już wkrótce buntowników wykończą choroby, zombi i szukający zemsty rycerze.

Wizyta w siedzibie podlegaczy to dość ryzykowny pomysł. Trupie Wzgórze są nawiedzane przez zombi, szkielety i hieny cmentarne, a w szeregach Szkarłatnej Rewolucji znajdują się fanatycy, którzy będą nieugięcie bronić się przed wysłannikami szlacheckich ciemniźnieli. Bez przewodnika, który utrzymuje kontakty z buntownikami, trudno będzie zdobyć ich zaufanie. Dom pogrzebowy łatwo odnaleźć, ale kiedy BG podejda bliżej, usłyszą głośne wyzwanie rzucone przez bandę uzbrojonych Szkarłatnych Rewolucjonistów. Są oni niedożywieni, słabo uzbrojeni, a w niektórych przypadkach poważnie chorzy, ale fanatyczni i wytrwali, a do tego mają znaczną przewagę liczebną. Są to głównie chłopci (obu płci), w większości pochodzący z okolic miasta, którzy dali się porwać przemowom Othara. Jeżeli Bohaterowie zabiją któregoś z nich, zostaną wypędzeni z domu pogrzebowego i ogłoszeni śmiertelnymi wrogami rewolucji, chyba że przedstawią przekonujące wyjaśnienie swych poczynań. Szlachcic w żadnym wypadku nie dostanie zgody na wejście do domu pogrzebowego, a buntownicy będą mu grozić użyciem przemocy.

i nie są to groźby rzucane na wiatr.

W domu pogrzebowym mieszka około 50 buntowników. Nie mają jedzenia ani zapasów czystej wody - nie ośmielają się ciągnąć jej ze studni w Dzielnicy Kaplicy, gdyż może być obserwowana przez szpiegów pracujących dla szlachty. Tym, co trzyma ich razem, jest charyzma przywódcy. Othar - rudowłosy, zylasty mężczyzna o wielkiej wewnętrznej energii - wciąż wygłasza mowy do swoich kompanów, opowiada im o złu, które dąży bretoński system społeczny, a za sprawą którego kilku zepsutych szlachciców i rycerzy czerpie zyski z ciężkiej pracy zwykłych ludzi. Wielki plan Othara zakłada zgromadzenie na tyle dużych sił, żeby zaatakować jedną z wież kordonu ochronnego i poprowadzić masową ucieczkę na południe, do księstwa Bordeleaux. Kiedy już się tam znajdzie, planuje objąć przywództwo nad armią, która będzie triumfalnie przechodzić przez kolejne wioski i wyzwalać chłopów, wzmacniając tym samym swoje szeregi, aż wreszcie zjednoczy całą Bretonię w imię rewolucji. Jego cel jest oczywiście nieosiągalny, a plan z góry skazany na porażkę, ale już wkrótce Othar będzie miał wystarczająco dużo popleczników, aby rozpocząć marsz ku wolności. Będzie starał się wciągnąć Bohaterów do swojej armii. Potrafi być naprawdę przekonujący, ale wystarczy rozejrzeć się po siedzibie Szkarłatnej Rewolucji, aby stwierdzić, że ambicja go przerasta, a sam Othar jest bardziej niż odrobinę szalony.

Niestety, Othar nie zna osobiście le Beau. Nikt odpowiadający jego opisowi nie odwiedził ostatnio domu pogrzebowego. Jednakże Othar uważa, że ludzie pokroju le Beau to prawdziwi ludowi bohaterowie i nalega, aby BG przyprowadzili go tutaj, o ile go znajdą. Jeżeli któremuś z BG wymknie się, że ścigają Guido z polecenia księcia Lyonesse, Othar ogłosi ich wrogami ludu, brutalnie wyrzuci ze swojej siedziby i zagrozi, że jeżeli kiedykolwiek wróć, zostaną bez wahania zabici.

Tak naprawdę Othar niewiele może pomóc Bohaterom. Jednak podstępny BG może zauważyć, że zarówno nim, jak i jego towarzyszami można dość łatwo manipulować. Jeżeli przekona się Szkarłatnych Rewolucjonistów, że jakiś konkretny człowiek jest wrogiem ludu, można ich wykorzystać do wyeliminowania wskazanego nieszczęśnika. Jeśli natomiast BG będą utrzymywać, że wierzą w plan Othara, mogą liczyć na to, że wzmocni on ich siły kilkoma chudymi, ale entuzjastycznie nastawionymi fanatykami. Ostatecznie jakiś wysoko urodzony lub po prostu złośliwy Bohater może poinformować szlachtę, na przykład w osobie Aucassina, o istnieniu Szkarłatnej Rewolucji, tym samym doprowadzając do tego, że niedługo potem rycerze o ponurych twarzach zabiją Othara oraz rozpędzą bandę jego kompanów i sympatyków. W samym mieście znajdzie się niewielu szlachciców, których obchodzi sprawa Othara, ale wysoko urodzeni pochodzący z innych zakątków Mousillon, włączając w to Aucassina, będą z pewnością wdzięczni za informacje, która pozwoli im zdusić w zarodku niebezpieczeństwo wybuchu rewolucji.

Othar

Profesja: banita

Poprzednia profesja: podlegacz

Rasa: człowiek

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
42	39	33	34	35	38	39	51
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	13	3	3	4	0	1	0

Umiejętności: czytanie i pisanie, jeździectwo, nauka (prawo), plotkowanie +10, przekonywanie, skradanie się, spostrzegawczość +10, ukrywanie się, unik, wiedza (Bretonia), wiedza (Imperium), znajomość języka (bretoński), znajomość języka (starożytny)

Zdolności: bijatyka, charyzmatyczny, chodu!, łotrzyk, ogluszanie, opanowanie, przemawianie

Zasady specjalne:

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

Zbroja: lekki pancerz (skórzana kurta)

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

Uzbrojenie: łuk i 10 strzał, broń jednoręczna (miecz), tarcza

Wyposażenie: komplet ubrań dobrej jakości

Buntownik Szkarłatnej Rewolucji

Profesja: banita

Rasa: człowiek

Cechy Główne

W	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
36	43	30	32	33	26	31	24

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	10	3	3	4	0	0	0

Umiejętności: jeździectwo, opieka nad zwierzętami, plotkowanie, sekretne znaki (złodziei), skradanie się, spostrzegawczość, ukrywanie się, unik, wiedza (Bretonia), wspinaczka, zastawianie pułapek, znajomość języka (bretoński)

Zdolności: odporność psychiczna, strzał mierzony, strzelec wyborowy, wędrowiec

Zasady specjalne:

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

Zbroja: lekki pancerz (skórzana kurta)

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

Uzbrojenie: łuk i 10 strzał, broń jednoręczna (pałka), tarcza

Wypożyczenie: łachmany

Srebrny diadem

Bohaterowie mogą sobie przypomnieć, że Guido le Beau, zanim uciekł z Lyonesse, ukradł lady Augustynie srebrny diadem ze złotą różą. Pojawienie się takiego przedmiotu w mieście z pewnością nie przeszło bez echa i znalezienie go będzie ważnym krokiem w poszukiwaniach le Beau. Udany test plotkowania pozwolił się dowiedzieć, że większość cennych przedmiotów, które przyłynęły do doków lub zostały wyniesione z Utraconego Miasta, jest sprzedawana w Dzielnicy Kaplicy. Stojący na placu przed Kaplicą Graala Gmach Oskarżycieli był niegdyś wspieraną budowlą, w której urzędnicy księcia wymierzali sprawiedliwość mieszkańcom miasta. Wielu chłopów zostało tu skazanych na służbę niewiele lepszą od niewolnictwa albo straciło za karę różne części ciała. Jednak tak jak w przypadku wielu lokacji w mieście, pierwotne przeznaczenie budynku poszło w zapomnienie wraz ze śmiercią ostatniego księcia, Maldreda. Obecnie Gmach Oskarżycieli jest znany jako miejsce, w którym można kupić i sprzedać niemal wszystko.

To imponujący budynek z kamienia, niegdyś pokryty białą zaprawą, która miała nadać ścianom wygląd marmuru. Kilka filarów podtrzymuje fronton, na którym wyrzeźbione są posągi szlacheckich rycerzy, a do wielkich podwójnych drzwi wiodą schody. Biała zaprawa już dawno się wykruszyła, a smugi pozostawione na ścianach przez pożary jeszcze z czasów obłężenia nadają budynkowi stary, brudny i raczej smutny wygląd. Kilku oprychów (wykorzystaj współczynniki zbira ze str. 247 Księgi Zasad) wynajętych przez gangi z doków przechadza się po schodach, kontrolując każdego, kto będzie chciał wejść do środka. Bohaterowie również będą musieli poddać się rewizji. Strażnicy nie będą robić problemów ludziom wyglądającym na takich, którzy mogą coś sprzedać lub kupić (zazwyczaj wystarczy posiadać dobre ubranie albo zbroję). Bohaterowie wyglądający na ubogich lub nie będący ludźmi będą musieli blefować albo podlizywać się oprychom, co wymaga testu

Ogłady. Nieudany test lub próba wejścia przy użyciu siły zakończą się interwencją grupy ochroniarzy (zazwyczaj po jednym na BG, chyba że drużyna zachowywała się lub wyglądała wyjątkowo podejrzanie). Różni hultaje zrucani kopniakami ze schodów stanowią tu dość częsty widok, więc nikt nie będzie reagował na bijatykę. Jeżeli Bohaterowie pokonają oprychów, zasłużą na wystarczający szacunek, aby wejść do środka i uniknąć pytań ze strony pozostałych strażników.

Nawet w swych najlepszych czasach Gmach był labiryntem małych biur i sal rozpraw. Obecnie każdy pokój to miniaturowy dom aukcyjny, gdzie sprzedawcy przyjmują oferty na każdy towar. Dociera tu bardzo mało światła dziennego, więc większość interesów załatwia się w półmroku, przy świecach i kagankach. Kupujący i sprzedawcy wałęsają się po budynku, a ponieważ większość z nich stara się ukryć swój wygląd i pochodzenie, atmosfera podejrzliwości jest wyczuwalna równie silnie co wszechogarniający smród miasta. Prawie każdy przedmiot wystawiony tutaj na sprzedaż przyłynął statkiem (często pirackim) lub został wykradziony z Utraconego Miasta, co oznacza, że wszystkie sprzedawane rzeczy pochodzą z kradzieży (najczęściej więcej niż jednej, gdyż złodzieje i szubrawcy w Mousillon zwykli okradać nie tylko kupców, ale również siebie nawzajem). Różnorodność sprzedawanych dóbr jest imponująca. Proste, kamienne figurki bożków z egzotycznych krain, religijne ozdoby, broń, dzieła sztuki, używane narzędzia rzemieślnicze, wypchane zwierzęta, pomarszczone od wilgoci księgi, ciekawie ukształtowane kamienie, którym przypisuje się magiczne moce - to i jeszcze więcej można kupić w Gmachu Oskarżycieli. Rzadko jednak trafiają się tu praktyczne lub pożyteczne przedmioty, które mogłyby się przydać Bohaterom. Znacznie częściej to różne świecidełka, osobliwości i przedmioty zbytku, czyli nic, co mogłoby zainteresować przeciętnego awanturnika. Przedsiębiorczy BG może spróbować pozbyć się cennych, ale bezużytecznych przedmiotów, jeżeli tylko znajdzie wolny zaułek, w którym będzie mógł rozpocząć własną aukcję. Jednakże zapewne uzyska za zaoferowane rzeczy niższą cenę niż gdyby sprzedał je w bardziej cywilizowanych częściach Starego Świata. Zapłata może być uiszczona w monetach lub w naturze, częste są też proste wymiany towarów.

Diadem lady Augustyny również został wystawiony na sprzedaż. Można go kupić u pomarszczonego, zgarbionego człowieka o oczach wąskich jak szparki. Rebigner to paser, który skupuje kosztowności od złodziei, a następnie odsprzedaż je z zyskiem w Gmachu Oskarżycieli. Często można go tutaj spotkać i jest jednym z kupców, którzy opłacają strażników broniących hołocie wstępu do środka. Rebigner jest zgorzkniałym, bezlitosnym człowiekiem, który z radością rzuca przekleństwa na każdego, z kim nie prowadzi interesów. Jak na standardy Mousillon, jest dość bogaty, ale nie wygląda na człowieka zadowolonego z życia. Poszukiwacze obserwujący wewnątrz Gmachu szybko usłyszą jego cienki, piskliwy głos, oferujący diadem temu, kto da najwięcej. Jest to od jakiegoś czasu najcenniejszy przedmiot, jaki Rebigner ma do sprzedania, i już tłoczy się wokół niego kilku potencjalnych nabywców. Paser zachwala piękno diadem, ale tak naprawdę jest to przedmiot trochę zbyt wyrafinowany jak na jarmarczne gusta tutejszej klienteli, więc Rebigner jest gotów sprzedać go dużo poniżej rzeczywistej wartości. Przyjmie 20 ecu lub ich równoważność, jest też gotów wymienić diadem na przedmiot o podobnej wartości (nie trzeba go będzie długo namawiać, żeby przyjął na przykład jeden z gobelinów autorstwa Bereniki).

Co ważniejsze, Rebigner może powiedzieć BG, w jaki sposób trafił do niego diadem. Jeżeli zostanie zapytany o pochodzenie przedmiotu, zażąda 5 ecu za odpowiedź. Bohaterowie, którzy nie będą chcieli zapłacić tak ogromnej sumy, muszą po prostu zagrozić paserowi, który jest zwykłym tchórzem i powie im wszystko, kiedy tylko okaże się, że sytuacja staje się dla niego nieprzyjemna. Rebigner kupił diadem od młodej złodziejki, Heloizy, która specjalizuje się w wyszukiwaniu przedmiotów w Utraconym Mieście. Często przynosi Rebignerowi cenne drobiazgi, ale paser nie zna miejsca jej aktualnego pobytu. Domyśla się tylko, że złodziejka prawdopodobnie przeczesuje teraz Utracone Miasto w poszukiwaniu kolejnej zdobyczy.



Rebigner

Profesja: paser

Poprzednia profesja: śmieciarz

Rasa: człowiek

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
30	23	33	41	38	45	42	41

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	16	3	4	4	0	0	0

Umiejętności: hazard, opieka nad zwierzętami, plotkowanie +10, powożenie, przekonywanie, przeszukiwanie, spozostawczość, targowanie +10, wiedza (Bretonia), wiedza (Imperium), wycena +10, zastraszanie, znajomość języka (bretoński)

Zdolności: błyskotliwość, geniusz arytmetyczny, łotrzyk, odporność psychiczna, twardziel, żyłka handlowa

Zasady specjalne:

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

Zbroja: brak

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

Uzbrojenie: sztylet

Wypożyczenie: wózek, trzy worki pełne różnych dziwności

Końskie mięso

Odpowiedz na pytanie, co się stało z koniem le Beau, można znaleźć w dokach. Jak było do przewidzenia, szkap, na której Guido przyjechał do miasta, została skradziona, zaszlachtowana i skończyła na straganie prowadzonym przez Butha, opryskliwego sprzedawcę mięsa. Rzeźnik jest wielkim, bardzo brzydkim wieśniakiem, którego dłonie, ogromne jak niedźwiedzie łapy, są zawsze poplamione krwią, tak samo jak jego ubranie. Ogołona głowa i poryta bliznami twarz zdradzają, że zanim rozpoczął stosunkowo ustabilizowane życie sprzedawcy mięsa, był pospolitym rzeźmieszkim. Zmiana drogi życiowej nie poprawiła jego usposobienia i nadal jest prostym, agresywnym mężczyzną, który równie dobrze może przegonić potencjalnych klientów od swojego stoiska, jak też zaprosić ich, aby przyjrzyli się wyłożonemu towarowi.

Na straganie Butha można znaleźć kawałki mięsa różnych zwierząt i w różnych stadiach świeżości, między innymi są to okrawki mięsa szczurów, psów oraz ryb. Dwa wielkie, niechlujnie odcięte kawały mięsa powieszono na jednej ze ścian kramu pochodzą z niedawno zarżniętego konia. Co więcej, skóra zwierzęcia, również niezbyt starannie zdjeta, wisi po przeciwnnej stronie i jeżeli BG dobrze się przyjrzą, z łatwością zauważą białą łatę w kształcie podwójnego koła.

Buth jest gburem i niechętnie rozmawia z obcymi, zwłaszcza z tymi, którzy wypytują go o pochodzenie sprzedawanego na straganie mięsa. Bohaterowie będą musieli wykonać Wymagający (-10) test Oglady. Test jest Trudny (-20) w przypadku BG, których wygląd zdradza, że nie pochodzą z Mousillon lub są szlachciami. Udany test przekona Butha, aby opowiedział, jak wszedł w posiadanie konia. Kilku uliczników przyprowadziło do niego chabętę i sprzedało mu ją za parę szczurów i butelkę bimbru. Powiedzieli, że ukradli szkapę jakiemuś mężczyźnie, który zatrzymał się, aby zapytać o „Zieloną Pannę”, statek na stałe przycumowany w dokach. Buth nie wie, kim był właściciel konia ani jak wyglądał. Może wskazać Bohaterom drogę do niedgdyś pięknego statku, który obecnie powoli gnije na kotwicy w północnym doku. Wymagający (-10) test plotkowania wykonany w dokach pozwoli Bohaterom dowiedzieć się, że „Zielona Panna” to siedziba Srebrzystej Krwi - jednego z gangów, które kontrolują interesy w dokach.



Buth

Profesja: rzemieślnik

Rasa: człowiek

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
32	26	39	41	40	38	41	26

Cechy Drugorzędne

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

Umiejętności: czytanie i pisanie, plotkowanie, powożenie, rzemiosło (garbarstwo), rzemiosło (rzeźnictwo), sekretny język (gildii), spozregawczość, targowanie, wiedza (Bretonia), wycena, znajomość języka (bretoński)

Zdolności: błyskotliwość, odporność psychiczna, żyłka handlowa

Zasady specjalne:

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

Zbroja: lekki pancerz (skórzany kaftan)

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

Uzbrojenie: broń jednoręczna (tasak)

Wyposażenie: rzeźnicze noże i haki, kilkanaście kawałków mięsa

Heloiza i Utracone Miasto

Bohaterowie nie mają żadnych informacji o miejscu pobytu złodziejki, oprócz tego, że przebywa ona gdzieś w Utraconym Mieście. Łatwy (+20) test plotkowania pozwoli się dowiedzieć, że są to tereny zrujnowane podczas oblężenia i nigdy nie odbudowane. Bohaterowie usłyszeli, że miejsce to pełne jest chorób, szaleńców, a nawet o wiele gorszych rzeczy. Tylko kilka osób otwarcie wspomni o zombi, ale każdy dobrze wie, że to nieumarli stanowią największe zagrożenie w Utraconym Mieście. Kolejny, tym razem Wymagający (-10) test plotkowania pozwoli się dowiedzieć, że w północno-wschodnim rejonie Utraconego Miasta podobno ukryto wielki skarb. Wiele złodziei przeczesuje ten obszar w nadziei, że będą pierwszymi, którzy odkryją zakopane kosztowności.

Pogłoska o ukrytym skarbie jest fałszywa, ale wielu złodziei (w tym Heloiza) robi wypadki do Utraconego Miasta, podczas których szczególnie uważnie badają jego północno-wschodnią część. Ten teren zawsze pozostaje w mrocznym cieniu Trupich Wzgórz i mówi się, że mściwe duchy zmarłych potrafią rozszarpać tu duszę człowieka, tak jak zombi uczynią to z jego ciałem. Utracone Miasto jest więc miejscem zimnym i przerażającym, niezależnie od pogody oraz pory dnia pozostaje ciemne i ponure. Większość budynków jest w ruinie, belki są nadgniłe, a kamienne elementy pokruszone i rozrzucone po ulicy. Wbite w ziemię tkwią odłamki kamiennych rzeźb. Użyte przez królewskie siły jako pociski podczas oblężenia, od tamtego czasu wciąż tutaj leżą.

Najbardziej charakterystycznym punktem Utraconego Miasta jest dawna świątynia Shallyi, obecnie zupełnie zrujnowana. Była to mała kaplica, podporządkowana głównej świątyni bogini w Couronne, i nikt nie próbował jej odbudować od czasu ostatniej epidemii czerwonej ospy, kiedy to zmarli wszyscy kapłani Shallyi w Mousillon. Niewiele osób w księstwie w ogóle zdaje sobie sprawę, że bogini miała w mieście świątynię. Z budynku ocalały jedynie zrujnowane marmurowe fundamenty oraz dwie cudem zachowane ściany. Niedługo na ulicy przed świątynią stał posąg Shallyi, teraz to tylko cokół z parą stóp obutych w sandały. Statua została odłamana powyżej kostek. Na podłodze świątyni spoczywa wielka bryła granitu, której użyto jako pocisku podczas oblężenia, a wokół niej leżą potrzaskane marmurowe płyty posadzki.

Zrujnowana świątynia jest jedynym godnym uwagi miejscem pośród innych zawalonych budynków i to właśnie tam Heloiza szuka ostawionego skarbu. Jako rdzenna mieszkanka miasta i wprawna złodziejka jest jedną z niewielu osób, które mogą regularnie wyprawiać się do Utraconego Miasta, nie ryzykując zbyt wiele. Oczywiście nie znajdzie skarbu, ale na pewno zauważy Bohaterów, jeżeli skierują się w stronę ruin świątyni. Jest duża szansa na to, że drużyna zostanie zaatakowana przez zombi albo duchy. Heloiza może okazać się osobą, która pomoże (być może za odpowiednim wynagrodzeniem, prawdopodobnie negocjowanym w pośpiechu podczas ataku nieumarłych) wybrnąć z kłopotów. Złodziejka to niska kobieta o czarnych włosach i oczach oraz inteligentnej twarzy o ostrych rysach. Mimo że jest bezkompromisowa i bez wahania wytyka innym popełniane błędy, tak naprawdę ma dobre (jak na Mousillonkę) serce i pomoże Bohaterom wybrnąć z opresji, np. wskazując nieoczywistą drogę ucieczki lub pomagając zwabić zombi w miejsce, w którym załamię się pod nimi posadzka. Heloiza uważa, że w mieście żyłoby się dużo znośniej, gdyby mieszkańcy pomagali sobie nawzajem i niekiedy stara się postępować w myśl tej zasady. Mousillon to przeklęte miejsce i nie powinno nikogo dziwić, że jedną z najbardziej altruistycznie nastawionych mieszanek miasta okazuje się osoba, która zarabia na życie okradaniem zmarłych.

Heloiza rzeczywiście ukradła diadem i sprzedała go Rebignerowi. Jakiś tydzień wcześniej zauważyła mężczyznę uciekającego ze starych katakumb w północnej części doków. Był przerażony, a jego ubranie było całe postrzępione i zakrwawione. Heloiza zauważyła, że przewrócił się i upuścił torbę. Podniósł ją i znów poderwał się do ucieczki, ale złodziejka spostrzegła, że na ziemi pozostał diadem, który musiał wypaść z torby, a teraz błyszczał w świetle gwiazd. Heloiza nie zapuszczała się do katakumb, wiedząc, że już dawno zostały one oczyszczone z wszelkich kosztowności, ale wie też, że w czasach przed oblężeniem było to miejsce spoczynku wpływowych szlachciców. Złodziejka przypuszcza, że katakumby zostały opuszczone i nie ma pojęcia, co robił tam uciekający mężczyzna. Heloiza nie pamięta jego twarzy, ale jeżeli poda jej się opis le Beau, potwierdzi, że to rzeczywiście mógł być on.

Heloiza to przydatny sprzymierzeniec na terenie miasta. W kontaktach z żywymi jest godna zaufania i na mistrzowskim poziomie opanowała sztukę przetrwania w najbardziej niebezpiecznych dzielnicach. Jest też dobrym przewodnikiem po Utraconym Mieście (choć

lepiej wychodzi jej unikanie nieumarłych, kiedy porusza się samotnie) i raczej nie opuści kompanów w niebezpieczeństwie. Ponieważ rzadko przebywa wśród żywych, może na pierwszy rzut oka sprawiać wrażenie bezdusznej i zgrzybliwej. Jednak jeśli Bohaterowie zyskają jej uznanie i szacunek, okaże się lojalną i pożyteczną przyjaciółką. Heloiza może również dołączyć do drużyny, jeżeli któraś z Bohatek zginęła w czasie pobytu w mieście Mousillon.



Heloiza

Profesja: hiena cmentarna

Poprzednia profesja: złodziejka

Rasa: człowiek

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
41	34	32	34	46	40	44	36
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	13	3	3	4	0	0	2

Umiejętności: czytanie i pisanie, otwieranie zamków, plotkowanie, przeszukiwanie, sekretne znaki (złodziei), sekretny język (złodziejski), skradanie się +10, spostrzegawczość +10, sztuka przetrwania, ukrywanie się, wiedza (Bretonia), wspinaczka, wycena +10, znajomość języka (bretoński), znajomość języka (klasyczny)

Zdolności: grotołaz, łotrzyk, odporność psychiczna, szczęście, szorsty zmysł, wykrywanie pułapek

Zasady specjalne:

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

Zbroja: lekki pancerz (skórzana kurta)

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

Uzbrojenie: broń jednoręczna (młot)

Wyposażenie: 2 worki, zestaw wytrychów, 10 metrów liny, łom, latarnia, olej do latarni

Krwawa robota

Drużyna wie, że podczas ucieczki Guido le Beau stracił dwa palce u lewej dłoni. Mogą więc przypuszczać, że szukał w mieście pomocy medycznej. W Mousillon nie ma zbyt wielu adeptów medycyny lub chirurgii, którzy rzeczywiście znają się na rzeczy, co nie powinno być dla nikogo wielkim zaskoczeniem. Jednakże nawet początkujący cyrulicy mogą zarobić tutaj na życie, opatrując ofiary bójek, napadów i pijaństwa. Udany test plotkowania w Dzielnicy Mostowej pozwoli dowiedzieć się, że jednym z takich ludzi jest „Profesor” de Vayne. Pracuje w obskurnej piwnicy spelunki o złej sławie i niezbyt zachęcającej nazwie „Pod Poderzniętym Gardłem”.

Profesor de Vayne w rzeczywistości nie jest uczonym, ale według standardów Mousillon właściwie może za takiego uchodzić. Niegdyś był obywatelem Imperium, pechowym żakiem, który zgodził się zaciągnąć na kilka miesięcy na korsarski okręt w charakterze lekarza okrętowego.

Powinien był wiedzieć, że kapitan nie ma dobrych zamiarów, skoro zatrudnił niewykwalifikowanego medyka. Niestety de Vayne zorientował się w sytuacji za późno, gdy kapitan obrał już kurs na Marienburg. W nocy statek został załadowany tajemniczym towarem i skierował się w stronę Mousillon. De Vayne nie wiedział, dokąd trafił, ale wykorzystał okazję i umknął ze statku, po czym zaszły się w mieście w nadziei, że wkrótce wykupi sobie miejsce na statku wracającym do Imperium. Niestety z Mousillon nie tak łatwo uciec, więc de Vayne jest skazany na życie w mieście, przynajmniej przez pewien czas. Szczęście w nieszczęściu, wielu tutejszych mieszkańców potrzebuje opieki medycznej i dzięki temu de Vayne wie, że stosunkowo dostatnie życie. Nie zmienia to jednak faktu, że nadal nienawidzi Mousillon i za wszelką cenę pragnie się stąd wydostać. Zdaje sobie sprawę, że opuszczenie księstwa jest bardzo trudne i żywi cichą nadzieję, że kiedyś pod jego chirurgiczny nóż trafi w końcu jakiś wpływowy przestępca, u którego będzie mógł wykupić przepustkę przez kordon ochronny. Jednak taka okazja jeszcze się nie nadarzyła, więc de Vayne obawia się, że być może będzie musiał na nią jeszcze bardzo długo czekać.

Gabinet Profesora mieści się w piwnicy karczmy „Pod Poderzniętym Gardłem”. Zbudowana u północnego krańca Przejścia Landuina spelunka jest mniejszą, tańszą i brudniejszą wersją „Upadłego Nieba”. Na parterze znajduje się sala dla pijących gości, którym właścicielka karczmy - otyła i ordynarna kobieta o imieniu Gryzelda - pozwala na wszystko oprócz picia na kredyt. Z napojów podaje się tu głównie niezwykle mocną wódkę domowej roboty, o której Gryzelda z dumą opowiada, że po jej wypiciu klient będzie pijany, ślepy albo martwy. Zwyczajowa cena za szklankę to skorupka czarnego ślimaka albo jej równowartość. Ceny mogą się jednak zmienić w zależności od tego, czy klient spodoba się właścicielce. Górne piętro podzielono na kilka pokoi do użytku klientów. Pomieszczenia są wynajmowane w rozmaitych celach: jako miejsca schadzek z ładacznikami, szmeranych transakcji i dokonywanych na zamówienie brutalnych pobić. Gryzelda pozwala na wszystko, pod warunkiem, że ktokolwiek z wynajmujących pokój zamówi szklankę lub dwie wódki. Na parterze rozrywkę zapewniają muzycy, tancerki albo komedianti, ale rzadko wygrywają rywalizację o uwagę zgromadzonych, których częściej zaprzatają bójki na pięści albo całonocne pijaństwo. Klientela karczmy „Pod Poderzniętym Gardłem” to w większości marynarze spędzający w mieście jedną noc lub członkowie portowych gangów.

Gabinet Profesora to mały pokój bez okien, do którego można zejść po kilku schodkach za barem. Gryzelda pozwala mu używać tego pomieszczenia w zamian za pomoc przy opatrywaniu klientów. Po bójkach cyrulik często musi za darmo zszywać rany albo nastawiać złamane szczęki. Wielkie krzesło pośrodku pokoju wyposażone jest w pasy przy poręczach i na przednich nogach, które przytrzymują wijących się z bólu pacjentów. Na stoliku leżą narzędzia chirurgiczne. Wszystkie bez wyjątku są stare, a niektóre z nich zostały przerobione z przedmiotów codziennego użytku, takich jak pila czy cęgi. De Vayne próbuje utrzymywać swoje narzędzia i gabinet w czystości, ale nic nie jest w stanie usunąć z podłogi odrażających, rdzawobrazowych plam.

Profesor to wysoki i szczupły, nieogolony mężczyzna o udreżonej twarzy i przedwcześnie posiwiałych włosach. Za ubranie służy mu długi, biały i zaskakująco czysty fartuch. De Vayne ma łagodny głos, choć po kilku latach spędzonych w Mousillon coraz częściej bywa zgorzkniały i cyniczny w obejściu. Nienawidzi miasta i ludzi, których musi leczyć. Doskonale zdaje sobie sprawę, że większość ran, które zszysza, powstała niejako na własne życzenie pacjentów. Rzadko kiedy zdobywa się na tyle współczucia, żeby łagodzić ból podczas operacji. Brakuje mu kogoś, z kim mógłby porozmawiać o szerokim świecie. Z chęcią pomoże Bohaterom, którzy nie będą się zachowywać jak oprychy z doków, z jakimi zazwyczaj ma do czynienia. De Vayne może zaoferować drużynie bardzo tanie leczenie i mimo że jego umiejętności nie dorównują tym, którymi dysponuje przeciętny medyk albo bardziej doświadczony cyrulik, będzie to najlepsza opieka lekarska, na jaką Bohaterowie mogą liczyć w mieście.

Co ważne, de Vayne dwa dni temu oczyszczał i opatrywał rany mężczyźnie, któremu brakowało dwóch palców u lewej dłoni. Ocenia, że rany zostały zadane mniej więcej przed tygodniem. Były zaognione i brudne, ale po odpowiednim zabiegu nie powinny stanowić zagrożenia dla życia. De Vayne zapamiętał pacjenta jako nieogolonego, biednie ubranego mężczyznę, który wyglądał, jakby przed kimś uciekał, co zresztą stanowi popularny widok w mieście. Jednakże ranny był inteligentnym człowiekiem i podczas opatrywania jego ran de Vayne uciął sobie z nim pogawędkę na temat pogody, oplakanego stanu miasta i strasznej biedy mieszkańców. Pacjent wydawał się sympatyczny, więc Profesor będzie zdziwiony słysząc, że miał do czynienia z niebezpiecznym przestępcą. Potwierdzi, że mężczyzna pasował do opisu le Beau, ale równie dobrze pasuje do niego wielu innych ludzi w mieście. Po opatrzeniu ran pacjent powiedział Profesorowi, aby po zapłatę zgłosił się do gangu Srebrzystej Krwi. De Vayne nie był zdziwiony, bo często płacono mu za leczenie członków

gangu. Wie, że Srebrzysta Krew ma siedzibę na statku przycumowanym w północnej części doków, ale nigdy nie był tam osobiście i nie będzie mógł przedstawić Bohaterów członkom gangu. Przywódcą Srebrzystej Krwi jest Tileańczyk Lanfranco - stary, siwowłosy wilk morski - którego Profesor spotkał parę razy. Podsumowując, medyk przypuszcza, że pacjent był członkiem gangu Srebrzystej Krwi, a jeśli nie, to z pewnością dla nich pracował albo byli mu oni winni przysługę. De Vayne nie wybrał się jeszcze po swoją zapłatę, ale planuje to zrobić w ciągu najbliższych dni.

"Profesor" de Vayne

Profesja: żak

Rasa: człowiek

Cechy Głównie

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
28	29	30	32	43	47	43	39

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	13	3	3	4	0	0	0

Umiejętności: czytanie i pisanie, leczenie, nauka (filozofia), nauka (medycyna), plotkowanie, przekonywanie, spostrzegawczość, wiedza (Imperium), znajomość języka (bretoński), znajomość języka (klasyczny), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: błyskotliwość, czuły słuch, obieżyświat, opanowanie, poliglota

Zbroja: brak

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

Uzbrojenie: nóż

Wposażenie: prowizoryczne narzędzia medyka, księga medyczna, przybory do pisania, bandaże, gabinet lekarski

- "Zielona Panna" -

Trop le Beau prowadzi do doków i jednego z tamtejszych gangów - Srebrzystej Krwi. Jego przywódcą jest stary tileański pirat, Lanfranco, mający kwaterę na statku „Zielona Panna”. Można powiedzieć, że to najmniej okrutny i najbardziej zrównoważony przywódca gangu w mieście. Szajka zabija zaledwie 3-4 ludzi tygodniowo, a czasem nawet powstrzymuje się przed zamordowaniem tych, którzy wkraczają na jej teren. Inne gangi, takie jak niezwykle brutalni Łowcy Skór z Lancy Światła w południowej części doków, uważają, że członkowie Srebrzystej Krwi są zbyt łagodni jak na twarde realia życia w Mousillon. Jednakże nigdy nie udało im się stworzyć koalicji gangów, która byłaby w stanie zniszczyć Srebrzystą Krew.

Guido le Beau rzeczywiście udał się do Srebrzystej Krwi po pomoc. Rozpytując na mieście, dowiedział się, że poprzez gang można zorganizować transport poza Mousillon na jednym ze statków, które nocą opuszczają doki. Dla le Beau nie miało znaczenia, dokąd płynąłby okręt, pod warunkiem, że nie byłaby to Bretonia, gdyż zdawał sobie sprawę, że książę Adalhard z Lyonesse nie był jedynym arystokratą, który wyznaczył cenę za jego głowę. Dlatego też udał się do siedziby Srebrzystej Krwi

i poprosił o miejsce na jednym ze statków wypływających z Mousillon. Lanfranco zgodził się na tę prośbę i zaproponował, aby Guido spotkał się z jednym z jego poruczników, bezwzględnym rzeźmieszkim o imieniu Gormou, na cmentarzu znajdującym się na północnym skraju Utraconego Miasta. Tam le Beau miał dostarczyć kosztowności, które podobno posiadał, w tym diadem skradziony lady Augustynie. Niestety od tamtej pory Lanfranco nie dostał żadnych wieści ani od le Beau, ani od Gormou. Planuje wysłać paru ludzi na cmentarz, aby dowiedzieli się, co tak naprawdę się tam wydarzyło, gdyż niedługo do portu zawinie kolejny statek z kontrabandą.

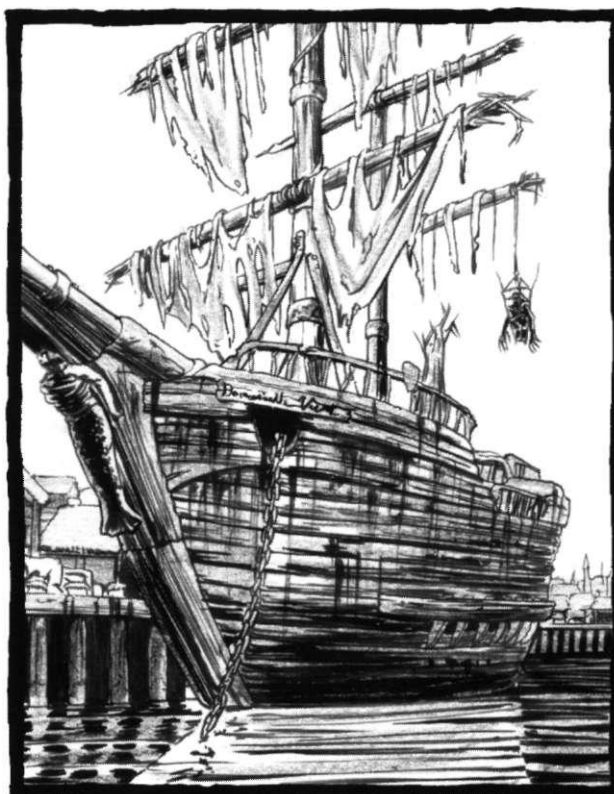
Znalezienie „Zielonej Panny” nie jest trudnym zadaniem. Duży, niegdyś bardzo piękny statek stoi przycumowany w północnej części doków. Po jego żaglach nie ma już śladu, drewniane części gniją i rozpadają się, a z figury syreny na dziobie odłazi zielona farba. Z jednego z masztów zwisa klatka, w której leżą częściowo rozkładające się zwłoki człowieka, ale z wydłużoną szczęką pełną kłów i długimi, przypominającymi szpony paznokciami. Jeżeli Bohaterowie zagadną któregoś z członków gangu na ten temat, odpowie on, że to ścierwo jednego z nocnych

stworzeń, które ostatnio próbowały wpelznąć na pokład. Zabił je własnoręcznie kapitan Lanfranco. Statek łączy z mołem pojedynczy trap, którego przez cały czas pilnuje kilku członków Srebrzystej Krwi. Można ich rozpoznać po szarych wstęgach owiniętych wokół pasa, zaś ważniejsi z nich noszą na sobie srebra, na ile ich stać, i ozdabiają ubrania srebrnym brokatem. Większość członków gangu przebywa poza statkiem, prowadząc rozmaite interesy, ale „Zielona Panna” jest zazwyczaj pilnowana przez około pół tuzina twardych, oddanych swojej pracy oprychów, którzy mogą wezwać na pomoc o wiele więcej ludzi, jeżeli zajdzie taka potrzeba.

Bohaterowie, którzy będą chcieli wejść na pokład, zostaną zatrzymani i zapytani o powód przybycia do siedziby Srebrzystej Krwi. Jeżeli powiedzą, że szukają Lanfranco, to jeden z BG (tylko człowiek i zazwyczaj ten, który wygląda na najbogatszego) dostanie pozwolenie na widzenie się z przywódcą. Reszta drużyny będzie musiała poczekać na zewnątrz, otaczana przez coraz większą liczbę członków gangu, którzy gromadzą się, aby dobrze przyjrzeć się przybyszom. Wybrany Bohater zostanie dokładnie przeszukany, a zanim dostanie zgodę na wejście na trap, strażnicy odbiorą mu broń i wszelkie podejrzane przedmioty.

Mała i ciemna kajuta Lanfranco znajduje się na rufie. Pojedyncza świeca ledwo rozprasza panujący tam mrok. Pomieszczenie jest pełne przedmiotów, które Tileańczyk zgromadził podczas długiej kariery pirata i reketiera. Są tam stare, rdzewiejące flinty, różne metalowe bibeloty, podniszczone dzienniki pokładowe, mapy, instrumenty nawigacyjne, a nawet osobiwa czaszka. Sam Tileańczyk kiedyś wyglądał dystyngowanie, ale obecnie jest już bardzo posunięty w latach. Jego opalona i wysmagana słonym wiatrem cera zdradza, że spędził życie, żeglując po otwartym oceanie. Ma cienki wąs i bródkę w tileańskim stylu, a ubrany jest w strój będący połączeniem elementów mundurów z różnych tileańskich miast-państw. Najbardziej jednak rzuca się w oczy jego drewniany nos. Prawdziwy nos pirat stracił w pojedynku na początku kariery i zastąpił go sztucznym, wykonanym przez zdolnego snycerza. Mimo tej osobiwej protezy mówi i oddycha dość normalnie i jest z tego bardzo dumny, ponieważ dowodzi to, że potrafi wyjść cało nawet z najbardziej zaciętej walki. Jeżeli BG wspomni o nosie, pirat zdejmie protezę i pokaże ją Bohaterowi, aby mógł się przyjrzeć z bliska. Lanfranco jest też bardzo dumny z tego, że zabił potworne, zdeformowane stworzenie, które próbowało zakraść się na statek kilka nocy wcześniej. Strzelił mu prosto w łeb, a następnie nakazał zawiesić w klatce jako ostrzeżenie dla innych potworów, które chciałyby posmakować Srebrzystej Krwi. Lanfranco będzie próbował wspomnieć o tym wydarzeniu, ponieważ świadczy ono o tym, że pomimo podeszłego wieku wciąż jest twardym przeciwnikiem. Tileańczyk nie wie, co to było za stworzenie, z pewnością jednak zasługiwało na śmierć za sam wygląd.

Mimo że Lanfranco jest przywódcą gangu popełniającego wiele niegodziwości, można się z nim dogadać, jeżeli tylko okaże się staremu piratowi trochę szacunku. To prawdziwy człowiek interesu i za darmo nie będzie chciał dać absolutnie niczego, a więc także informacji. Tak to już jest w dokach - interes to interes. Tileańczyk może podzielić się wiedzą na temat le Beau w zamian za niebotyczną kwotę 50 ecu (lub zk). Jest przekonany, że jeżeli Bohaterom naprawdę zależy na zdobyciu tej



informacji, będą skłonni za nią zapłacić. Jeżeli drużyna nie będzie posiadała tyle pieniędzy, może się zrewanżować, wykonując pewne zadanie, a wtedy pirat opowie im wszystko, co wie na temat le Beau.

Kapitan Lanfranco

Profesja: kapitan
Poprzednie profesje: żeglarz,
bosman
Rasa: człowiek



Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
60	48	42	56	51	55	42	64

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
3	19	4	5	4	0	2	1

Umiejętności: dowodzenie +10, hazard, mocna głowa, nauka (strategia/taktyka), nawigacja, plotkowanie +10, pływanie, rzemiosło (szkutnictwo), spostrzegawczość, unik +10, wiedza (Bretonia), wiedza (Estalia), wiedza (Imperium), wiedza (Jałowa Kraina), wiedza (Tilea), wioślarstwo, wspinaczka, zastraszanie, znajomość języka (bretoński), znajomość języka (norski), znajomość języka (staroświatowy), znajomość języka (tileański), żeglarstwo +10

Zdolności: bijatyka, błyskawiczny blok, błyskotliwość, broń specjalna (palna), odporność na choroby, rozbijanie, silny cios, szósty zmysł, twardziel

Zbroja: lekki pancerz (skórzana kurta)
Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 1, korpus 1, nogi 0
Uzbrojenie: broń jednoręczna (kordelas), pistolet z zapasem prochu i kul na 10 strzałów
Wypożyczenie: „Zielona Panna”, gang Srebrzysta Krew, luneta

Łotr ze Srebrzystej Krwi

Profesja: oprych
Rasa: człowiek

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
47	28	39	41	32	28	41	31
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	14	3	4	4	0	2	0

Umiejętności: hazard, mocna głowa, plotkowanie, sekretny język (złodziejski), unik, wiedza (Bretonia), zastraszanie, znajomość języka (bretoński)

Zdolności: morderczy atak, odporność na choroby, ogłuszanie, opanowanie, rozbrajanie, szybkie wyciągnięcie, urodzony wojownik

Zasady specjalne:

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

Zbroja: średni pancerz (kaftan koleczy i skórzany kaftan)
Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 3, nogi 0
Uzbrojenie: broń jednoręczna (miecz lub pałka), kastety
Wypożyczenie: 1k10 denarów

Zlecenie Lanfranco

Lanfranco nieustannie szuka dobrych, silnych i wytrzymałych ludzi, ponieważ w dokach zawsze znajdzie się ktoś do zabicia albo jakiś towar do chronienia. Obecnie jego największym problemem jest jeden z ważniejszych członków gangu Łowców Skór, zwany Łamaczem. Odkąd przybył do miasta, doszło do wielu zabójstw, w większości przypisywanych temu straszemu człowiekowi. Jego ofiary znajdujące się w oplakany stan, co wyraźnie świadczy, że przed śmiercią poddawane były okrutnym torturom. Łamacz zazwyczaj przebywa w głównej kwaterze gangu, w zrujnowanej latarni morskiej, Lancy Światła. Poniekąd to właśnie obecność Łamacza w szeregach Łowców Skór sprawia, że organizacja ta wzbudza w mieście takie przerażenie. Pomimo że gang nie jest zbyt liczny, jego przywódcy wykazują się niezwykłą brutalnością, mając dodatkowo na sumieniu ohydny proceder handlu niewolnikami. Wyeliminowanie Łamacza byłoby wielką przysługą zarówno dla miasta, jak i osobiście dla Lanfranco.

Kapitan żąda śmierci oprawcy. Już od dłuższego czasu szukał sposobu, aby go wyeliminować, lecz dopiero niedawno jego wywiadowcy odkryli, że Łamacz jest regularnym bywalcem „Upadłego Nieba” - największej i cieszącej się najgorszą sławą jaskini rozpusty w Dzielnicy Mostowej. Członkowie Srebrzystej Krwi są przekonani, że tego dnia Łamacz będzie jak zwykle cieszył się urokami karczmy. Ponieważ nie mogą wypowiedzieć Łowcom otwartej wojny, należy po cichu dopaść i zabić oprawcę. To właśnie zadanie dla Bohaterów Graczy. Lanfranco może im również powiedzieć, że podobno Łamacz to ogromny i silny łotr o rękach zbrukanych krwią. Po uzyskaniu takich informacji odnalezienie go nie powinno sprawiać problemu.

"Upadłe Niebo"

„Upadłe Niebo” to ogromny, tandetnie wykończony budynek, zwieszający się nad krawędzią Przejścia Landuina i pochylający się niebezpiecznie nad głębią Grismerie. Nad głównymi, podwójnymi drzwiami wisi wielki, malowany szyld. Miejsce sprawia wrażenie zatłoczonego o każdej porze dnia i nocy. Budynek został pomalowany przy użyciu dużej ilości czerwonej i złotej farby, aby wydawał się miejscem dużo weselszym i ładniejszym niż jest w rzeczywistości, lecz przyniosło to wręcz odwrotny efekt. Przed drzwiami wejściowymi kupcy rozłożyli stragany, oferując klientom jedzenie i świecidełka, doskonale zdając sobie sprawę, że lekko zepsutego szczura na patyku szybciej kupi człowiek pijany niż trzeźwy. Z wnętrza słychać muzykę i podniesione głosy, a całe miejsce otaczają zalegający na ziemi pijacy i kałuże wymiocin. Wszędzie kręcą się „Chłopcy”, jak nazywa się tutejszych ochroniarzy (użyj współczynników najmity ze str. 245-246 Księgi Zasad). Zwalicili i wzbudzający strach mężczyźni zostali zatrudnieni ze względu na swoje umiejętności i ponury wygląd. Mają za zadanie szybko i sprawnie usuwać z budynku każdego, kogo obecność mogłaby przeszkadzać interesom. Nie wyrzucą nikogo za dziwny wygląd, nawet nieudzi, ale zareagują natychmiast, jeśli ktoś zacznie zachowywać się agresywnie. Chłopcy odpowiadają przed Ezekelem Krótkostopym, właścicielem „Upadłego Nieba” i jednym z niewielu niziołków w Mousillon. Ponieważ wielu z mieszkańców miasta nie wie, kim są niziołki, powszechna opinia głosi, że jest to jakiś przeklęty, zapluty karzeł.



Ezekiel Krótkostopy

Profesja: karczmarz
Poprzednia profesja: sługa
Rasa: niziołek

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
31	39	27	38	64	51	42	53
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	14	2	3	4	0	2	0

Umiejętności: czytanie i pisanie, gadanina +10, mocna głowa, nauka (genealogia/heraldyka), plotkowanie +20, przekonywanie, przeszukiwanie, rzemiosło (gotowanie) +20, spostrzegawczość +10, targowanie, unik, wiedza (Bretonia), wiedza (niziołki), wycena, znajomość języka (bretoński), znajomość języka (niziołków), znajomość języka (staroświatowy), zwinne palce

Zdolności: błyskotliwość, broń specjalna (proce), chodu!, łotrzyk, niezwykle odporny, odporność na Chaos, ogłuszanie, twardziel, widzenie w ciemności, żyłka handlowa

Zbroja: lekki pancerz (skórzany kaftan)
Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 1, nogi 0
Uzbrojenie: broń jednoręczna (toporek)
Wypożyczenie: komplet ubrań dobrej jakości, „Upadłe Niebo” wraz ze służbą

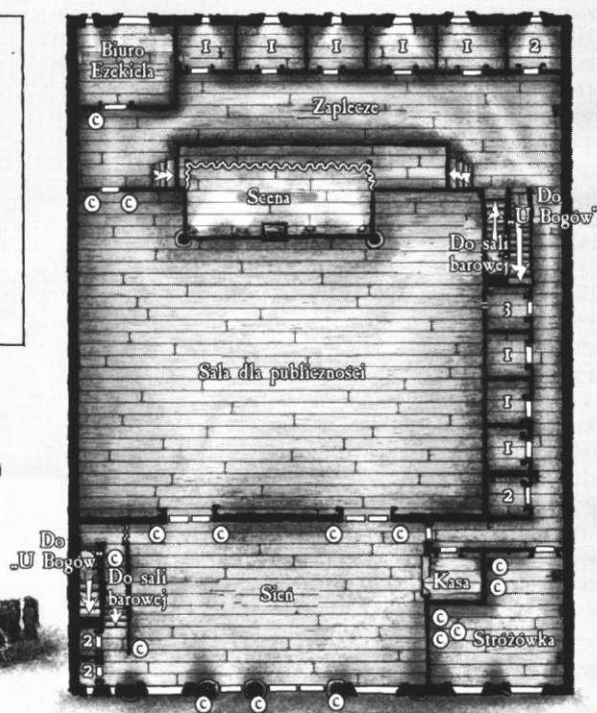
"Upadłe Niebo"

Legenda

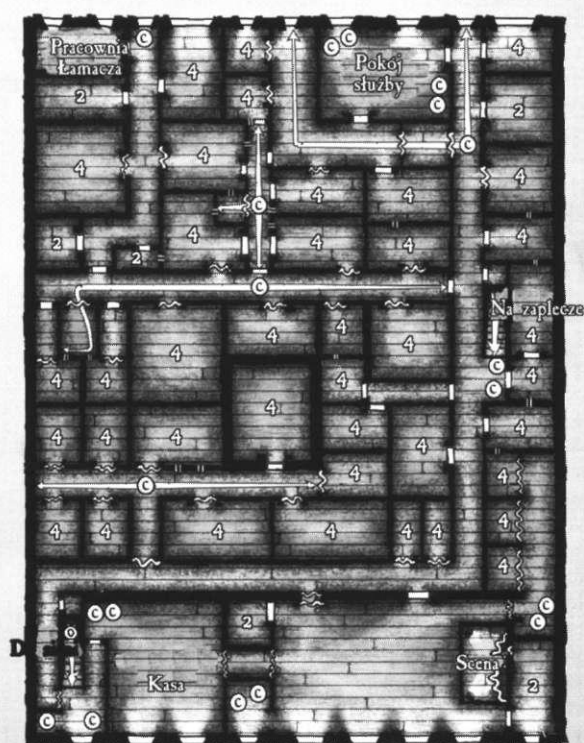
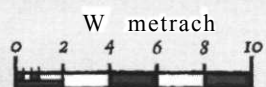
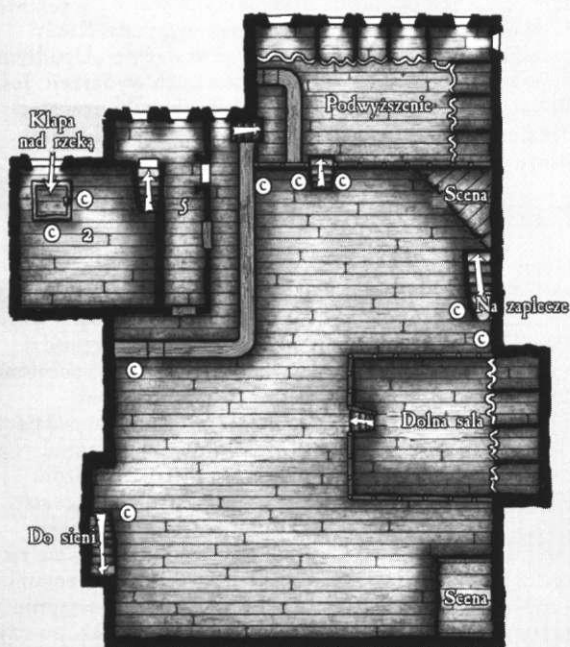
	Okno		Typowa lokalizacja jednego z Chłopców
	Drzwi		Strzałka wskazuje kierunek patrolu
	Kłapa		Przebieralnia
	Schody (strzałki w górę)		Składzik
	Wizjer		Pokój stróża
	Kotara		Pokój
	Bar (z opuszczaną kłapą)		Kuchnia



Parter



Karczma



Teatr

Większą część „Upadłego Nieba” zajmuje teatr. Miejsca są z reguły stojące (w cenie 1 p albo równowartości w naturze), wynajęcie krzesła kosztuje 3p. Za te pieniądze można zobaczyć frywolne przedstawienia, śpiewaków, kiepskich komediantów i rozebrane tancerki, które w miarę upływającego wieczoru i wraz z ilością sprzedanego alkoholu stają się coraz bardziej bezwstydne. „Upadłe Niebo” zatrudnia najlepszych w Mousillon aktorów, ale nie oferuje bynajmniej rozrywki najwyższych lotów. Należy raczej spodziewać się okrutnego i ponurego widowiska. Marynarze, którzy wydają tutaj pieniądze, są jednak zachwyceni - zwłaszcza tancerkami.

Tawerna

W piwnicy pod salą teatralną znajduje się ogromne pomieszczenie, w którym tłum klientów upija się przed przedstawieniem i kontynuuje zabawę po opadnięciu kurtyny. Zawsze jest tam tłoczno i głośno, gdyż dla uciechy pijących właściciel zapewnia muzykę i tańce. Dla „Upadłego Nieba” pracuje wielu szemranych handlarzy nielegalnymi substancjami, a po wykonaniu udanego testu plotkowania można tu dostać prawie każdy „specjał”. W dodatku knajpa posiada największy wybór alkoholu w Mousillon i można tu znaleźć nawet kilka butelek elfiego wina lub baryłek krasnoludzkiego piwa, zachowywanych na te rzadkie okazje, gdy klient nie jest człowiekiem, a syplem złotem. Picie w tawernie nigdy się nie kończy, ponieważ „Upadłe Niebo” jest zawsze otwarte.

Towarzystwo pań

Prawdziwym złotym interesem w „Upadłym Niebie” jest jednak labirynt małych, obskurnych pokoików na piętrze. To tam - w miejscu zwanym „U Bogów” - zaufani klienci przychodzą nacieszyć się towarzystwem zatrudnionych w lokalu ładacznic. Chłopcy często się tu kręcą, głównie po to, by upewnić się, czy pracownice nie okradają klientów i tym samym nie szargają dobrego imienia „Upadłego Nieba”, a klienci nie biją ładacznic (zbyt mocno). Wystrój cechuje to samo jarmarczne bezguście co resztę budynku, kotary w jasnych kolorach zasłaniają przesiąknięte wilgocią drewno, a każdy odsłonięty fragment ścian i sufitów pociągnięto złotą farbą.

Wizyta Łamacza

Łamacz rzeczywiście zamierza tej nocy odwiedzić „Upadłe Niebo”, jednak nie będzie zainteresowany przedstawieniem ani piciem. Łowcy Skór regularnie płacą niziołkowi pewną sumę w złocie, a w zamian Łamacz ma do dyspozycji pojedynczy pokój. W dodatku Chłopcy otrzymali polecenie, że kiedy dany klient upije się na umór albo straci przytomność, powinni go zanieść do pokoju na zapleczu i zostawić przed drzwiami. Ponieważ nie ma nic dziwnego w tym, że pijacy wypadają z okien Upadłego Nieba do rzeki, ani w tym, że okaleczone ciała spływają z biegiem Grismerie do doków, tylko kilka osób podejrzewa coś złego. I faktycznie, w wynajętym pokoju oprawca torturuje wskazane przez Łowców ofiary, by wydobyć z nich informacje lub mścić się za jakiś występki przeciwko gangowi. Czasami Łamacz, któremu zadawanie bólu sprawia nienormalną przyjemność, każe zaciągać do pokoju przypadkowe ofiary, które następnie torturuje i uśmierca dla zabawy. Gang Łowców Skór wynajął mu pokój w karczmie, gdyż nie chciał, aby działalność oprawcy zdradziła kryjówkę

gangu w latarni morskiej.

Łamacz będzie dzisiaj korzystać ze swojego pokoju. Ma już przygotowaną ofiarę - marynarza z Marienburga o imieniu Jurgen. W teatrze na ten wieczór jest przygotowywany wyjątkowo prostacki i hulaśliwy program. Krótkostopy przegląda księgi rachunkowe na zapleczu, a Chłopcy przygotowują się na noc pełną kłopotów. Program teatralny rozpoczyna Orien Grubas i jego Wesoły Tańczący Kot, potem wystawiona zostaje Ludowa Komedia o Żabiarcie Manc (w rzeczywistości to mężczyzna przebrany za starą kobietę, który opowiada wyjątkowo wulgarnie żarty) i „Chór Upadłego Nieba” (skąpo ubrane i wyjątkowo wyuzdane kobiety). Tłum zaczyna się niecierpliwie pod koniec numeru z Manc, ale już wkrótce pojawienie się dziewcząt z Chóru, które nie mają zarówno ubrań, jak i charakterystycznych dla Mousillon deformacji, sprawia, że klienci łagodnieją i znów zaczynają dobrze się bawić.

Plotki przy piwie

Na dole również trwa zabawa, ale tutaj „dobrze” znaczy „dużo”. Bohaterowie usłyszą w tej jaskini pijaństwa mnóstwo plotek, na przykład ze kilku marynarzy szuka swojego przyjaciela Jurgena, który był tu jeszcze przed chwilą (podejrzewają, że wypił o jednego za dużo i dał się zaciągnąć na górę, do „Bogów”, gdzie panienki oskubują go ze wszystkich pieniędzy). Oprócz tego można dowiedzieć się, że załoga estalijskiego statku zszasta dzisiaj gotówką. Krąży też plotka, że właściciel „Upadłego Nieba” zamierza wykupić studnię przy Kaplicy Graala, aby móc ściągać opłaty za korzystanie z wody. Nie jest to prawdą, ale może uświadomić Bohaterom, jak ważna dla miasta jest studnia i że w przyszłości może okazać się istotnym elementem przygody. W tym czasie pracownicy baru wyciągają pieniądze od estalijskich marynarzy, zachęcając ich do kupna najdroższych win z Estalii, które mają żeglarzom przypomnieć smak ojczyzny. Kiedy Estalijszczy się upiją, mogą zacząć szaleć po „Upadłym Niebie” i zapoczątkować serię dziwnych wydarzeń. Jeśli Bohaterowie postanowią rozsypać sakiewki, również będą hojnie częstowani bardzo mocnymi estalijskimi winami z tutejszych zapasów.

Falszywy alarm

Udany test spostrzegawczości pozwoli zauważyć wyjątkowo zwalistego mężczyznę, podobnego wręcz do niedźwiedzia, z ogromnymi pięściami i okrutną, prawie zwierzęcą twarzą, który wstaje od stolika i wychodzi z baru za kulisy. Pomieszczenie na zapleczu wypełnione jest starymi elementami scenografii, wieszakami z naprędce uszytymi kostiumami i stertami rozpadających się rekwizytów. Większość z nich jest bardzo stara, a wszystkie bez wyjątku wykonane przez amatorów. Wielki mężczyzna zbliża się do pokoju znajdującego się na tyłach budynku (jest to biuro Ezekiela), puka i wchodzi do środka. Po kilku chwilach wynurza się na zewnątrz, niosąc małą sakiewkę wypełnioną monetami - zapłatą od właściciela „Upadłego Nieba”. Następnie wraca do baru, wypija jeszcze kilka szklaneczek, po czym idzie do domu, czyli do chatki znajdującej się w pobliżu Dzielnicy Mostowej.

Mężczyzna odpowiada opisowi Łamacza, który Bohaterowie otrzymali od Lanfranco. Nie jest to jednak Łamacz. Nazywa się Vincen i jest odpowiedzialny

za wykonywanie scenografii oraz rekwizytów do przedstawień wystawianych w „Upadłym Niebie”. Tej nocy odwiedził karcznię, aby odebrać od niziołka zapłatę za ostatnią robotę i wychylić parę szklaneczek. Vincen jest zwykłym, choć przerośniętym rzemieślnikiem i na pewno nie zasługuje na to, żeby zostać zamordowanym przez bandę awanturników. Widywał jednak u Ezekiela mężczyznę, który wygląda na bardziej oczytanego i lepiej wykształconego, a również prowadzi interesy z karłem. Vincen pamięta też, że widział go tego wieczora w „Upadłym Niebie”. Jeżeli BG będą go przepytywać, Vincen wspomni o nim i zasugeruje, że być może to właśnie jego szukają. Niestety nie wie, jak ów mężczyzna się nazywa ani czym się zajmuje.

Niezależnie od tego, czy BG zauważą Vincena, któryś z nich zostanie zagadnięty przez jednego z pijanych imperialnych żołnierzy. Mężczyzna o imieniu Hans (wykorzystaj współczynniki najmitę ze str. 245-246 Księgi Zasad) wciąż szuka swojego przyjaciela. Pozostali marynarze sądzą, że Jurgen przesadził z alkoholem i stracił przytomność w jednej z okolicznych alejek albo dobrze się bawi na górze, „U Bogów”. Hans natomiast jest przekonany, że widział, jak nieprzytomnego Jurgena wynoszą z baru Chłopcy Ezekiela. Żaden z ochroniarzy tego nie potwierdzi, ze złością i zniecierpliwieniem odpierając zarzuty, jakoby którykolwiek z nich mógł porwać jakiegoś klienta. Jeżeli BG wdadzą się w awanturę z Chłopcami, być może czeka ich spotkanie z samym panem Krótkostopym.

Vincen

Profesja: rzemieślnik

Rasa: człowiek

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
28	26	46	37	33	31	28	29
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	12	4	3	4	0	0	0

Umiejętności: czytanie i pisanie, plotkowanie, powożenie, rzemiosło (ciesielstwo), rzemiosło (malarstwo), sekretny język (gildii), spostrzegawczość, targowanie, wiedza (Bretonia), wycena, znajomość języka (bretoński)

Zdolności: bardzo silny, błyskotliwość, odporność psychiczna

Zasady specjalne:

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

Zbroja: lekki pancerz (skórzany kaftan)

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

Uzbrojenie: broń jednoręczna (młot)

Wyposażenie: narzędzia cieśli, 25 denarów

Odnalezienie Łamacza

Ezekiel Krótkostopy jest jedynym niziołkiem-przedsiębiorcą w Mousillon i jego osoba stanowi klucz do zagadki aktualnego miejsca pobytu Łamacza. Niziołek

ma z nim układ, na mocy którego udostępnia oprawcy pokój na zapleczu, ukryty wśród jarmarcznych dekoracji. Co więcej, rozkazuje swoim Chłopcóm, aby regularnie sprowadzali tam nieprzytomnych hulaków. Ezekiel wie, kim jest Łamacz, domyśla się także, do czego służy mu pomieszczenie na zapleczu. Jednakże uważa, że w Mousillon każdemu prędzej czy później stanie się krzywda, więc nie ma nic złego w tym, że on zarabia, jeśli dzieje się to raczej prędzej niż później. Ludzie pokroju Łamacza i tak znaleźliby sposób, aby robić to, co robią, więc czemu Ezekiel nie mógłby przy okazji na tym zarobić?

Krótkostopy nosi najlepsze ubrania, jakie udało mu się znaleźć w mieście. Jego biuro na zapleczu jest małe, ale mieści się w nim wielkie dębowe biurko, za którym Ezekiel wygląda niezwykle komicznie. Jeżeli Bohaterowie przyjdą do niego ze sprawą rzekomego porwania klientów przez Chłopców, niziołek zachowa spokój. Zacznie wymijająco tłumaczyć, że na temat „Upadłego Nieba” krąży wiele zawistnych plotek. Jurgen, poszukiwany mężczyzna, z pewnością leży nieprzytomny gdzieś na zewnątrz albo korzysta z atrakcji oferowanych w karczmie. Niziołek nie życzy sobie, aby po mieście rozniosły się jakieś złośliwe plotki na temat jego lokalu, bo szkodzi to interesom. Mówiąc to, niezbyt subtelnie popycha po blacie biurka w stronę poszukiwaczy małą skórzaną sakiewkę, zawierającą 3 ecu w srebrnych denarach. Większość ludzi w mieście po otrzymaniu łapówki w tej wysokości zamknęłaby gęby na kłódkę i wyszła z pokoju.

Być może niziołek wiele sytuacji rozwiązuje, wrzeszcząc na swoich pracowników, lecz w głębi duszy jest zwykłym tchórzem. Bohaterowie mogą wydobyć z niego prawdę, zastrasząc go lub po prostu spuszczać mu manto, choć rozsądni BG zrobią to w sposób, który uniemożliwi



niziołkowi natychmiastowe wezwanie licznej i dobrze opłaconej ochrony. Jeżeli podejrzewają, że Krótkostopy jest w zмовie z Łamaczem, mogą spróbować go przekonać, że są w stanie zaoferować lepszy układ, być może z samym Lanfranco i Srebrzystą Krwią. Umowa z Łamaczem nie jest dla Ezekiela zbyt wygodna, zwłaszcza gdy ktoś wścibski zaczyna węszyć wokół sprawy zaginionych ofiar. Rozsądne argumenty, poparte udanym testem Oglady lub złotem, powinny przekonać niziołka do współpracy. W trakcie wieczoru Ezekei będzie musiał kilkakrotnie opuścić swoje biuro, aby doglądać interesów. Jeden z Chłopców zostaje zazwyczaj na straży pomieszczenia, ale jeżeli BG zdołają się koło niego przekszać albo go obezwładnić, będą mogli rozejrzeć się po biurze pod nieobecność właściciela. Znajdują się tu nie tylko księgi rachunkowe („Upadłe Niebo” rzeczywiście przynosi spore zyski), ale i mały, złożony kawałek pergaminu, na którym spisano w prostym, lecz zrozumiałym bretońskim, szczegóły umowy między Łowcami Skór a Ezekeiem. Za 5 ecu miesięcznie niziołek zezwolił dowolnemu członkowi gangu na używanie wskazanego i opisanego w umowie pokoju. Nikt nie powinien przeszkadzać wynajmującemu, kiedy znajduje się w tym pomieszczeniu, a jego potrzeby mają być zaspokajane przez Chłopców. Jeżeli BG nie podążą żadnym z tych tropów albo nie uda im się wydobyc informacji od Ezekiela, jedynym wyjściem będzie przeszukiwanie „Upadłego Nieba” od strychu po piwnicę. Oczywiście nie będą tym zachwyceni ani Chłopcy, ani klienci, ponieważ nikomu nie uśmiecha się przerywanie zabawy, pijaństwa, a zwłaszcza wszetecznych uciech z ładacznkami tylko po to, aby jacyś awanturnicy mogli w spokoju węszyć po zakamarkach karczmy.

Pracownia Łamacza

Prawdopodobnie BG wywiążą się z umowy z Lanfranco w pokoju wynajmowanym przez Łamacza. Pomieszczenie jest zamknięte, ale można dostać się do środka, wykonując Prostą (+10) test Krzepy lub otwierania zamków. Wewnątrz, przywiązany do krzesła, siedzi nieszcześny Jurgen. Właśnie oprzytomniał z alkoholowego zamroczenia i śmiertelnie przerażony wpatruje się w stojącego nad nim człowieka, który sortuje rozłożony na stole zestaw narzędzi chirurgicznych.

Łamacz nie jest niezdarkim brutalem, jak przedstawiają go opowieści członków Srebrzystej Krwi. To szczupły i drobny mężczyzna, jak na standardy Mousillon w podeszłym wieku, z długimi, przerzedzonymi włosami i parą okularów w drucianej oprawie. Pod ciężkim, skórzanym fartuchem nosi czyste i porządne odzienie. Tylko rękawice i przód fartucha pokrywają stare plamy krwi. To bardzo inteligentny człowiek, choć nie potrafi zrozumieć cierpienia innych ludzi. Po prostu nie mieści mu się w głowie, że ktoś może odczuwać ból - Łamacz jest zupełnie obłąkany. Kiedy BG wtargną do pokoju, zacznie narzekać na to, że niegrzecznie jest komuś przerywać i że Krótkostopy nie wywiązują się z warunków umowy.

Spotkanie z Łamaczem najprawdopodobniej skończy się rozlewem krwi. Nie tylko BG będą chcieli zabić oprawcę. Także każdy z Chłopców, który zorientuje się w sytuacji, będzie głęboko wstrząśnięty. Ochroniarze tylko zabierali

z sali nieprzytomnych hulaków i zostawiali ich pod drzwiami, myśląc, że pracujące „U Bogów” ładacznice chcą im ogołocić kieszenie. Nie mieli pojęcia, że pod ich nosem powstała sala tortur. Nie będą więc zachwyceni tą wieścią. Dodatkowym urozmaicheniem będzie zachowanie pracowników i klientów karczmy, którzy nie będą biernie przypatrywać się użyciu przemocy, ale zaczną uciekać z krzykiem, szybko się ubierać lub przyłączyć się do któregoś z walczących stron.

Tylko od Bohaterów zależy, jak postąpią z Łamaczem i Ezekeiem. Mogą przynieść ciało kata lub tylko jego głowę do Lanfranco, ale nawet jeśli tego nie zrobią, wieści prędzej czy później dotrą do starego pirata. Lanfranco będzie zadowolony z wykonanego zadania i opowie BG wszystko, co wie na temat le Beau. Guido rzeczywiście przybył do jego kwatery kilka dni temu i złożył reketierowi pewną propozycję. Chciał wydostać się z Bretonii i było mu obojętne, dokąd ucieka. W zamian za miejsce na statku zaoferował Lanfranco dużą, wysadzaną brylantami lilie ze złota, którą prawdopodobnie ukradł z Kaplicy Graala albo ze szlacheckiej kapliczki znajdującej się gdzieś poza Mousillon. Le Beau podczas spotkania nie miał skarbu przy sobie, ponieważ, co rozumiałe, obawiał się wkroczyć do siedziby gangu obławowany kosztownościami. Umówili się więc, że Guido spotka się z jednym z członków Srebrzystej Krwi, Gormou, w katakumbach na północ od doków, gdzie gang czasem ubija interesy. Żaden z mężczyzn nie powrócił z tego spotkania, a statek, na którym le Beau wykupił miejsce, zdążył już odpłynąć. Lanfranco nie chce tracić kolejnego członka Srebrzystej Krwi, wysyłając go do Utraconego Miasta, ale zasugeruje, że jeśli Bohaterowie naprawdę chcą znaleźć le Beau, sami powinni przeszukać katakumby.

Łamacz

Profesja: oprawca

Poprzednia profesja: oprych

Rasa: człowiek

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
49	26	53	46	53	49	34	31

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	16	5	4	4	0	8	0

Umiejętności: hazard, mocna głowa, plotkowanie, sekretny język (złodziejski), torturowanie, unik, wiedza (Bretonia), zastraszanie, znajomość języka (bretoński)

Zdolności: morderczy atak, odporność psychiczna, ogluszanie, opanowanie, rozbijanie, szybki refleks, szybkie wyciągnięcie

Zasady specjalne:

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

Zbroja: lekki pancerz (skórzana kurta)

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

Uzbrojenie: broń jednoręczna (miecz), kastety

Wypożyczenie: narzędzia oprawcy, 5 noży, pusta fiolka



Rozdział VI: Rycerz-Ludożerca

Zamożna rodzina de Valence przez lata cieszyła się łaskami władców Mousillon, a wielu jej bohaterskich synów okryło się zasłużoną chwałą. Według legend, założyciele rodu walczyli u boku Landuina, kiedy horda nieumarłych po raz pierwszy zaatakowała Mousillon. Tym, co wyróżniało rodzinę de Valence, nawet spośród innych szlacheckich rodów, był niezwykle przepych ich prywatnych katakumb, których zazdrościli nawet wielcy arystokraci. Położone w północnej części miasta rodowe krypty stanowią imponujący kompleks grobowców,

posągów i pomników. Każdy z nich liczy sobie nie mniej niż trzysta lat, ponieważ linia rodu wygasła jeszcze podczas Wojny Fałszywego Graala. W dniu jej wybuchu niektóre z grobowców miały już nawet kilkaset lat. Obyci w świecie lub wykształceni Bohaterowie mogą w zwierzałym granicie i marmurze rozpoznać najróżniejsze rodzaje nagrobków i wszelakie style architektoniczne. Obecnie katakumby są zarośnięte i nadgryzione zębem czasu, ale wciąż przedstawiają imponujący widok. Wydarzenia, które zrujnowały miasto, dodały jedynie powagi cichym grobom.

- Katakumby rodu de Valence -

Idąc tropem le Beau, Bohaterowie mogą przybyć do grobowców rodziny de Valence, gdzie znajduje się wejście do siedziby potwornego Rycerza-Ludożercy. Katakumby znajdują się na skraju Utraconego Miasta i w związku z tym są zazwyczaj omijane szerokim łukiem przez wszystkich, poza niektórymi członkami gangu Srebrzystej Krwi, którzy cenią sobie odosobnienie i przerażającą naturę tego miejsca. Jeżeli drużyna spróbuje wcześniej dowiedzieć się czegoś o grobowcach, zauważy, że nieliczni dysponujący odpowiednią wiedzą ludzie boją się tego miejsca, choć nie potrafią podać konkretnego powodu. W rzeczywistości po powierzchni ziemi nie waleśają się tam żadne potwory, ale kiedy Bohaterowie zapuszczą się pomiędzy groby, pocują na plecach lodowaty dreszcz strachu. Zimny, nieprzyjemny wiatr podnosi się znad morza i potępieńczo wyje między podniszczonymi posągami rycerzy i Panien Graala. Głęboki cień spowija niemal całkiem zatarte inskrypcje z imionami

rycerzy rodu de Valence. Przeszukanie katakumb poskutkuje odnalezieniem wielkiego, wspaniałego grobowca lady Armengildy de Valence. Marmurowe wrota są otwarte, odsłaniając lodowatą ciemność.

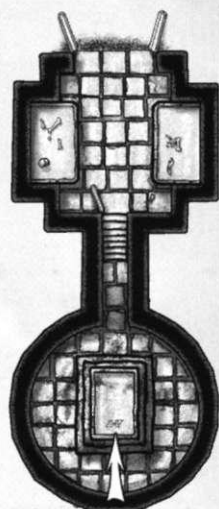
Aby dobić targu, który miał podżegaczowi zapewnić bezpieczną ucieczkę z Bretonii, le Beau zamierzał spotkać się z Gormou ze Srebrzystej Krwi właśnie wewnątrz grobowca lady Armengildy. Gormou towarzyszyło kilku oprychów z gangu, ale nawet tacy twardziele jak oni nie mieli szans w starciu z wstrętnymi ghulami. Na nieszczęście dla le Beau i Srebrzystej Krwi, katakumby skrywają jedno z wejść do podziemnego królestwa ghuli - Baronii rządzonej przez Rycerza-Ludożercę. Ostatnio jeden z nich, zaufany agent Barona Przeklętych, został zabity podczas szpiegowania Srebrzystej Krwi (to jego zwłoki mogli zauważyć BG na pokładzie „Zielonej Panny”). W odwecie ghule dokonały

Katakumby rodu de Valence

Grobowiec sŁ uŹby



W metrach
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



Ukryte przejście do
grobowca lady Armengildy

Grobowiec lady Armengildy



Zalany grobowiec



masakry na członkach gangu, którzy zapuścili się na cmentarzysko. Grobowiec lady Armengildy stał się sceną strasliwej rzezi. Przetrwał jedynie ciężko ranny Gormou, który może opowiedzieć BG o tym, co się stało z jego podwładnymi.

Wejście do katakumb

Otwarte drzwi grobowca wiodą do pomieszczenia, w którym spoczywają ciała zaufanych sŁug rodziny. Obecnie pozostał po nich tylko pył i kilka ogryzionych przez szczury kości, leŹących na granitowych półkach. Następne kamienne drzwi, równieŹ szeroko otwarte, prowadzĄ do kilku wiodĄcych w dół stopni. Dokładniejsze oględziny komnaty doprowadzĄ do odnalezienia częściowo zatartych inskrypcji wyrzycanych na kamiennych półkach. Bohaterowie, którzy znają bretoński, mogĄ odczytać, Źe pochowano tu lokajĄ Orry'ego i mamkĘ Bertę. Wszystkie ich ubrania i rzeczy osobiste dawno zbutwiały i obróciły się w proch, pozostało zaledwie kilka kości. Nawet pobieżnie przeszukując pokój, nie sposób nie zauwaŹyć porzuconej w rogu pomieszczenia okaleczonej dłoni. Krwawy strzęp został odgryziony tuŹ przy nadgarstku i porzucony nie dawniej niŹ kilka dni temu, z pewnością nie naleŹał więc do Źadnego ze sŁuŹĄcych rodziny de Valence.

Kamienny sarkofag

ZnajdujĄce się za drzwiami schody tworzĄ krótki, pochyły korytarz o ścianach z obrobionego kamienia, który wiedzcie do okrągłej komnaty. BiegnĄcy wzdłuŹ ścian rzeźbiony fryz przedstawia sceny bitewne. Rycerze, prawdopodobnie znamienici członkowie rodu de Valence, przebijajĄ kopiami lub tratujĄ koñmi ciała zielonoskórych. Pośrodku sali wznosi się kamienny sarkofag. Ściany i podłoga pokryte sĄ plamami zaschniętej krwi, a na krawędzi wieka widoczne sĄ krwawe odciski dłoni. Do przesunięcia pokrywy potrzebny jest WymagajĄcy (-10) test Krzepy i jeŹeli BG będĄ zmuszeni wykonać więcej niŹ jeden test, odsuwanie wieka spowoduje wiele hałasu. WewnĄtrz, zamiast spodziewanych zwłok, oczom członków druŹyny ukaŹe się prostokĄtny szyb wiodĄcy w dół, na niŹszy poziom. W jednej ze ścian szybu tkwi metalowy hak, do którego przywiĄzana jest lina z węzlami.

Nowi łkatorzy

PoniŹej mieści się właŹciwy grobowiec, w którym spoczywa lady Armengilda. Jest zbudowany w kształcie litery T, a na koñcu kaŹdego odgałęzienia znajduje się kwadratowa komnata. Miały one być miejscem wiecznego spoczynku członków rodu de Valence, ale tylko jedna z komnat rzeczywiŹcie zawiera zwłoki i jest to ta, w której pogrzebano lady Armengildę. WyjŹcie z szybu biorĄcego poczĄtek w fałszywej trumnie otwiera się dokładnie ponad skrzyŹwowaniem. Grobowiec był scenĄ okropnej rzezi. Trzech członków gangu Srebrzystej Krwi zostało tu dosłownie rozerwanych na strzepy. Ich strasliwie okaleczone szczĄtki leŹĄ porozrzucone w korytarzach tworzących skrzyŹowanie. Od razu widać, Źe rany zostały Źadane pazurami i kłami. Krew zbryzgala ściany, zasychajĄc wszędy wokół w brĄzowych plamach. Jednemu z trupów brakuje dłoni.

Pierwsza komnata

Pierwsza komnata jest pusta i nikt jej nie otwierał od stuleci. Podłogę pokrywa gruba warstwa zalegającego od bardzo dawna kurzu.

Druga komnata

W drugiej komnacie została pochowana lady Armengilda. Wiek sarkofagu zdobi wizerunek poważnej i dostojnej szlachcianki. Wiek zostało wyłamane, a kości rozrzucono po podłodze. W kącie na tyłach komnaty zieje czarna dziura, z której wydobywa się nieprzyjemny, stęchły zapach. Wygrabane przez ghule przejście znaczą wyraźne ślady krwi, sugerujące, że niedawno ciągnięto tędy kogoś, kto obficie krwawił.

W tej komnacie czai się kilka ghuli przeżuwających kawałki krwistego mięsa. Jeżeli Bohaterowie narobili hałasu podczas odsuwania pokrywy, potwory będą świadome ich obecności i rzucą się na pierwszego członka, w nadziei, że zdołają go zabić, zanim kompani przybędą mu z pomocą. Jeśli jednak Bohaterom udało się zachować ciszę, ghule nie będą spodziewały się intruzów i zaatakują tylko wtedy, gdy BG wtargną do komnaty lub zaczną hałasować. Te stworzy to żołnierze armii Rycerza-Ludożercy i są ubrane lepiej od zwykłych ghuli. Ich strój to pozszywane części odzienia, niechlujnie ozdobione czerwienią i bielą, czyli heraldycznymi barwami Rycerza-Ludożercy. Jeden z nich jest nawet sierżantem i walczy zardzewiałą halabardą. Ghule dostały rozkaz, aby zabić każdego, kto wkroczy do katakumb, i robią wszystko, aby ten rozkaz wykonać. Sierżant będzie głośno wrzeszczał na każdego z żołnierzy, który spróbuje wziąć nogi za pas. Jednak jeśli zginie i Bohaterowie zyskają przewagę, pozostałe ghule uciekną przez otwór w kącie - przejściem wiodącym do Baronii.

Ghul

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
32	0	37	45	34	18	31	5
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	11	3	4	4	0	6	0

Umiejętności: przeszukiwanie, skradanie się, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, śledzenie, ukrywanie się, wspinaczka, znajomość języka (bretoński)

Zdolności: broń naturalna, broń specjalna (dwuręczna)*, grotolaz, nieustraszony, straszny, widzenie w ciemności

Zasady specjalne:

- Trujący atak. Postać zraniona przez ghulę musi wykonać Wymagający (-10) test Odporności. Nieudany test oznacza, że traci dodatkowe 2 punkty Żywotności. Test należy wykonać po każdym udanym ataku ghuli.

Choroby umysłu: bezdusność

Zbroja: brak

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

Uzbrojenie: pazury, * halabarda (tylko sierżant)

Trzecia komnata

W trzeciej komnacie drużyna odnajdzie Gormou - jedyne człowieka, który przetrwał masakrę. W jego brzuchu zieje rozległa, krwawa rana. Ledwo przytomny zbior przebywa tu od poprzedniego dnia. Tuż przed nim rozkłada się ciało ghuli z kilkoma ranami na szyi i tułowiu. Gormou tak zaciekle odpierał ataki potworów, że teraz boją się do niego podejść. Czekają, aż osłabnie lub umrze, i dopiero wtedy rozpoczną koszmarną ucztę. Tak naprawdę Gormou nie jest w stanie z nikim walczyć, gdyż jest zbyt osłabiony. Wyzywająco grozi każdemu, kto się zbliży, ale ledwie może unieść miecz, nie mówiąc już o spełnieniu pogroźek o bezlitosnym zabijaniu i ćwiartowaniu. Jego rany są poważne i mężczyzna wkrótce umrze, chyba że Bohaterowie będą mieli tyle szczęścia lub umiejętności, aby go uratować. Może mu pomóc jedynie interwencja medyka (posiadającego zdolność chirurgii), po wykonaniu Trudnego (-20) testu leczenia (poziom trudności wzrasta ze względu na długi czas, który Gormou spędził w grobowcu i z powodu znacznej utraty krwi). Alternatywą jest udane zaklęcie leczące lub podanie mikstury. Udany test oznacza, że stan Gormou stabilizuje się na poziomie 0 punktów Żywotności, ale i tak trzeba odczekać co najmniej godzinę, zanim mężczyzna będzie mógł poruszać się samodzielnie. Jeżeli drużyna nie będzie w stanie ocalić Gormou, umrze on na skutek upływu krwi lub z rąk ghuli, o ile dojdzie do ich starcia z Bohaterami. Powinien mieć jednak wystarczająco dużo czasu, aby odpowiedzieć na pytania o Guido le Beau.

Gormou jest wysoki i muskularny, ma czarne włosy sięgające ramion i kilka rzucających się w oczy blizn na twarzy i ciele. To bezwzględny morderca, którego Lanfranco wykorzystuje do zastraszania i mordowania swoich przeciwników. Pyskaty i agresywny, wyzywająco wykrzykuje w stronę ghuli, odstraszać je opisami różnych nieprzyjemnych rzeczy, które ma zamiar rzekomo im zrobić. Może opowiedzieć Bohaterom, że został wysłany do katakumb, żeby spotkać się z le Beau, który miał mu przekazać cenny skarb. W zamian za to Gormou zobowiązał się przeprowadzić złodzieja do doków i zaokrętować na pierwszy statek wypływający z Bretonii. Układ miał być sfinalizowany w katakumbach, ponieważ podlegaczowi zależało na tym, żeby transakcja dokonała się w ustronnym miejscu. Nie wiedział jednak, że Srebrzysta Krew już uprzednio wykorzystywała cmentarzysko do takich celów, ani też tego, że Gormou przybędzie w towarzystwie kilku oprychów z gangu. Guido miał właśnie przekazać kosztowności, gdy z komnaty pogrzebowej lady Armengildy dobiegł hałas i po chwili pojawiły się ghule. Gormou nie używa tej nazwy, ale mówi o „pełzających istotach”, „stworzeniach nocy” lub stosuje bardziej soczyste określenia, popularne wśród mieszkańców miasta. Potwory zabiły wszystkich członków gangu oprócz Gormou. Morderca odniósł jednak ciężką ranę, sam przedtem uśmiercając jedną z maszkar. Istoty zawlokły gdzieś wrzeszczącego le Beau. Gormou przypuszcza, że zabrali Guido, aby go pożreć, ponieważ wszyscy wiedzą, że właśnie tak postępują „stworzenia nocy”. Może potwierdzić, że mężczyźnię, który przedstawiał się jako le Beau, brakowało dwóch palców u lewej dłoni i ogólnie pasował do opisu złoicyńcy, którym dysponują Bohaterowie.

- Pościg za ghulami -

Kiedy Bohaterowie dowiedzą się, że Guido le Beau został zabrany przez ghule do podziemi, będą bliżsi schwytania uciekiniera niż kiedykolwiek wcześniej. Na początek muszą jednak zdecydować, w jaki sposób chcą podjąć ten trop. Trzy rozwiązania wydają się oczywiste. Mogą popytać w mieście, czy ludzie wiedzą coś na temat potworów żyjących pod ziemią, poprosić o pomoc gang Srebrzystej Krwi albo od razu, nie zważając na potencjalne niebezpieczeństwo, wyruszyć w głąb cuchnącego tunelu. Wydaje się, że zasięgnięcie języka wśród miejscowych to najbezpieczniejsze rozwiązanie, ale jest to również zupełnie bezcelowe. W mieście można usłyszeć mnóstwo plotek na temat potworów żyjących pod ulicami, ale informacje te są sprzeczne, a poza tym żadna z nich nie zbliży BG do prawdy o Baronii rządzonej przez Rycerza-Ludożercę. W Tabeli 6-1 można znaleźć przykładowe plotki o podziemnych potworach.

Żadna z tych plotek nie znajduje potwierdzenia w rzeczywistości i po pewnym czasie Bohaterowie powinni zdać sobie sprawę z tego, że pogłoski są ze sobą sprzeczne i w większości wyssane z palca. Jednakże nawet jeśli Bohaterowie nie odkryją w ten sposób prawdy, ona sama ich odnajdzie. Członkowie drużyny nie są jedynymi ludźmi w mieście, którzy pragną rozwiązać tajemnicę mieszkańców podziemi. Spędzanie czasu na przysłuchiwanie się plotkom prędzej czy później doprowadzi Bohaterów do spotkania z poetą Dagobertem.

Dagobert

Dagobert to młody, chudy mężczyzna o ziemistej cerze, który pomimo niezdrowego wyglądu jest obdarzony bystrym i wnikliwym umysłem oraz niezwykłym wigorem. Układa pieśni o tematyce zaczerpniętej z historii Mousillon, a materiał zbiera, obserwując dokładnie otaczający go świat. Niestety jest też obłąkany, choć wiedza, którą posiada na temat Baronii i Rycerza-Ludożercy, może się przydać Bohaterom tropiącym le Beau. Poeta sam odnajdzie BG. Zbliży się do nich odziany w płaszcz z głębokim kapturem i wyszepta, że powinni go wysłuchać, jeżeli chcą dowiedzieć się prawdy o stworzeniach mroku żyjących pod ulicami Mousillon. Młodzieniec wydaje się szczery i chętny do współpracy, a dodatkowo wyraża troskę o bezpieczeństwo Bohaterów, którzy planują zagłębić się w podziemia, nie wiedząc dokładnie, jakie niebezpieczeństwo tam na nich czeka.

Dagobert nie ma stałej siedziby (twierdzi, że nie potrzebuje domu, ponieważ nigdy nie śpi), więc pozostaje zagadką, w jaki sposób udaje mu się przetrwać. W każdym razie żyje z dnia na dzień, a większość czasu spędza na układaniu długich, rozwlekłych pieśni o rozmaitych spiskach, jakie udało mu się zdemaskować. Większość przekonań Dagoberta jest fałszywa, ale akurat jeżeli chodzi o Rycerza-Ludożercę, ma sporo racji. Poeta najpierw podzieli się z Bohaterami

Tabela 6-1: Plotki o stworach z podziemi

Rzut	Plotka
1	Pod ulicami swoje wstrętne gniazdo uwiły szczury. Problem w tym, że ich leże dorównuje rozmiarami miastu, a szczury są tak ogromne, że noszą miecze i na dodatek potrafią mówić!
2	Pochodzący z odległych krain, potężny książę spoczywa w ogromnej, podziemnej piramidzie. Każdy, kto do niej wkroczy, padnie ofiarą straszliwej klątwy. Przytrafiło się to mojemu znajomemu. No, znajomemu znajomego.
3	W jaskini znajdującej się pod korytem rzeki Grismerie żyje karzełek grający na zaczarowanej harfie. Jego muzyka jest jednak bardzo zła i za każdym razem, kiedy fałszuje, powołuje do życia okropną bestię. Wiem, że ta opowieść brzmi jak bajka dla dzieci, ale to najprawdziwsza prawda!
4	Jedynie potwory, jakie możecie spotkać w mieście, żyją na powierzchni ziemi. Podziemna kraina jest przeciwieństwem tego, co dzieje się na górze. Ludzie tam są piękni i mili, nikt nie choruje, a woda nadaje się do picia. Gdzieś muszą być wrota do tej cudownej krainy, ale z pewnością każdy, kto je odnalazł, nie miał ochoty wracać, żeby powiadomić o tym odkryciu innych.
5	Jeden ze statków przywiózł do Mousillon ogromną i brzydką kamienną głowę, pochodzącą z odległych stron. Nikt nie chciał nabyć czegoś tak paskudnego, więc marynarze wrzucili ją do morza. Głowa spodobała się jednak oślizgłym istotom, które zwabione tajemniczą mocą rzeźby, zamieszkały w korycie rzeki i teraz pożerają ludzi.
6	Pod powierzchnią ziemi nie ma żadnych potworów. To tylko ludzie, którym tak obrzydło życie w mieście, że zaszyli się w jamach pod ziemią i nigdy stamtąd nie wychodzą.
7	Pewnej nocy z nieba spadła świetlista kometa. Po zmroku można dojrzeć jej blask nad Utraconym Miastem. Przywróciła do życia dawno pochowanych, którzy teraz próbują przejąć władzę także na powierzchni.
8	Przecież wszyscy wiedzą, że potwory zostały zesłane przez bogów jako kara za grzechy. Gdyby tylko więcej ludzi kupowało błogosławieństwa u Aurory, kapłanki z Kaplicy Graala, potworne stworzenia przestałyby nas nękać.
9	Przebywanie w Mousillon może wywierać dziwny wpływ na ludzkie umysły. Tak naprawdę nie ma żadnych potworów i wszystko, co widzieliście, to tylko omamy.
10	Koniec świata jest bliski. Pod naszymi stopami otwierają się przejścia do piekielnych wymiarów, z których wypływają demony, aby pożreć nas wszystkich. Nie udawaj zdziwionego, przecież to dzieje się już od jakiegoś czasu.

przemyśleniami na temat Baronii, a potem przy każdej nadarzającej się okazji będzie ich raczył swoimi pozostałymi teoriami. Stopniowo więc BG powinni dojść do przekonania, że Dagobert jest zupełnie obłąkany. Wśród jego bardziej szalonych teorii jest między innymi taka, że Imperator Karl Franz i Louen, król Bretonii, to w istocie jedna i ta sama osoba, która posiada magiczną moc szybkiego przemieszczania się pomiędzy Altdorfem i Couronne. Dagobert jest również przekonany, że elfy uknuły potężny spisek w celu oddania ludzkości w niewolę ryboludziom. Żyjące w głębinach morskich stwory są od początku do końca wymysłem poety, ale jeżeli w drużynie znajdą się elfy, będzie cały czas wysuwał niejasne aluzje pod ich adresem. Dagobert twierdzi także, że wszyscy bretońscy rycerze zostali zaatakowani przez pasożyty z innego świata, zapewne z Domeny Chaosu, które teraz kontrolują ich umysły.

Najbardziej niezwykłą teorią Dagoberta jest ta, która dotyczy Landuina, pierwszego księcia Mousillon i jednego z Towarzyszy Gillesa. Według poety rycerz był osobiście odpowiedzialny za klątwę ciąży nad krainą. Podczas bitwy z hordą nieumarłych Landuin został pokonany i oszczędzony z łaski nekromanty kontrolującego armię najeźdźców. Czarnoksiężnik zaproponował Landuinowi układ - rycerz miał przeżyć za cenę oddania księstwa Mousillon po wsze czasy we władanie nieumarłych. Rycerz zgodził się na te warunki, ponieważ nie mógł znieść myśli, iż byłby pierwszym z Towarzyszy, który zawiódł na polu walki. W ten sposób los Mousillon został przypieczętowany i można go zmienić tylko przez przywrócenie Landuina do życia i zmuszenie go, by poniósł odpowiedzialność za swoje czyny. Dagobert ułożył dość spójną pieśń, którą spisał na kawałku pergaminu (prawdopodobnie ukradzionego) i wszędzie ze sobą nosi. Z chęcią pokaże ją każdemu z Bohaterów, który nieopatrznie wyrazi zainteresowanie jego teoriami.



Dagobert uważa, że pod miastem rozciąga się królestwo, które przypomina Bretonię. Rządzi nim Rycerz-Ludożerca - potężny stwór, który tytułuje się Baronem Przeklętych. Jego wasalami są książęta, potworne kreatury, które sprawują władzę nad określonym rejonami Baronii. Pod jego sztandarem zebrala się wielka armia, składająca się z tysięcy ghuli. Stwory czasem wychodzą na powierzchnię, najczęściej na żer, ale zdarza im się także zawierać układy z wyjątkowo bezwzględny gangami z Mousillon.

Dagobert jest w posiadaniu dwóch kamiennych tabliczek, każda mniej więcej wielkości dłoni, na których wryto w archaicznym bretońskim słowa opisujące rytuał, podczas którego tabliczki są wrzucane do zatoki, a zainteresowana osoba wygłasza oficjalną prośbę. Rytuał powinien przywołać wysłannika z Baronii, z którym przeprowadzający rytuał może zacząć negocjacje. Dagobert sądzi, że kilku nikczemnych ludzi zawarło układ z Rycerzem-Ludożercą, uzyskując od niego określone korzyści w zamian za dostarczanie ofiar. Poeta twierdzi, że tabliczki znalazł przy okaleczonym ciele, na które natknął się pewnej nocy w dokach. Z pewnością poprzedni właściciel próbował przywołać posłańca z podziemi, ale widocznie nie powiedział ghułom tego, co chciały usłyszeć. Posiadane przez Dagoberta informacje o Rycerzu-Ludożercy są mieszaniną zasłyszanych historii, urywków rozmów i jego własnych domysłów.

Uschnięta Dłoń

Są to jednak informacje w dużej mierze prawdziwe. Wrzucenie tabliczek do zatoki i głośne wypowiedzenie wrytej na nich prośby rzeczywiście przywoła posłańca Barona Przeklętych. Tym wysłannikiem jest Uschnięta Dłoń, dworzanin Rycerza-Ludożercy. Towarzyszy mu kilka ghuli (wykorzystaj współczynniki stworów ze str. 84), które mają za zadanie zabić i pożreć każdego, kto będzie groził posłańcowi lub wezwie go bez ważnego powodu. Uschnięta Dłoń to jednak dość rozsądny (jak na potwora-ludojada) rozmówca, więc można się z nim dogadać.

Uschnięta Dłoń może zorganizować Bohaterom audiencję u Rycerza-Ludożercy. Jednym z jego obowiązków jest znajdowanie ochotników do współpracy z Baronem, których władca mógłby wykorzystać do własnych celów. Jeżeli Bohaterowie będą zachowywać się spokojnie (ghułowi powinno towarzyszyć tylu żołnierzy, żeby atak wydawał się kiepskim pomysłem), Uschnięta Dłoń sam proponuje im posłuchanie u Barona. Poprowadzi ich w głąb Utraconego Miasta, a potem w dół tunelem ukrytym w runiach niegdyś wspaniałego budynku. Normalni (czyli potworni) mieszkańcy tej dzielnicy obchodzą ghuła szerokim łukiem, więc Bohaterowie będą bezpieczni, o ile nie zechcą oddalać się zbyt od przewodnika i jego żołnierzy. Również ludzcy mieszkańcy Mousillon szybko uciekają na widok Uschniętej Dłoni. Sam tunel jest dobrze ukryty pod niszczącymi szczątkami wspaniałych schodów. Z wąskiego i długiego korytarza bije silny odór ścieków. Od czasu do czasu ciemność rozjaśniają migoczące pochodnie lub skupiska dziwnie świecących grzybów. Wreszcie tunel kończy się wyjściem do jednej z zapomnianych sekcji dawnych kanałów ściekowych.

Uschnięta Dłoń

Uschnięta Dłoń to wysoki i chudy ghuł, o bardziej wyprostowanej postawie niż większość jego pobratymców. Odziany jest w rozpadające się szczątki niegdyś wspaniałego stroju. Jego pociągła, szczupła

twarz jest wysuszona i przypomina wydłużoną czaszkę. Przydomek ghula wziął się od wyglądu jednego z ramion, które uschło i zamieniło się w bezużyteczny, rozpadający się kikut. Uschnięta Dłoń mówi dobrze po bretońsku i w staroświatowym (w poprzednim życiu był wykształconym człowiekiem), a przez większość czasu stara się zachowywać jak bretoński szlachcic.

Uschnięta Dłoń

Profesja: herold

Poprzednia profesja: paż

Rasa: ghul

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
42	10	42	50	49	33	41	20
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	15	4	5	4	0	6	0

Umiejętności: czytanie i pisanie, gadanina, nauka (genealogia/heraldyka), nauka (historia), przeszukiwanie +10, skradanie się, spostrzegawczość +10, sztuka przetrwania, śledzenie, targowanie, ukrywanie się, wiedza (Bretonia), wspinaczka, wycena, znajomość języka (bretoński), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: broń naturalna, charyzmatyczny, etykieta, grotołaz, nieustraszony, straszny, widzenie w ciemności, żyłka handlowa

Zasady specjalne:

- Trujący atak. Postać zraniona przez ghula musi wykonać Wymagający (-10) test Odporności. Nieudany test oznacza, że traci dodatkowe 2 punkty Żywotności. Test należy wykonać po każdym udanym ataku ghula.

Choroby umysłu: bezduszność

Zbroja: brak

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

Uzbrojenie: pazury

Wposażenie: rozpadające się ubranie, sakiewka

Bez zastanowienia

Zamiast rozpytywać na mieście o podziemia, Bohaterowie mogą po prostu ruszyć tunelem, z mocnym postanowieniem, że zabiją wszystko, na co natrafia. Z pewnością takie rozwiązanie doprowadzi do rozlewu krwi, może jednak okazać się skuteczne, chociaż nie w taki sposób, jak wyobrażają to sobie BG. Tunel rozpoczynający się w krypcie lady Armengildy prowadzi do wielkiego, jeszcze starszego grobowca, poważnie naruszonego przez czas. Został postawiony na mousillońskiej ziemi w czasach przed założeniem miasta, którego fundamenty zatopły katakumby w bagnistej glebie. Jest to miejsce podtopione, wstrętne i pełne czarnych pajęczyn, pogrążone w zupełnych ciemnościach. Ledwo można tu oddychać. Grobowiec ma kształt litery L, jego ściany zbudowane są z osypującej się ziemi, a we wnękach spoczywają sterty ogryzionych kości, dając pewne pojęcie o liczbie pochowanych tu osób.

Woda sięga do piersi i poważnie utrudnia walkę (modyfikator -10 do testów związanych z walką i poruszaniem się). Jeżeli drużyna nie dysponuje źródłem światła, panująca tutaj ciemność spowoduje kolejne utrudnienia. Nie jest to dobre miejsce do stoczenia walki, lecz to właśnie tutaj zaczęły się dwa ghule i odrażający, oślizgły stwór.

Zaczajone ghule to zwinni zabójcy, pozostawieni tutaj przez towarzyszy, którzy porwali le Beau i postawili tych dwóch na straży, aby upewnić się, że nikt nie będzie ich śledził. Błotnisty potwór to zdegenerowany krewny Szarych Ludzi, doprowadzony do szaleństwa przez ciemność i brud. Ghule, jako niejadalne, pozostawia w spokoju, ale będzie usilnie starał się pożreć Bohaterów. Niezależnie od tego, czym jest, już na pierwszy rzut oka widać, że to stwór przerażający i głodny. Śmierdząca, mulista masa roślinnych szczątków, zerwanych liści i pnący tak obrosła ciało potwora, iż nie sposób odgadnąć jego pierwotnego kształtu. Ghule czają się pod powierzchnią brudnej wody, co zapewnia im doskonałą kryjówkę. Natomiast potwór czyha w pobliżu wyjścia. Ani on, ani ghule nie otrzymują ujemnego modyfikatora do testów związanych z walką, ponieważ są do takich warunków przystosowane.

Z grobowca można wyjść przez niewielki otwór, ale poziom wody jest na tyle wysoki, że Bohaterowie będą musieli zanurkować, aby przezeń przepłynąć. Po przebyciu krótkiego dystansu znajdują się w ruinach dawnych kanałów ściekowych. Pomieszczenie jest sklepione niczym świątynia, znajdują się w nim kolumny i rzeźbione fryzy niszczące powoli w cuchnącym powietrzu. Bohaterowie dotarli wreszcie do Baronii Przeklętych.

Ghul-zabójca (2)

Status plemienny: knuj

Rasa: ghul

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
42	0	47	55	54	28	46	5
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
3	15	4	5	4	0	6	0

Umiejętności: nawigacja, przeszukiwanie +10, skradanie się +10, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, śledzenie +10, tropienie, ukrywanie się +10, unik, wspinaczka, znajomość języka (bretoński)

Zdolności: broń naturalna, grotołaz, nieustraszony, straszny, wędrowiec, widzenie w ciemności

Zasady specjalne:

- Trujący atak. Postać zraniona przez ghula musi wykonać Wymagający (-10) test Odporności. Nieudany test oznacza, że traci dodatkowe 2 punkty Żywotności. Test należy wykonać po każdym udanym ataku ghula.

Choroby umysłu: bezduszność

Zbroja: lekki pancerz (skórzana kurta)

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

Uzbrojenie: pazury

Blotnisty potwór

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
64	0	58	65	46	25	43	22
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	24	5	6	4	0	0	0

Umiejętności: nawigacja, pływanie, spostrzegawczość +10, sztuka przetrwania, śledzenie, tropienie, ukrywanie się +10, unik, zastraszanie

Zdolności: broń naturalna, groźny, morderczy atak,

niepokojący, nieustraszony, silny cios, straszny, widzenie w ciemności, wystrzone zmysły

Zasady specjalne:

- Aura bagien. Każda postać w zasięgu 6 metrów od Szarego Człowieka musi wykonać udany test Siły Woli, w przeciwnym razie ogarnie ją zniechęcenie, powodując modyfikator -20 do testów Odporności i SW.
- Bezkształtny. Budowa ciała Szarego Człowieka sprawia, że trudniej wymierzyć precyzyjny cios. Wartość wszystkich otrzymanych przez niego trafień krytycznych jest zmniejszana o 2 (negując trafienia krytyczne o Wartości 1 lub 2).

Zbroja: brak

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

Uzbrojenie: pazury i zęby

- Baronía Przeklętych -

Rządzona przez Rycerza-Ludożercę Baronía powstała w niedokończonym i zapomnianym systemie kanałów, zbudowanym na zamówienie księcia Afregara. Władca przeznaczył na ten cel ogromną kwotę, co przełożyło się na zdumiewający efekt wspólnej pracy inżynierów i kamieniarzy. Równocześnie jednak kanały symbolizują niespełnione ambicje Afregara, które w końcu go przerosły. Są mroczne i upiorne, miejscami słabo oświetlone przez pochodnie lub dziwne skupiska świecących porostów. Wysoko sklepienie sufitu często skrywa cień, a blade światło dziwnie odbija się od powierzchni cuchnącej wody, która płynie środkiem korytarza. Ghule żyją w byle jak skleconych budach albo jaskiniach wykutych w kamiennych ścianach. Ich siedziby nie różnią się tak bardzo od tych, które wieśniacy z Mousillon zamieszkują na powierzchni.

Tu i ówdzie zwisają ze ścian duże, brzydkie sztandary, naśladowujące herby bretońskiej szlachty. Jako znaki heraldyczne wykorzystywane są często tak dziwne symbole jak czaszki, ślimacze skorupki lub odcięte dłonie. Poszczególne sztandary znaczą granice terenów podległych władzy książąt Rycerza-Ludożercy. Żyją oni w „zamkach” zbudowanych z przegniłych desek i fragmentów kamiennych budowli, wzniesionych w lepszych sekcjach kanałów.

Utrzymuje się tutaj niemal namacalna atmosfera zła i niepokoju. Brudna woda splywa kanałami ściekowymi do Grismerie, wydzielając straszny smród. Widok zwierzęcych lub ludzkich zwłok w wodzie nie jest niczym niezwykłym. Dookoła można zauważyć resztki wskazujące na nawyki żywieniowe ghuli: ogryzione kości udowe, wysrane ze szpiku piszczele albo pogruchothane szczątki ludzkich czaszek. Ghule żywią się nie tylko ludzkim mięsem, ale właśnie ono najbardziej im smakuje. Trudno ocenić, jak wielka jest w istocie Baronía, ale mieszka w niej co najmniej kilkaset ghuli. Prawdopodobnie jest ich nawet więcej, ale nikt tak naprawdę nie wie, jak daleko rozciąga się system kanałów Afregara.

Prowadzeni przez Uschniętą Dłoń Bohaterowie nie powinni obawiać się innych ghuli, o ile trzymają się blisko niego i nie robią niczego, co mogłoby zdenerwować mieszkańców ścieków. Zwykle ghule wolą nie zadzierać z Uschniętą Dłonią, nawet jeżeli prowadzi kilka smakowitych, soczystych kąsków. Posłaniec Barona Przeklętych w dziedzinie BG najkrótszą drogą na dwór władcy. Jednak nawet krótka podróż przez kilka sekcji kanałów pozwoli drużynie przyrzeć się temu miejscu. Wiele podejrzliwych spojrzeń śledzi przybywszy

z wnętrza byle jak skleconych chat, wybudowanych zarówno w przestronnych sekcjach kanałów, jak i w wąskich, cuchnących tunelach.

Książę Poszarpane Żebro

Bohaterowie, którzy wejdą do Baronii od strony katakumb, spotkają się ze zgłó innym przyjęciem. Gdy dotrą do pierwszej sekcji kanałów, zostaną zauważeni przez kilka głodnych ghuli (patrz str. 81), które zamieszkują chaty w pobliżu wyjścia z tunelu. Są to obrzydliwe stworzenia, wychudłe i zdeformowane, ale jest ich naprawdę sporo. Od razu zaatakują BG i będą starały się zepchnąć ich do kanału z wodą biegnącego przez środek pomieszczenia, aby utopić



intruzów. Po kilku rundach walki donośny, głęboki głos zakrzyknie: „Dość!”. Ghule natychmiast pobiegą do swoich chałup, gdzie przykucną, kwiląc i trzęsąc się ze strachu. Głos należy do księcia Poszarpanego Zebra, który sprawuje władzę na tym terenie. Wygląda szkaradnie: korpulentny, wręcz rozdęty stwór z silnie zarysowaną dolną szczęką i pustą, gnijącą dziurą w miejscu lewego oka. Nosi dziwny, pseudoszlachecki strój z rozpadającego się gronostajowego futra i gnijącego aksamitu. Przez rozdarcia widać uschnięte jelita. Poszarpane Zebro okrutnie śmieszki, gorzej nawet niż ścieki. Towarzyszy mu honorowa gwardia ghuli uzbrojonych w halabardy.

Jako dobrze odżywiony ghul-szlachcic, książę nie widzi potrzeby, aby od razu pożreć Bohaterów. Pragnie natomiast dowiedzieć się, co porabiają w Baronii. Podobnie jak Uschnięta Dłoń, Poszarpane Zebro zdaje sobie sprawę, że Rycerz-Ludożerca szuka ludzi, aby za pomocą manipulacji, gróźb albo szantażu zmusić ich do wykonywania zadań, do których ghule się nie nadają. Jeżeli Bohaterowie powiedzą mu, że szukają mężczyzny, który został siłą sprowadzony do Baronii, książę uzna, że nadarza się wspaniała okazja, aby pozyskać łaskę Barona Przeklętych, przedstawiając mu bandę awanturników, których będzie mógł wykorzystać do własnych celów. Rozkaże ghum, aby zostawiły BG w spokoju, a następnie zaprowadzi ich na dwór Rycerza-Ludożercy.

Jeżeli chodzi o osobowość księcia, to jego wesołe, chwilami nawet rubaszne zachowanie mocno kontrastuje z przerażającą powierzchownością. Ghul śmieje się, opowiada żarty i chwala wspaniałość Baronii, nie zważając na jej oczywistą brzydotę i biedę. Tak naprawdę jest jednak ambitny i bezwzględny, nie można także zapominać, że to potwór żywiący się ludzkim mięsem. Jeżeli Bohaterowie zaczną mu grozić albo zaatakują, Poszarpane Zebro wezwie na pomoc wszystkie ghule znajdujące się w pobliżu. Mówiąc wprost, Bohaterowie powinni postępować z nim ostrożnie i wykonywać wszystkie jego polecenia, gdyż inaczej zginą straszliwą śmiercią, zjedzeni żywcem przez tłum ghuli.

Poszarpane Zebro

Status plemienny: wódz

Poprzedni status: siłacz

Rasa: ghul

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
57	10	47	70	59	33	51	25
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
4	19	4	7	4	0	8	0

Umiejętności: dowodzenie +10, nauka (strategia/taktyka), przeszukiwanie +10, skradanie się, spostrzegawczość +20, sztuka przetrwania, śledzenie, ukrywanie się, unik, wspinaczka, wycena, zastraszanie +10, znajomość języka (bretoński)

Zdolności: błyskawiczny blok, broń naturalna, grotołaz, morderczy atak, nieustraszony, niezwykle odporny, ogluszanie, silny cios, straszny, widzenie w ciemności

Zasady specjalne:

- Trujący atak. Postać zraniona przez ghula musi wykonać Wymagający (-10) test Odporności.

Nieudany test oznacza, że traci dodatkowe 2 punkty Żywotności. Test należy wykonać po każdym udanym ataku ghula.

Choroby umysłu: bezduszność

Zbroja: brak

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

Uzbrojenie: pazury, broń jednoręczna (miecz)

Ghul-gwardzista

Profesja: żołnierz

Rasa: ghul

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
42	0	37	45	44	18	36	5
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
3	13	3	4	4	0	6	0

Umiejętności: przeszukiwanie, skradanie się, spostrzegawczość +10, sztuka przetrwania, śledzenie, ukrywanie się, unik, wspinaczka, zastraszanie, znajomość języka (bretoński)

Zdolności: broń naturalna, broń specjalna (dwuręczna), grotołaz, morderczy atak, nieustraszony, silny cios, straszny, widzenie w ciemności

Zasady specjalne:

- Trujący atak. Postać zraniona przez ghula musi wykonać Wymagający (-10) test Odporności. Nieudany test oznacza, że traci dodatkowe 2 punkty Żywotności. Test należy wykonać po każdym udanym ataku ghula.

Choroby umysłu: bezduszność

Zbroja: lekki pancerz (skórzna)

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

Uzbrojenie: pazury, halabarda

Dwór Rycerza-Ludożercy

Dwór Barona Przeklętych zajmuje całą sekcję kanałów, ogromne skrzyżowanie w kształcie litery T, które wygląda raczej jak nawa olbrzymiej świątyni niż kanał ściekowy. Cztery wielkie, żłobkowane kolumny pośrodku pomieszczenia podpierają sklepienie, a pomiędzy nimi wznosi się mała, schodkowa piramida. Na jej szczycie stoi tron wykonany z kości, czaszek i trofeów wojennych, należących wcześniej do intruzów, którzy wdarli się na teren Baronii. Wokół wiszą sztandary książąt, a każdy z tych fałszywych arystokratów pragnie, aby jego barwy znajdowały się jak najbliżej tronu władcy. Widać tu wiele skarbow wyniesionych z Utraconego Miasta, między innymi zabytkowe meble oraz piękne, choć pociemniałe od wilgoci gobeliny. Niczym na monarszym dworze, wokół tronu Rycerza-Ludożercy gromadzi się tłum dworzan, błaznów i bardów. Ghule odziane w tuniki ze znakami herbowymi wygrywają straszliwe dźwięki na skradzionych trąbkach, oznajmiając przybycie gości. Nadworni skrybowie bazgrołą w ogromnych, rozpadających się tomiszczach, wyniesionych z Utraconego Miasta. Na dworze zawsze coś się dzieje, ponieważ Rycerz-Ludożerca nigdy nie odpoczywa, a ghule z całej Baronii stale zabiegają o łaski władcy.

Rycerz-Ludożerca przedstawia sobą niesamowity widok. Wysoki, o szlachetnych proporcjach, był kiedyś silnym

i przystojnym mężczyzną. Obecnie jego oblicze to gnijąca twarz trupa, na której nieustannie kłębią się robaki i muchy. Tylko niebieskie oczy o przeszywającym spojrzeniu pozostały nienaruszone, znamionując niezwykłą inteligencję, mimo iż ciało uległo degeneracji po przemianie w ghul. Zbroja Rycerza-Ludożercy to prawdopodobnie najwspanialszy artefakt, jaki można znaleźć w całej Baronii. Jest to robiona na wymiar pełna zbroja płytowa, inkrustowana złotem i cudownie grawerowana motywami stylizowanych lilii i innych znaków heraldycznych. Zdobi ją herb władcy Baronii: białe słońce na czerwonym tle. Dla Bretończyków posiadających umiejętność nauka (genealogia/heraldyka) może to być cenna wskazówka odnośnie tożsamości Barona (patrz niżej). U stóp władcy spoczywa hełm, zwieńczony wykonaną z białego złota ozdoba w kształcie słońca. Miecz - dwuręczna broń wykonana równie kunsztowne jak zbroja - spoczywa oparty o tron.

Rycerz-Ludożerca jest niezwykle ambitny. Pragnie sprawować władzę nad światem na powierzchni nie dlatego, że jest mu to niezbędne do przetrwania (choć jego ghulom nie zaszkodziłoby więcej świeżego mięsa), ale ponieważ pożąda władzy nad żywymi. Odkąd przeszedł przemianę w ghul, znienawidził żyjących, może z powodu zwykłej zazdrości, a może dlatego, że wyrządzono mu kiedyś wielką krzywdę, która do dziś pali jego zepsute serce. W każdym razie będzie chciał negocjować z Bohaterami, którzy przybędą na jego dwór i okażą mu choć trochę szacunku. Jest im bowiem w stanie dać to, po co przebyli całą długą i męczącą drogę do Baronii - głowę Guido le Beau.

Głowa Guido le Beau

Gang Srebrzystej Krwi popełnił błąd, zabijając jednego ze szpiegów Rycerza-Ludożercy - wyjątkowo podstępного ghul, który pełnił pożyteczną rolę w realizacji planów Barona. Rozsierzdzony stratą cennego agenta, władca ghuli nakazał odwet na Srebrzystej Krwi. Kilka dni później grupa członków gangu zgromadziła się w starych katakumbach rodu de Valence, więc zgodnie z poleceniem Barona, książę Poszarpane Zebro nakazał ich zamordować. Ghule złapały żywca mężczyznę, który twierdził, że nie jest członkiem gangu, lecz ściganym banitą i chłopskim podżegaczem. Rycerzowi-Ludożercy nie spodobał się taki gość w Baronii, ponieważ władca ghuli sam uważa się za szlachcica. Dlatego też wydał rozkaz natychmiastowej egzekucji le Beau, aby nie dać mu szansy na wzniecenie rebelii wśród własnych poddanych. Tak więc Guido nie żyje, a Rycerz-Ludożerca skinięciem kościстых palców może przywołać sługę, który pokaże Bohaterom okaleczoną głowę le Beau. Tylko tyle z niego zostało, reszta padła już łupem padlinożernych kreatur. W tym momencie drużyna powinna zdać sobie sprawę, że widzi przed sobą cel swoich długotrwałych, niebezpiecznych i męczących poszukiwań w Mousillon.

Prawdopodobnie Bohaterowie poproszą o głowę le Beau. Próba odebrania jej siłą zakrawa na samobójstwo, ponieważ nie dość, że sam Baron Przeklętych jest niezwykle sprawnym przeciwnikiem, to zawsze towarzyszy mu straż przyboczna. Bohaterowie, którzy wykonają na dworze Rycerza-Ludożercy jeden fałszywy ruch, zginą szybciej, niż gdyby znieważyli jakiegokolwiek innego bretońskiego szlachcica. Jeżeli chcą głowy Guido, będą musieli na nią zapracować. Rycerz-Ludożerca odda ją w zamian za drobną przysługę. Na nieszczęście dla Bohaterów nie będzie to jednak łatwe zlecenie, a co gorsza, może w ogóle nie będą chcieli się go podjąć. Jeżeli odmówią prośbie, Rycerz-Ludożerca w przypływie



wspaniałomyślności (a raczej mając nadzieję, że Bohaterowie zmienią zdanie i wrócą, by przypieczętować umowę) pozwoli im opuścić Baronie, ale oczywiście bez głowy le Beau.

Rycerz-Ludożerca

Po Baronii krążą różne plotki dotyczące prawdziwej tożsamości Rycerza-Ludożercy. Większość uważa go za zwykłego, choć ambitnego ghul, który za sprawą niezwykle sprytu i nadzwyczajnej siły wdarł się na szczyt tutejszej hierarchii. Prawda jest jednak dużo bardziej mroczna i tragiczna, być może też któregoś dnia wyjdzie ona na jaw. Monstrum znane dzisiaj jako Rycerz-Ludożerca było kiedyś baronem Julesem de Fontainebleau, rycerzem Królestwa. W zgodzie z tradycją i kodeksem rycerskim miał on prawo rządzić ludźmi niższego pochodzenia, a oni powinni być mu we wszystkim posłuszni. Jules był doskonałym wojownikiem oraz surowym i wymagającym przywódcą. Gdy król Charlen zastanawiał się nad wyborem wodzów, którzy mieliby poprowadzić armię błędnych rycerzy na kolejną wojnę rycerską, kandydatura młodego barona wydawała się oczywista. Tak naprawdę wojna trwała

Ghule i profesje

Ghule to dość prymitywne stwory, które rzadko tworzą zorganizowane klany. Jednakże w tak niezwykłym miejscu jak Baronie Przeklętych, ghule mogą wykonywać podobne zajęcia jak ludzie na powierzchni. Możesz im zatem przypisać profesję z *Księgi Zasad* lub *Rycerzy Graala*.

z przerwami już od wielu lat, a dokładnie od czasu, gdy rycerze z Księstw Granicznych poprosili króla Bretonii o pomoc, nie mogąc poradzić sobie z naporem orków i goblinów. W 1480 (2458 KI) baron Jules wraz z wieloma innymi błędnymi rycerzami przybył do Księstw Granicznych. Zasłynął wówczas jako nieprzejednany wróg zielonoskórzych oraz surowy wódz, wymagający od podwładnych bezwzględnego posłuszeństwa. Zastępy błędnych rycerzy pod przywództwem Julesa przyniosły śmierć niezliczonym orkom, a on sam wykazał się męstwem i sprawnością bojową.

W 1488 (2466 KI) roku zielonoskórzy pozornie zaczęli się wycofywać. Baron Jules zdecydował się na pościg za hordą orków uciekającą w dzikie ostepy na północ od zamków granicznych książąt. Planował okrążyć rozbite armie u wejścia do górskich kotlin i urządzić masakrę, na wspomnienie której sama myśl o powrocie do krain ludzi wzbudzałaby strach w sercu każdego zielonoskórego potwora. Popenił jednak błąd, uznając orki za bezmyślne zwierzęta, którym obca jest jakakolwiek taktyka bądź strategia. Podczas pościgu Jules zorientował się, że to on wraz z rycerzami wpadli w zasadzkę. Kilka orczych plemion zawarło tymczasowy sojusz, aby ukarać zuchwałego barona. Nieprzeliczone zastępy orków i goblinów wynurzyły się zza okolicznych wzgórz, otaczając ludzi i zamykając ich w śmiertelnej pułapce.

Tylko nielicznym rycerzom udało się wrócić do Bretonii, aby opowiedzieć o tym, co potem zaszło. Sam Jules również uniknął śmierci. Rycerzy otoczono, więc walczyli oparci o siebie plecami, starając się zasłaniać przed niezliczonymi strzałami goblinów i odpierać kolejne fale szalonych, toczących pianę z pysków orków. Prawie wszyscy błędni rycerze zginęli, a po trzech dniach i trzech nocach morderczej walki orki odtńczyły taniec zwycięstwa na stosach bretońskich ciał. Ale Jules nie zginął. Został przygnieciony przez trupy i dopiero gdy zwłoki wystarczająco przegniły, udało mu się spod nich wydostać. Nawet on sam nie wie, jak długo to trwało, ponieważ przez większość czasu majączył, cierpiąc na urojenia. Prawdopodobnie to właśnie wtedy po raz pierwszy posmakował ludzkiego mięsa. W każdym razie, kiedy ostatecznie udało mu się uwolnić spod sterty martwych ciał, ledwo zdołał przypomnieć sobie drogę powrotną do Bretonii, a potem wyruszył nią samotnie i pieszo. Jasność umysłu stopniowo wracała i wydawało mu się, że powraca jako bohater, jedyny ocalały po chwalebnej, lecz tragicznej walce. Jednak powrót okazał się bolesnym rozczarowaniem.

Kiedy dotarł do zamku, który niegdyś był jego domem, przywitały go otwarte z przerażenia usta domowników. Na jego widok żona zemdląła, a wierni słudzy zabarykadowali wrota. Jules stał się bowiem potworem. Jego twarz zapadła się i nabrała niezdrowej, ziemistej barwy, a zęby wydłużyły się, tworząc pożółkłe kły. Paznokcie przemieniły się w zakrzywione szpony, a ciało cuchnęło śmiercią i zgnilizną. Między rozdarciami w skórze prześwitywały mięśnie i wnętrzności. Baron Fontainebleau przedstawiał sobą tak przerażający widok, że wkrótce został przegnany z własnych ziem przez uzbrojonych w żagwie i widły chłopów, którym przewodzili jego dawni dworzanie. Jules wpadł w szal. Był przecież bretońskim rycerzem, a odebrano mu

należną władzę. Rozpoczął więc poszukiwania miejsca, w którym mógłby odbudować swoją potęgę, nie zważając już na kodeks rycerski, pragnąc wyłącznie dominacji nad ludźmi. Przybył do Mousillon i stwierdził, że jest to miejsce, w którym ktoś silny i bezwzględny, potwór czy nie, może zdobyć władzę, której tak pożałował. Pod ulicami miasta, wśród ciemności i smrodu, natrafił na lud czekający na przywódcę. Zamieszkujące Utracone Miasto pełzające potwory uznały go za towarzysza, a potem za władcę. Tak powstała Baronía.

Rycerz-Ludożerca pragnie władzy nad światem na powierzchni. Stał się zły i zepsuty, pogardza żywymi, uznając ich za żer i materiał na niewolników. Ostatnio skontaktował się z nim Mallobaude i zaproponował objęcie rządów nad miastem w zamian za pomoc w zdobyciu Mousillon i obronie przed nieuniknionym atakiem królewskich sił. Rycerz-Ludożerca rozważa tę ofertę i najprawdopodobniej przyjmie ją w nadziei, że najpierw miasto, a potem całe Mousillon stanie się krajem potworów - jego dominium.

Rycerz-Ludożerca

Status plemienny: wódz

Poprzednie profesje: giermek, błędny rycerz, rycerz Królestwa

Rasa: ghul

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
62	5	57	65	69	33	51	25

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
5	19	5	6	4	0	8	0

Umiejętności: dowodzenie +10, jeździectwo, nauka (genealogia/heraldyka) +10, nauka (strategia/taktyka) +10, opieka nad zwierzętami, przekonywanie, przeszukiwanie, sekretny język (bitewny), skradanie się, spostrzegawczość +10, sztuka przetrwania, śledzenie, tresura, ukrywanie się, unik +20, wiedza (Bretonia), wspinaczka, znajomość języka (bretoński), znajomość języka (starożytny), znajomość języka (tileański)

Zdolności: broń naturalna, broń specjalna (dwuręczna), broń specjalna (kawaleryjska), cnota doskonałości, cnota rycerskości, etykieta, grotołaz, nieustraszony, obieżyswiat, silny cios, straszny, widzenie w ciemności

Zasady specjalne:

- Trujący atak. Postać zraniona przez ghula musi wykonać Wymagający (-10) test Odporności. Nieudany test oznacza, że traci dodatkowe 2 punkty Żywotności. Test należy wykonać po każdym udanym ataku ghula.

Choroby umysłu: bezdusność

Zbroja: ciężki pancerz (zbroja płytowa)

Punkty Zbroi: głowa 5, ręce 5, korpus 5, nogi 5

Uzbrojenie: pazury, dwuręczny miecz

Wyposażenie: Baronía Przeklętych ze wszystkimi poddanymi

- Zlecenie Rycerza-Ludożerco -

Umysł Rycerza-Ludożerco zaprzęta ostatnio trzy sprawy i będzie potrzebował najemników na powierzchni, aby doprowadzić je do końca. Wybierze jeden z trapiących go problemów jako zadanie dla Bohaterów, w zamian zaś zaoferuje im to, co chcą - głowę Guido le Beau. Zadania są następujące: zabić Gefreida Czystego, zatruć studnię w Dzielnicy Kaplicy lub zatopić jeden z niewolniczych statków Łowców Skór, aby zapewnić pożywienie ghumom. Każde z tych zadań wiąże się z popełnieniem bardzo niegodziwych czynów, ale Bohaterowie mają niewielki wybór - mogą powrócić do Lyonesse bez głowy le Beau albo ubrudzić sobie ręce krwią niewinnych.

Zabicie Gefreida

Gefreid Czysty to starzejący się rycerz Próby (został szczegółowo opisany w Rozdziale III: Czarny Rycerz). To jeden z niewielu prawdziwych bohaterów w Mousillon, odważny i oddany sprawie. Mimo szlacheckiego pochodzenia nie jest arogancki, a ciężkie doświadczenia nie do końca jeszcze zmieniły go w zgorzkniałego starca. Wciąż poszukuje Graala, choć już dawno temu doszedł do wniosku, że nie jest godzien znalezienia Kielicha. Obecnie jego najważniejszym obowiązkiem wobec Pani jest walka ze złem, które napotyka podczas swoich bezowocnych poszukiwań. Sądzi, że i tak nigdy nie odnajdzie Graala, całkowicie więc poświęcił się zabijaniu potworów i chronieniu niewinnych. Niewielu tak godnych pochwały ludzi jak Gefreid znalazłoby się w całej Bretonii, nie wspominając o Mousillon. Oznacza to również, że trudno znaleźć osobę bardziej znenawidzoną przez Barona Przeklętych. Ale jeśli Bohaterowie chcą głowy le Beau, będą musieli dopuścić się mordu na rycerzu.

Obecnie Gefreid przebywa poza murami miasta, na Trupich Wzgórzach, gdzie poluje na zombi i szkielety. Rycerz-Ludożerca może powiedzieć Bohaterom, że Gefreid był ostatnio widziany w pobliżu Rzeźni - wielkiego i bardzo starego kopca, pod którym kryje się wyjątkowo cuchnąca masowa mogiła. Rzeźnia wyróżnia się spośród pozostałych wzniesień tym, że na jej szczycie stoją stare szubienice. Kilkadziesiąt lat temu zbrodniacy byli do nich przywiązywani (lub zamykani w zawieszonych klatkach) i pozostawiani zombi na pożarcie. Jednakże z czasem to miejsce stało się zbyt niebezpieczne nawet do przeprowadzania egzekucji. Obecnie jedyną żywą istotą, która zapuszcza się w tamte okolice, jest właśnie Gefreid.

Jeżeli Bohaterowie nie wyruszyli wcześniej na Trupie Wzgórze, prawdopodobnie zostaną zaskoczeni przez zombi lub szkielety. Da to im pojęcie, jak niebezpieczna to okolica i jak ogromny wpływ na poprzednie pokolenia wywarły kłatwa i epidemia czerwonej ospy.

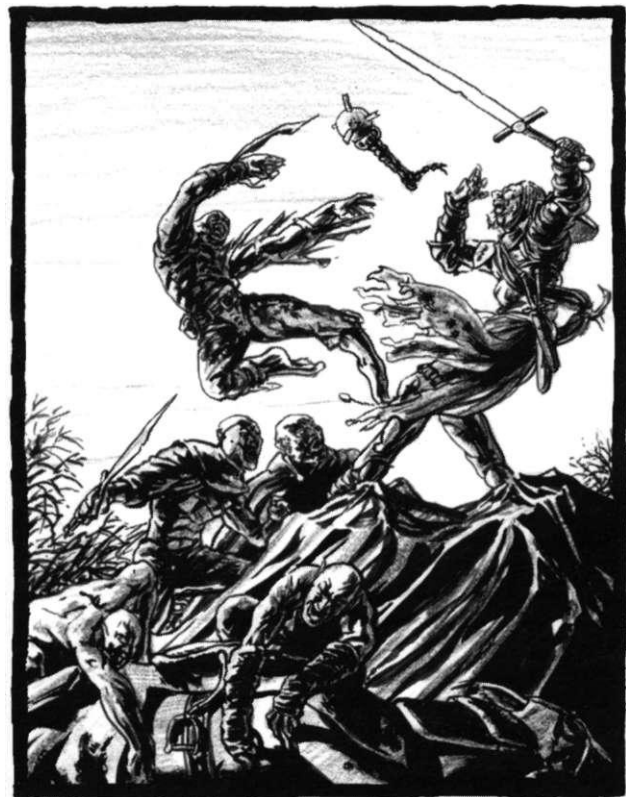
Nietrudno dostrzec zarysy szubienice wynurzające się ze śmierdzącej mgły, która spowija całe wzgórze. Zbliżając się do niego, Bohaterowie usłyszą odgłosy walki, metal uderzający o metal lub przeraźliwe skrzeki. Kierując się w stronę tych dźwięków, drużyna wkrótce ujrzy Gefreida walczącego samotnie z grupą zombi (patrz Księga Zasad, str. 243, lub Bestiariusz Starego Świata, str. 112). Monstra to najprawdopodobniej dawni żołnierze lub najemnicy, ponieważ wciąż noszą kawałki zbroi, a niektóre z nich walczą przy użyciu połamanej, zardzewiałej broni. W pobliżu leży martwy koń, nadgryzany już przez parę ghuli,

a Gefreid walczy z kolejnymi trzema potworami, wprawnie się broniąc. Jeżeli Bohaterowie nie będą się wtrącać, rycerz z pewnym wysiłkiem pokona przeciwników, a potem zabije jeszcze potwory pożerające jego wierzchowca. Powie kilka słów na pożegnanie oddanego towarzysza, Bucefała, który wiernie mu służył przez wiele lat. Z pewnością w Mousillon nieprędko zdobędzie nowego rumaka. Po chwili milczenia skieruje się w stronę Północnej Bramy, gdzie ma nadzieję znaleźć jakieś schronienie, by się przespać i opatrzyć rany.

Gefreid od dłuższego czasu z nikim nie rozmawiał i serdecznie powita nieznajomych, zwłaszcza jeżeli pomogli mu w walce z zombi. Ale nawet jeśli Bohaterowie tylko stali z boku i przyglądali się, nie będzie miał im tego za złe. Obrona niewinnych jest przecież jego obowiązkiem, gdyż złożył taką przysięgę i nie ma prawa mieszać w to innych. Jeżeli drużyna nie udzieli mu pomocy, z ust Gefreida padną wymówki tylko w przypadku, gdy wygląd jednego z BG w oczywisty sposób zdradzi, że jest on bretońskim rycerzem. Gefreid to dość sympatyczny mężczyzna, trochę jednak znużony brzemieniem lat i ciężkimi doświadczeniami. Chętnie porozmawia z Bohaterami, jeżeli tylko wyrażą taką ochotę. Może wysłuchać opowieści o ich przygodach, opisać niektóre miejsca w Mousillon, które miał okazję zobaczyć, a także zapytać o nowiny z wielkiego świata. Ogólnie zachowuje się zgodnie z kodeksem rycerskim, dając przykład uprzejmości, odwagi i szlachetności.

Wykonanie zlecenia

Zamordowanie Gefreida nie będzie prostą sprawą, zarówno ze względów praktycznych, jak i moralnych. Być może rycerz jest już starym człowiekiem, ale jest też twardy jak



wyprawiona skóra, a sztuki władania mieczem uczył się od najlepszych. Wyzwanie go do walki wręcz może być bardzo niebezpieczne. Śledzenie go, a następnie zabicie podczas snu wydaje się dużo łatwiejsze, ale na pewno nie dla sumienia. Dowodem wykonania zadania będzie dostarczenie Rycerzowi-Ludożercy całego ciała lub tylko głowy Gefreida. Wykonując to zadanie, BG dowiedzą się o sobie czegoś, o czym prawdopodobnie woleliby nie wiedzieć.

Kropła trucizny

Bohaterowie z pewnością zdążyli już zauważyć, jak wielką rolę w życiu mieszkańców miasta odgrywa studnia w Dzielnicy Kaplicy. Jest to jedyne w Mousillon, a może nawet w całym księstwie, źródło stosunkowo czystej wody, dobowanej z bardzo głębokich pokładów, których nigdy nie dosięgła zaraza. Mnóstwo ludzi codziennie czerpie z niej wodę, co sprawia, że Dzielnica Kaplicy jest jednym z najgęściej zaludnionych obszarów w mieście. Jeżeli woda zostanie zatruta, umrze wielu ludzi, a Mousillon pogrąży się w jeszcze głębszym upadku i rozpaczy niż do tej pory. Ale tego właśnie pragnie Rycerz-Ludożerca, dążąc do osłabienia ewentualnych przeciwników, i dlatego zleci to okropne zadanie Bohaterom.

Pierwszym krokiem do wypełnienia misji będzie oczywiście zdobycie samej trucizny. Rycerz-Ludożerca wymaga, by wykorzystać trutkę z małego aptekarskiego sklepiku na obrzeżach Dzielnicy Kaplicy (oczywiście Bohaterowie mogą gdzieś indziej zdobyć trutkę lub uszczuplić własne zapasy). Dokładny adres poda Uschnięta Dłoń. Jeżeli drużyna będzie zadawać dodatkowe pytania, usłyszy, że właścicielem kramu jest niejaki pan Blouf (stary sprzymierzeniec Baronii), który powinien za darmo dać im truciznę. Będzie to mała buteleczka z krwawoczerwonym płynem, z którą trzeba się obchodzić wyjątkowo ostrożnie, ponieważ jest niezwykle niebezpieczna. Aptekarski sklepik jest głęboko

schowany w ciemnym zaułku, a można go rozpoznać po sztydzie przedstawiającym czaszkę i kilka instrumentów medycznych. Miejsce wydaje się opuszczone, ale podobne wrażenie sprawia wiele okolicznych budynków, które mimo to są zamieszkane. Drzwi są zabite deskami, a ich otwarcie lub wyważenie wymaga udanego testu otwierania zamków lub Krzepy. Jeżeli Bohaterom uda się wejść za pierwszym razem, przebywające wewnątrz istoty będą zaskoczone ich przybyciem. Jeżeli jednak BG potrzebowali kilku prób, aby sforsować drzwi, gospodarze będą przyczajeni i gotowi na odpowiednie powitanie intruzów.

Pan Blouf już tutaj nie mieszka. To prawda, że kiedyś sprzedawał trucizny ghulom z Baronii, ale niestety od pewnego czasu jest już martwy. Jego sklep przejęli inni z dawnych klientów - skaveny z Trzynastego Szponu. Rycerz-Ludożerca wie o tym, podobnie jak o tym, że w posiadaniu szczuroludzi znajduje się fiołka z wydestylowaną, niezwykle silną odmianą czerwonej ospy. Wysyłając po nią grupę Bohaterów, Baron pragnie osiągnąć dwa cele: zdobyć narzędzie do skażenia wody i jednocześnie wyeliminować potencjalne zagrożenie dla swego przyszłego królestwa. Skaveny miały zamiar przebaczać rozprzestrzenianie się choroby w mieście. Grupie przebywającej w sklepiku przewodzi Iksit, wyjątkowo nieprzyjemny i odrażający czciciel zarazy, który żywi głęboką nienawiść do wszystkich stworzeń nie będących gryzoniami (zresztą skavenów też nie darzy zbytnią sympatią). To szalony zabójca, który nie zawaha się przed zabiciem każdego, kto przeszkodzi mu w pracy. Towarzyszy mu czterech klanbratów, którzy zdają sobie sprawę z tego, jak niebezpieczny jest ich przywódca i potwornie się go boją. Jeżeli Iksit zginie, prawdopodobnie ucieknie, ale dopóki będzie żył, będą walczyć na śmierć i życie, ponieważ bardziej od tego, co mogą im zrobić Bohaterowie, obawiają się swojego dowódcy. Od Iksita bardzo łatwo się zarazić, dlatego każdy Bohater, któremu czciciel zarazy zada trafienie krytyczne, musi wykonać udany test Odporności albo zostanie zarażony budzącą strach czerwoną ospą.



Ze sklepu usunięto posadzki, wewnętrzne ściany i wszystkie meble, zmieniając pomieszczenia w brudne i śmierdzące laboratorium. Podłogę pokrywa gruba warstwa kurzu i brudu, a skaveny śpią w jednym z kątów, w paskudnym gnieździe skleconym ze słomy i szmat. Błat chwiejącego się stołu pod jedną ze ścian pokryty jest dziwnymi, szklanymi naczyniami. Ich rozbicie niesie za sobą ryzyko zarażenia się różnymi niebezpiecznymi chorobami, między innymi zieloną ospą. Przed zarazą chroni udany test Odporności. Na innym stoliku leży ciało człowieka, przykryte poplamionym prześcieradłem. To niedawno zmarła ofiara czerwonej ospy, na której zdążono już częściowo przeprowadzić sekcję. Ściany w pobliżu poplamione są krwią i poznaczone dziwnymi symbolami wyrytymi w odpadającym tynku. Meble, które niegdyś zapełniały sklepik, zostały połamane w drzazgi albo wykorzystane jako wyposażenie laboratorium.

W sklepiku aptekarza drużyna nie znajdzie żadnych cennych przedmiotów. Jeśli skaveny zostaną zabite lub przegnane, Bohaterowie będą mogli spokojnie przeszukać pomieszczenie, z przerażeniem odkryć częściowo rozcięte męskie zwłoki na stole, ryzykować infekcję, majstrując przy różnych fiołkach i przedmiotach niewiadomego przeznaczenia, które wypełniają prymitywne laboratorium, albo bezowocnie przeszukiwać cuchnące gniazdo. Lepszy efekt przyniesie ostrożne zbadanie ciała Iksita. W woreczku zawieszonym na szyi skavena spoczywa mała, ale pięknie wykonana buteleczka po damskich perfumach,

najprawdopodobniej skradziona z Utraconego Miasta. Krwistoczerwony płyn w środku to próbka wydestylowanej czerwonej ospy, którą Iksit przechowywał na specjalną okazję. W ten sposób Bohaterom uda się wejść w posiadanie trucizny, która zgodnie z rozkazem Rycerza-Ludożercy ma być wpuszczona do studni.

Iksit, czciciel zarazy

Rasa: skaven

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
34	25	30	41	40	25	29	20
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	11	3	4	5	0	0	0

Umiejętności: nauka (teologia) +10, pływanie, skradanie się, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, ukrywanie się, unik, wiedza (skaveny) +10, wspinaczka, znajomość języka (queekish)

Zdolności: grotolaz, nieustraszony, odporność na choroby, szal bojowy, widzenie w ciemności

Zbroja: brak

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

Uzbrojenie: dwie sztuki broni jednoręcznej

Klanbrat (4)

Rasa: skaven

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
30	25	30	30	40	25	25	15
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	9	3	3	5	0	0	0

Umiejętności: pływanie, skradanie się, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, ukrywanie się, wiedza (skaveny) +10, wspinaczka, znajomość języka (queekish)

Zdolności: broń specjalna (proce), grotolaz, odporność na choroby, widzenie w ciemności

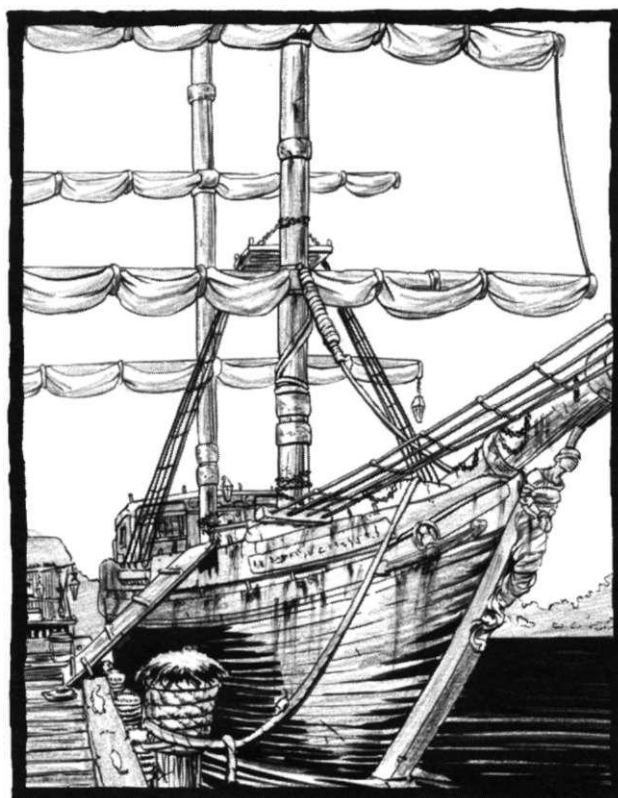
Zbroja: lekki pancerz (skórzany hełm i kurta)

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

Uzbrojenie: broń jednoręczna, tarcza, proca

Wykonanie zlecenia

Prawdopodobnie najtrudniejszą częścią zadania będzie zabicie skavenów. Podejście do studni i upuszczenie do jej wnętrza fiolki pod pozorem nabierania wody, powinno być stosunkowo proste. Jeżeli któryś z Bohaterów spróbuje tego dokonać za dnia, kiedy wokół tłoczy się mnóstwo ludzi i przechodzą patrol samowzajemnej straży, będzie musiał wykonać udany test umiejętności zwinne palce. Nieudany test lub brak tej umiejętności oznacza, że któryś z chłopów zauważy, jak BG wrzuca coś do studni, co skutkuje publicznym oskarżeniem o próbę zatrucia wody. Jeden ze strażników podejdzie, aby wyjaśnić sprawę, i rozkaże Bohaterowi, aby się wytłumaczył. Udany test Oglady



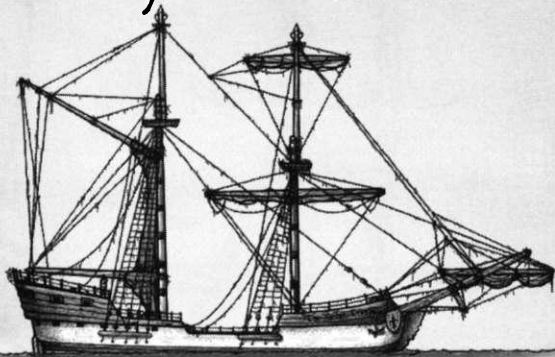
powinien polubownie rozwiązać konflikt. Jeżeli jednak test się nie powiedzie, wśród zgromadzonych chłopów zapanie wielkie poruszenie. Niektórzy z nich będą oskarżać członków drużyny o próbę otrucia mieszkańców, inni będą ich bronić i atmosfera z minuty na minutę będzie się stawała coraz bardziej gorąca. Jeżeli Bohaterowie chcą uniknąć kłopotów i bójki, najlepiej będzie, jeśli jak najszybciej się stamtąd ulotnią.

Kiedy drużyna zatruje studnię, niczego nie będzie można już cofnąć. Czerwona ospa rozprzestrzeni się błyskawicznie. Wielu ludzi umrze, zarówno tych niewinnych, jak i złych. Zanim stanie się oczywiste, że wybuchła nowa epidemia, miną 3-4 dni. Zaraza wygaśnie po dwóch tygodniach, podczas których spłonie wiele kamienic, dojdzie do samosądu na kilku niewinnych i fałszywie oskarżonych nieszczęśnikach, w mieście będzie słychać jeszcze więcej przepowiedni nadchodzącej zagłady i trzeba będzie usypać nowy kurhan na Trupich Wzgórzach. Jeżeli Bohaterowie mają choć trochę zdrowego rozsądku, powinni do tego czasu już dawno opuścić granice Mousillon.

Utopić smutki

Baron musi wykarmić swych poddanych. Ghule żywią się ludzkim mięsem, co oznacza, że poddani Rycerza-Ludożercy potrzebują stałych dostaw świeżych zwłok. Zazwyczaj sami potrafią zapolować na ofiary, ale populacja Baronii rozrosła się do tego stopnia, że trzeba regularnie dostarczać świeże mięso, aby utrzymać lud w dobrej formie i uchronić przed bratobójczymi walkami o ostatnią chlebąstkę. Rycerz-Ludożerca chciałby, aby Bohaterowie pomogli w zapewnieniu nowej dostawy mięsa dla Baronii, ale zatai przed nimi ten fakt, żądając jedynie, aby zatopili statek o nazwie „Czysta Dziewica”, należący do Łowców Skór, wyjątkowo brutalnego gangu z doków (BG mogli już

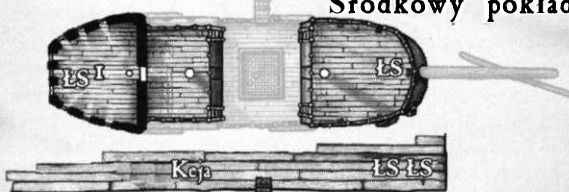
"Czysta Dziewica"



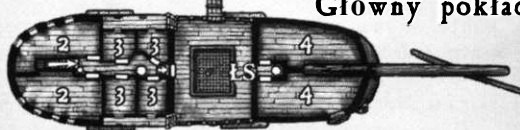
Górny pokład



Środkowy pokład



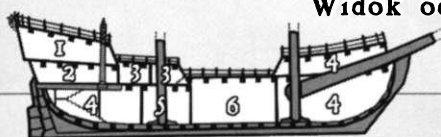
Główny pokład



Pod pokładem



Widok od burty



Legenda

W metrach

0 4 8 12 16 20

1. Kabina kapitana
2. Kajuty załogi
3. Mniejsze kajuty
4. Składowe
5. Kabina Łapacza
6. Ładownia (z niewolnikami)
- ŁS - Łowca Skór
- L - Łapacz

- Kłapa ładowni
- Koło sterowe
- Trap
- Schody
- Drzwi

wcześniej mieć z nim do czynienia). Statek ma wypłynąć z doków około północy, ale powinien zostać zatopiony jeszcze w porcie lub w zatoce. Szczegóły planu głuł pozostawia Bohaterom, ale zasugeruje, że najlepszym rozwiązaniem byłoby zakradnięcie się na pokład i przedziurawienie kadłuba poniżej linii wody. Baron będzie zniechęcał BG do pomysłu podpalenia statku (ghule woła krwiste mięso, a nie dobrze wysmażone), ale nie zostanie to powiedziane wprost.

Wykonanie zlecenia

„Czysta Dziewica” stoi przy kei w północnym doku. Załogę stanowią członkowie gangu, nie rozstawiają jednak straży wokół statku, ponieważ pragną utrzymać w tajemnicy charakter ładunku. Rycerz-Ludożerca opłaca informatora wśród Łowców Skór, lecz inne gangi nie mają pojęcia, czym wypełnione są ładownie statku. Bohaterowie mogą to jednak łatwo zmienić, szczególnie zaś przywódca Srebrzystej Krwi, Lanfranco, będzie zachwycony, mogąc posłać na dno zatoki statek z ładunkiem należącym do Łowców Skór. Keja jest słabo strzeżona, więc wejście na pokład nie powinno nastreżać większych trudności. Na statku znajduje się pięciu Łowców (użyj współczynnika piratów ze str. 246 Księgi Zasad). Trzech stoi na pokładzie, jeden przebywa w kabinie, a ostatni, o przydomku Łapacz, siedzi w ładowni.

Na „Czystej Dziewicy” przetrzymywanych jest około trzydziestu niewolników, porwanych podczas różnych pirackich wypadów na północne wybrzeża Imperium i brzegi Estalii. Niewolnicy są brudni i niedożywieni, niektórzy od miesięcy przebywają na statku. Skuci łańcuchami w ładowni, żyją w strachu przed Łapaczem. Według zamysłu Rycerza-Ludożercy, po zatopieniu okrętu niewolnicy pójdą na dno wraz z nim i staną się pożywieniem dla ghuli zamieszkujących Baronię. Więźniowie są załamani i zrezygnowani, ale jeden z nich, młody Estalijczyk o imieniu Janeiro, nie zamierza się poddawać. Gdy Bohaterowie wejdą do ładowni, będzie im błagał, aby uwolnili jego oraz pozostałych więźniów. Mężczyzna dobrze mówi po bretońsku oraz w staroświatowym i będzie głośno złorzeczyć Bohaterom, jeżeli pozostawią niewolników na pastwę losu. Jeśli BG zatopią statek z więźniami na pokładzie, Janeiro dołączy do repertuaru wyzysk wymyślne estalijskie przekleństwa. Jego słowa będą dźwięczeć w uszach Bohaterów do czasu, aż czubki masztów znikną pod powierzchnią wody. Jeżeli jednak BG uwolnią niewolników i spróbują wyprowadzić ich w bezpieczne miejsce, to właśnie Janeiro będzie im dziękował najgoręcej, żałując, że nie może im się w żaden sposób odwdziżyć. Zbierze pozostałych niewolników i poprowadzi ich do stosunkowo bezpiecznego schronienia w mieście.

Jeśli Bohaterowie poradzą sobie z Łowcami Skór, zatopienie „Czystej Dziewicy” będzie dość łatwym zadaniem. Wyrąbanie toporem kilku dziur w kadłubie zajmie niewiele czasu. Nikt nie będzie usiłował ratować okrętu ani ryzykował cennego życia członków gangu dla paru nędznych niewolników. Wysłuchiwanie klątw tonącego Janeiro prawdopodobnie nie będzie jednak przyjemnym wrażeniem.

Z powrotem u Ludożerczego Rycerza

Bez względu na to, które z zadań wyznaczy Bohaterom Rycerz-Ludożerca, to oni muszą zdecydować, czy się go podejmą. Być może okażą się tak zepsuci lub zdesperowani, że bez zastanowienia wypełnią ohydny misję zleconą przez Barona Przeklętych. Mogą jednak po usłyszeniu żądania zrezygnować

z głowy le Beau i postanowić uciec z Mousillon. Mogą wreszcie spróbować oszukać Barona Przeklętych, wmawiając mu, że wypełnili jego zlecenie, i mając nadzieję, że zdobędą głowę le Beau i uciekną, zanim ktokolwiek się zorientuje. Wybór, jakiego dokonają, zadecyduje nie tylko o tym, jak skończy się ich pobyt w Mousillon, ale także pozwoli im poznać prawdę o nich samych.

Bohaterowie mogą wrócić do Baronii w ten sam sposób, w jaki zawitali tam za pierwszym razem. Uschnięta Dłoń czeka, aby zaprowadzić ich na dwór Rycerza-Ludożericy. Władca zapyta, czy wypełnili misję, którą im zlecił. Ma w mieście wielu informatorów, więc będzie wiedział, czy wykonali zadanie, ale jeśli sprytnie wszystko ukartują (na przykład ukradną truciznę, ale nie wejść jej do studni; przekonają Gefreida, aby uciekł z miasta, zanim

dopadnie go wysłannik Ludożerczego Rycerza albo uwolnią niewolników przed zatopieniem „Czystej Dziewicy”), uwierzy im na słowo, ponieważ nie dopuszcza myśli, by ktokolwiek ośmielił się go oszukać. Zadowolony Baron wezwie Uschniętą Dłoń, który przekaze Bohaterom głowę le Beau. Jest w opłakanym stanie, odrąbana od tułowia i gnijąca, z zapadłymi, poczerwiałymi oczami i szarą, pomarszczoną skórą. Śmierdzi zgnilizną, ale rzeczywiście należała kiedyś do Guido le Beau, jest więc tym, czego drużyna tak usilnie poszukiwała przez cały czas trwania przygody. Rycerz-Ludożerca rozkaże Uschniętej Dłoni, aby odeskortował drużynę z powrotem na powierzchnię. Zanim posłaniec Barona zniknie w ciemnościach, zasugeruje, że lepiej byłoby, gdyby Bohaterowie więcej tu nie wracali, gdyż Rycerz-Ludożerca rzadko bywa tak wspaniałomyślny i gościnny.

- Wyjście z mroku -

Jeśli Bohaterowie przeżyli i zdołali wydostać się z miasta, nadszedł czas na powrót w bardziej spokojne strony. Najłatwiejsza droga prowadzi na południe, wzdłuż wybrzeża do Bordeaux, jednak drużyna może wyruszyć na północ do Lyonesse, kierując się w stronę wieży Auferica, a więc drogą, którą wkroczyła na teren księstwa. W każdym razie podróż przebiegnie stosunkowo bezpiecznie, chyba że Bohaterowie narazili się w Mousillon komuś, kto miałby powody i sposobność do zemsty.

Jeżeli zabili Aucassina lub rozniewali czymś pana na Zamku Hane, dowódca jego drużyny zbrojnej wybierze właśnie ten moment, żeby zaatakować. Gefrelar to wysoki i szczupły mężczyzna, ubrany w czarną, żelazną zbroję. Jego herb - pojedynczy czarny kwiat na białym polu - zdobi kropierz bojowego rumaka i tarczę rycerza. Mimo że służy wampirowi, wciąż jest człowiekiem honoru, dlatego otwarcie rzuci wyzwanie Bohaterom i wyzwie na pojedynek tego członka drużyny, którego uzna za winnego zbrodni na Aucassinie. Gefrelarowi towarzyszą czterech konnych rycerzy, którzy obserwują starcie i nie będą interweniować, chyba że któryś z pozostałych Bohaterów włączy się do pojedynku. Ojadą po zakończeniu starcia, niezależnie od jego wyniku. Jeżeli cała drużyna zaatakuje rycerza, jego towarzysze włączą się do walki. W przeciwnym wypadku Gefrelar, który żąda tylko jednego życia, odebrawszy je, odjedzie wraz ze swoimi rycerzami.

Rycerze Aucassina

Jeżeli Bohaterowie rozniewali lub obrazili Aucassina, Gefrelar wraz z czterema towarzyszami odnajdzie ich na trakcie poza miastem.

Gefrelar

Profesja: rycerz Królestwa

Poprzednia profesja: błędny rycerz

Rasa: człowiek

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
60	24	56	63	47	31	42	45
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
3	16	5	6	4	0	1	0

Umiejętności: dowodzenie, jeździectwo +10, nauka (genealogia/heraldyka) +10, nauka (strategia/taktyka),

opieka nad zwierzętami, plotkowanie, sekretny język (bitewny), spostrzegawczość, sztuka przetrwania, tresura, unik +10, wiedza (Bretonia), znajomość języka (bretoński), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: bardzo silny, broń specjalna (dwuręczna), broń specjalna (kawaleryjska), cnota doskonałości, cnota rycerskości, etykieta, obieżyświat, odporność na choroby, silny cios

Zasady specjalne:

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

Zbroja: ciężki pancerz (zbroja płytowa)

Punkty Zbroi: głowa 5, ręce 5, korpus 5, nogi 5

Uzbrojenie: broń jednoręczna (topór), kopia, tarcza

Wypożyczenie: rumak z siodłem i uprzężą

Rycerz Aucassina (4)

Profesja: rycerz

Poprzednia profesja: giermek

Rasa: człowiek

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
52	31	41	49	45	28	32	35
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	13	4	4	4	0	0	0

Umiejętności: jeździectwo +10, nauka (genealogia/heraldyka) +10, nauka (strategia/taktyka), opieka nad zwierzętami, plotkowanie, sekretny język (bitewny), spostrzegawczość, tresura, unik, wiedza (Bretonia), znajomość języka (bretoński), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: broń specjalna (dwuręczna), broń specjalna (kawaleryjska), broń specjalna (korbacze), etykieta, odporność na choroby, silny cios, urodzony wojownik

Zasady specjalne:

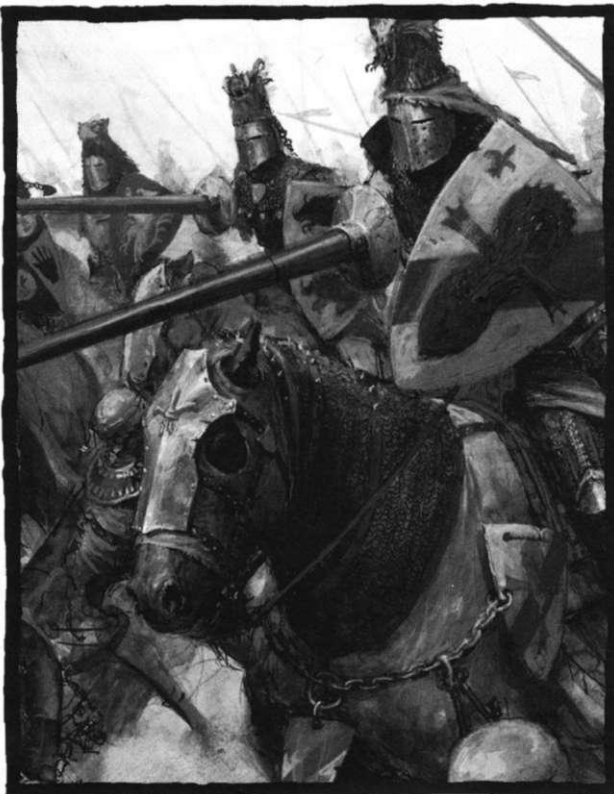
- Modyfikator +10 do testów wiedzy (Bretonia) dotyczących Mousillon.

Zbroja: ciężki pancerz (zbroja płytowa)

Punkty Zbroi: głowa 5, ręce 5, korpus 5, nogi 5

Uzbrojenie: korbacz, broń jednoręczna (miecz), kopia, tarcza

Wypożyczenie: rumak z siodłem i uprzężą



Jeżeli Bohaterowie okłamałi Rycerza-Ludożercę, ów wyśle w pościg grupę ghuli-zabójców (patrz str. 84), które nie mają honoru i nie przestrzegają nawet brutalnego kodeksu, do

którego stosuje się Gefrelar. Ścigają Bohaterów z zamiarem zabicia ich podczas snu. Każdy z nich to świetnie przygotowany skrytobójca. Nie poddadzą się, dopóki Bohaterowie lub one same nie zginą. Jeżeli drużyna rozgniewała zarówno Aucassina, jak i Rycerza-Ludożercę, ghule zaatakują jako pierwsze, a zemsta Gefrelara będzie musiała poczekać.

Bohaterowie dotrą ostatecznie do granicy z Bordeleaux, Bastonne albo Lyonesse, o ile udało im się nie rozgniewać ważnych osobistości lub przetrwać konsekwencje takiego czynu. Ich ostatnim zmartwieniem będzie spotkanie ze strażnikami kordonu ochronnego, dla których Bohaterowie niczym się nie różnią od typowych uciekinierów. Rycerze z zamków kordonu (wykorzystaj współczynniki rycerzy Aucassina) bardzo poważnie traktują swoje obowiązki i jeden z nich, wraz z towarzyszącą mu grupą zbrojnych (wykorzystaj współczynniki najmitów ze str. 245-246 Księgi Zasad), z pewnością zatrzyma drużynę przed przekroczeniem granicy Utraconego Księstwa. Nie ma skrupułów w kwestii zabicia ludzi, którzy mogliby rozprzestrzeniać choroby lub inne plagi pochodzące z Mousillon. Bohaterowie będą mieli tylko jedną szansę, żeby okazać strażnikom list od księcia Lyonesse. Jeżeli go przedstawiają razem z głową le Beau, będą mogli bez przeszkód ruszyć dalej. Jeżeli natomiast nie będą w stanie przedstawić listu albo głowy, rycerz wyda zbrojnym rozkaz do ataku. Nie będzie nikogo oszczędzał, aby uniknąć ryzyka zarażenia paskudną chorobą. Jeśli przypadkowo pierwszym napotkanym rycerzem będzie Auferic, zareaguje w ten sam sposób, nie pozwalając, aby jego osąd w tej sprawie został zakłócony przez fakt, iż wcześniej spotkał Bohaterów. Pokonawszy ostatnią przeszkodę na swej drodze, Bohaterowie będą mogli wreszcie opuścić Mousillon. Niezależnie od tego, czy udało im się zdobyć głowę Guido le Beau, samo wydostanie się z Utraconego Księstwa jest nie lada wyczynem.

- Zakończenie -

Jeżeli Bohaterowie nie zdobyli głowy le Beau, mają teraz swobodę w wyborze dalszych poczyni. Na dworze księcia Lyonesse nie ma sensu pokazywać się bez dowodu śmierci złoicy. Na pewno jednak znajdzie się jakiś inny szlachcic, a może nawet kupiec lub kapitan statku, zainteresowany zatrudnieniem grupy doświadczonych awanturników.

Jeżeli jednak drużyna weszła w posiadanie cennej głowy, może wrócić do zamku Lyonesse i wręczyć ją księciu Adalhardowi. Lady Augustyna zostanie wezwana, aby zidentyfikować szczątki. Dama dworu uczyni to, po czym zaraz omdleje, przerażona widokiem odrąbanej głowy. Zadowolony Adalhard wręczy Bohaterom ogromny zwój, na którym spisano prawo własności do Doliny Carlaon, obejmującej nie tylko "bogate włości, ale i zamek, którego zarządca wprawie jest, by ściągać daninę od okolicznych chłopów". Dokument zapewnia Bohaterom prawa do ziemi, ale także nakłada na nich obowiązki wobec Adalharda (spisane bardzo małymi literami). Właściciel ziemi musi na każde żądanie księcia wesprzeć go finansowo lub zasilić szeregi armii władcy swoimi ludźmi. Nie oznacza to jednak, że Bohaterowie

zyskują status bretońskich szlachciców, ani nawet że ktoś gdziekolwiek poza Doliną Carlaon będzie ich traktował jak szlachtę. Adalhard wylewnie im podziękuje, wyrazi wielkie zadowolenie z powodu śmierci nienawidzonego le Beau, a następnie będzie życzył im szczęścia i wyśle w drogę do nowej posiadłości.

Dolina Carlaon to chyba najmniej urodzajny skrawek ziemi w całym Lyonesse. Na położonym niedaleko wybrzeża terenie rosną tylko ciemiste krzaki. W okolicy nie ma żadnych wiosek, gdyż jałowa i kamienista ziemia nie nadaje się ani pod uprawę, ani do wypasu zwierząt. W dolinie rzeczywiście znajduje się zamek, ale popadł w ruinę tak dawno temu, że obecnie nie zostało z niego nic oprócz niszczyjących fundamentów samotnej wieży. Bohaterowie powinni raczej wystrzegać się składania skargi do księcia Adalharda lub publicznego narzekania na jego niesprawiedliwość. Mogą natomiast wykorzystać Dolinę Carlaon jako bazę wypadową lub odstąpić ją jakiemuś naiwniakowi za cenną przysługę. Do niczego innego ta ziemia się nie nadaje. Ale przynajmniej nie jest to Mousillon.

Nagroda

Za każdy ukończony rozdział przygody Bohaterowie powinni otrzymać od 100 do 300 Punktów Doświadczenia. Możesz przyznać więcej punktów za te epizody, podczas których BG ze szczególną zręcznością wybrną z pajęczyny wielu fałszywych tropów i nieszczęśliwych wypadków. Dodatkowe PD (od 50 do 100) należą się Bohaterom, którzy dokonają jednego lub więcej z następujących czynów: zdemaskują wampira i uwolnią przetrzymywaną przez niego artystkę, uśmierzą konflikt między dwoma wioskami albo zdobędą głowę podżegacza, nie popełniając przy tym żadnego potwornego uczynku.

Roland (Maria)

Profesja: szarlatan

Poprzednia profesja: podzégacz

Rasa: człowiek

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
34	28	31	32	34	31	38	37
+ 10 "	+ 10 "	+ 5	+ 10	+ 15 "	+ 15 "	+ 15	+ 25 ""
44	32	31	32	39	46	38	62

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	10	3	3	4	0	0	3
-	+4 ""	-	-	-	-	-	-
1	13	3	3	4	0	0	3

Umiejętności: charakteryzacja, czytanie i pisanie, gadania, nauka (historia), nauka (prawo), plotkowanie, przekonywanie, spostrzegawczość +10, ukrywanie się, wiedza (Bretonia), znajomość języka (bretoński), znajomość języka (staroświatowy), znajomość języka (tileański)

Zdolności: charyzmatyczny, chodu!, łotrzyk, opanowanie, przemawianie, szybki refleks

Zbroja: lekki pancerz (skórzana kurta)

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

Uzbrojenie: broń jednoręczna (pałka)

Wypożyczenie: plecak, koc, manierka, prowiant (1 tydzień), drewniana miska i sztućce, ubranie dobrej jakości, 7 kompletów ubrań, 4 komplety ubrań najlepszej jakości, podrobione dokumenty, 4 butelki różnokolorowej wody, 4 butelki różnokolorowego proszku, 2k10 ulotek różnej treści, 3k10 ecu

Kiedy byłaś jeszcze małą, rodzice zabrali cię do Marienburga. Tam zobaczyłaś inny świat, w którym chłopów nie dręczyło niehumanitarne prawo, a kobiety nie były tak straszliwie poniżane jak w twojej rodzinnej wiosce. To doświadczenie zmieniło twoje życie. Uciekłaś rodzicom i błąkałaś się po ulicach wielkiego portu, ucząc się wszystkiego, czego mogłaś, od każdego, kto tylko chciał być twoim nauczycielem. Zanim skończyłaś szesnaście lat, potrafiłaś już czytać, mówić w trzech językach, a twoim marzeniem stało się zbudowanie nowej, lepszej Bretonii. Przebrana za mężczyznę wróciłaś w rodzinne strony z zamiarem wzniesienia chłopskiego buntu. Przez dwa lata przekonywałaś wieśniaków o słuszności swojej wizji, ale pewnego dnia pomniejszy szlachciec wraz ze zbrojną świtą wyrzucił wszystkich twoich popleczników, a ty cudem ocalałaś, ukryta w piwnicy. Wówczas zrozumiałaś, że cel, który sobie wyznaczyłaś, chyba cię przerasta. Postanowiłaś więc trochę odczekać i przez ten czas zbierać pieniądze, udając uzdrowiciela. Obecnie podróżujesz po świecie, oferując fałszywe medykamenty każdemu naiwniakowi, który da się nabrać. Masz nadzieję zarobić tyle pieniędzy, żeby następnym razem porządnie uzbroić swoich żołnierzy.

Norskin

Profesja: weteran

Poprzednia profesja: tarczownik

Rasa: krasnolud

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
44	28	35	40	24	35	30	23
+20 "	+20	+10 "	+ 10 "	+ 15 "		+ 15'	-
54	28	45	50	34	35	35	23

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	13	3	4	3	0	0	2
+ 1'	+ 6 ""	-	-	-	-	-	-
2	17	4	5	3	0	0	2

Umiejętności: nawigacja, rzemiosło (górnictwo), spostrzegawczość, śledzenie, unik, wiedza (Imperium), wiedza (krasnoludy), wspinaczka, znajomość języka (bretoński), znajomość języka (khazalid), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: bardzo silny, krasnoludzki fach, krzepki, morderczy atak, odporność na magię, odwaga,

ogłuszanie, opanowanie, silny cios, widzenie w ciemności, wyczucie kierunku, zapiekła nienawiść

Zbroja: średni pancerz (zbroja kolcza)

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

Uzbrojenie: broń jednoręczna (topór), kusza i 10 bełtów, tarcza

Wypożyczenie: plecak, koc, manierka, prowiant (1 tydzień), drewniana miska i sztućce, zwykłe ubranie, 10 metrów liny z kotwiczką, butelka gorzałki dobrej jakości, 3k10 ecu

Zmierzaleś do Middenheim, prowadząc wsparcie zbrojne dla miasta człeczyn, gdy twój oddział został zaatakowany przez grupę orków. Zostałeś pojmany i wydawało się, że skończysz w orczym kotle, ale wtedy stało się coś dziwnego - na obóz zielonoskórych napadli zwierzuludzie. Rozgromione orki uciekły na wschód, w stronę gór. Korzystając z okazji, umknąłeś z niewoli i wyruszyłeś w przeciwną stronę, próbując zmylić pościg. Dotarłeś do Bretonii, jednak nie jesteś tu mile widzianym gościem. Zaczynasz odnosić wrażenie, że marsz tak daleko na zachód nie był najlepszym pomysłem.

Walden

Profesja: banita
Poprzednia profesja: leśnik
Rasa: człowiek

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
26	39	26	31	39	34	32	22
+ 10 "	+10 "	+ 10 "	-	+ 10 "	+ 5 '	+ 10 "	
36	49	36	31	49	39	42	22
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	11	2	3	5	0	0	2
+ 1 '	+ 3 '"						
2	14	3	3	5	0	0	2

Umiejętności: plotkowanie, sekretne znaki (łowców), sekretny język (łowców), skradanie się, spostrzegawczość, tropienie, ukrywanie się, unik, wiedza (Bretonia), wiedza (Imperium), wspinaczka, znajomość języka (bretoński), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: bardzo szybki, broń specjalna (dwuręczna), bystry wzrok, strzał mierzony, szósty zmysł, wędrowiec

Zbroja: lekki pancerz (skórzana kurta)

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

Uzbrojenie: broń jednoręczna (miecz), dwuręczny topór, łuk i 10 strzał, tarcza

Wypożyczenie: plecak, koc, manierka, prowiant (1 tydzień), drewniana miska i sztucce, zwykłe ubranie, odtrutki, 3k10ecu

Nigdy nie darzyłeś bretońskiej szlachty zbytnim poważaniem. Uważałeś, że wysoko urodzeni potrafią być równie źli i niebezpieczni jak zielonoskórzy. Dlatego wolałeś trzymać się na uboczu, większość czasu spędzając w ukochanych lasach. Wszystko uległo zmianie, gdy pewnego razu ujrzałeś, jak na jednej z polan przygotowywana jest egzekucja młodej kobiety. Kilku napuszonych rycerzy stroiło sobie żarty z jej błagań o litość i wydawało się wręcz rozkoszować całą sytuacją. Dziewczyna była wyjątkowo śliczna i kiedy przez moment spojrzała wprost na ciebie, wiedziałeś już, że musisz coś zrobić. Wskoczyłeś zza drzewa, wywijając olbrzymim toporem. Zdołałeś strącić z siodła jednego z rycerzy, a innemu odciąłeś nogę. Wykorzystując ogólne zamieszanie, złapałeś dziewczynę i uciekłeś w las. Dopiero po dwóch dniach zgubiliście pościg, lecz wtedy okazało się, że twoja towarzysząca posiada trzecią rękę (do tej pory skrywaną pod ubraniem). Dokończyłeś więc robotę, którą zaczęli rycerze, bez wahania zabijając dziewczynę. Nawet nie cierpiała. Postanowiłeś czym prędzej oddalić się stamtąd, ścigany przez prawo i zemstę rycerzy.

Gregor

Profesja: włamywacz
Poprzednia profesja: hiena cmentarna
Rasa: człowiek

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
37	35	34	33	30	41	27	34
+ 10 '	+ 10 '	+ 5 '	+ 5	+25 '"	+ 10'	+ 10 "	+ 10 "
42	40	39	33	45	46	37	44
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	13	3	3	4	0	0	2
-	+4 "	-	-	-	-	-	-
1	15	3	3	4	0	1	2

Umiejętności: otwieranie zamków, plotkowanie, powożenie, przeszukiwanie, sekretne znaki (złodziei), skradanie się, spostrzegawczość, targowanie, ukrywanie się, wiedza (Bretonia), wspinaczka, wycena, znajomość języka (bretoński), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: błyskotliwość, chodu!, odporność na choroby, odporność psychiczna, strzelec wyborowy, wykrywanie pułapek

Zbroja: lekki pancerz (skórzany kaftan)

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

Uzbrojenie: broń jednoręczna (topór)

Wypożyczenie: plecak, koc, 10 metrów liny z kotwiczką, latarnia, olej do latarni, zestaw wytrychów, kilof, worek, łopata, manierka, prowiant (1 tydzień), drewniana miska i sztucce, zwykłe ubranie, 3k10ecu

Od zawsze uważałeś, że uczciwa praca to strata czasu. Po co tyrać przez cały dzień za kilka miedziaków, skoro splądrowanie jednego grobu może przynieść fortunę? Oczywiście nie jest to zajęcie przyjemne, ale jeśli człowiek przyzwyczai się do smrodu i ciasnoty, może odnaleźć pod ziemią mnóstwo interesujących przedmiotów. Wiodło ci się świetnie do momentu, gdy wykopałeś trumnę, której lokator nie był do końca martwy. Przerażony, uciekłeś z cmentarza, a zaraz potem z Imperium. Dotarłeś do Bretonii, a ponieważ nie miałeś żadnego fachu w rękę, musiałeś kraść, żeby jakoś związać koniec z końcem. Trzeba jednak przyznać, że niczym magnes przyciągasz kłopoty i często przytrafiają ci się różne nieprzyjemne sytuacje.

Uciekajcie stąd!

Mousillon to przeklęta kraina, naznaczona piętnem śmierci. Przez całe wieki gniła z powodu toczącego ją zepsucia, aż stała się ziemią jałową i skażoną złem. Teraz jednak rodzi się tam nowe życie, splugawione i nikczemne, które może ogarnąć całą Bretonię i pogrążyć ją w szaleństwie wojny domowej. Trzeba powstrzymać zło, nim będzie za późno.

Przynieście mi jego głowę!

Zadaniem Bohaterów Graczy jest odnalezienie oraz zabicie słynnego podżegacza, Guido le Beau. Jako dowód mają dostarczyć zleceniodawcy – wpływowemu magnatowi – głowę buntownika. Wkrótce okazuje się, iż poszukiwany skrył się przed pościgiem na ziemiach Mousillon. Podążając jego tropem, Bohaterowie muszą radzić sobie nie tylko z niegościnną krainą oraz podejrzliwą i przesadną ludnością, ale także z niebezpieczeństwami o bardziej złowieszczej naturze. W stolicy księstwa będą musieli odnaleźć się w kotle intryg i dochodzeń, zapobiec planom piratów oraz rozwikłać sprawę tajemniczych morderstw i poszlak, które wskazują na działalność heretyckich sił dążących do przejęcia władzy w całym Mousillon. Nawet jeśli misja Bohaterów zakończy się powodzeniem, niełatwo przyjdzie im uciec z przeklętego księstwa.

Na własne ryzyko!

Baronia Przeklętych to nie tylko przygoda rozgrywająca się w świecie gry fabularnej Warhammer Fantasy. Dzięki tej książce będziesz mógł wkroczyć na ziemie najbardziej przerażającego z bretońskich księstw. Oprócz gotowego do rozegrania scenariusza wewnątrz znajdziesz także dokładny opis Mousillon, jego dziejów oraz obecnej sytuacji politycznej, a także wpływowych osobistości (włącznie z ich współczynnikami). Spotkasz się twarzą w twarz z zupełnie nowymi potworami, takimi jak Szarzy Ludzie. Miejmy nadzieję, iż unikniesz groźnych chorób, jak czerwona ospa lub bagienna gorączka. Poznasz też przedstawicieli nietypowych profesji – bagiennika i żabiarki – niespotykanych poza obszarem Mousillon. Słowem, doświadczysz w pełni tej przeklętej ziemi, choć nie obiecujemy, że ją pokochasz...

Przybądź do Mousillon – Przeklętego Księstwa!

© Copyright Games Workshop Ltd 2007. © Copyright Copernicus Corporation 2007. 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 2000-2007, 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/>

BL

PUBLISHING

Copernicus Corporation W W W:
<http://copcorp.pl>

COPERNICUS
CORPORATION

