

Spis treści

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



— Bretończycy —

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Język bretoński

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

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

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

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

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

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

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

Struktura społeczeństwa

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

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

Istnieją dwa odstępstwa od powyższego podziału.

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

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



Czas wojen

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

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

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

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

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

Zjednoczenie

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Dwanaście Wielkich Bitew

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

Bitwa pod Bordeleaux

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

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

Grobowce królów

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

Potomkowie Cuileux

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

Łeb smoka

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

Święte jezioro

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

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

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

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

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

Ostatnia grupa to młodszy potomkowie różnych szlacheckich rodów, zwykle rodu władcy i jego lenników. Nie mają żadnej realnej władzy, a ich obecność na dworze zależy wyłącznie od łaski panującego. Nie jest więc niczym dziwnym, że to właśnie między nimi dochodzi do najbardziej zajadłej rywalizacji o względy władcy, nierzadko obejmującej intrygi, próby kompromitacji, a nawet skrytobójstwa. Na wielu dworach jest równie bezpiecznie co w jamie pełnej jadowitych węży, a nawet w otoczeniu szlachetnego i sprawiedliwego władcy zdarzają się osoby przebiegłe, chorobliwie ambitne i bezwzględne, które nie cofną się przed niczym. Przygody rozgrywane wśród dworzan mogą stanowić wyzwanie nawet dla doświadczonych awanturników.

Dwór królewski

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

Oddany swemu krajowi król Louen ogłosił, iż wysłucha każdej skargi na niesprawiedliwość, jakiej jego poddany doznał w kraju, niezależnie od pozycji i znaczenia osoby, która wyrządziła krzywdę. Nawet chłopci mogą skarżyć się na niesprawiedliwość ze strony szlachty, o ile oczywiście przekonają kogoś z wyższego stanu, aby przemawiał w ich imieniu. Należy jednak pamiętać, że czas i uwagę króla zaprzatają inne sprawy, a nawet gdyby mógł poświęcić się tylko wysłuchiowaniu skarg poddanych, nie zdołałby



rozpatrzyć ich wszystkich. W efekcie przekonanie licznych doradców i dworzan, że przedłożonej prośby powinien wysłuchać sam król, może stanowić znaczne wyzwanie. Jednak nagrodą jest zawsze sprawiedliwy wyrok z ust króla. Niektórzy mówią, że władca Bretonii swą mądrość zawdzięcza błogosławieństwu Pani Jeziora.

Armia

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

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

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



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

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

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

Wojny domowe

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

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

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

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

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

Przykładowe wyroki sądów rycerskich

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

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

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

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

— Prawo ziemskie —

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

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

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

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

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

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



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

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

Przykładowe wyroki sądów kupieckich

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

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

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

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

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

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

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

Przykładowe wyroki sądów starszyny

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

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

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

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

— Prawo zwyczajowe —

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

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

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

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

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



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

Zasięg kultu

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

Charakter

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

Przykazania

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

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

Kaplice Graala

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Pielgrzymki

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

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



— Poszukiwania Graala —

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

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



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

Rycerze Graala

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

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

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

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

Prowadzenie wyprawy rycerskiej

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

Wyzwanie

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

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

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

Finałowe starcie

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

Bohater opowieści

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

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

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

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

— Wierzchowce —

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

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

Smoczy wąż

Smocze węże to potworne nieumarłe bestie, grasujące w nurtach Grismerie na granicy między Mousillon i Bordeleaux, choć były widywane także w górnym biegu rzeki. Kształtem przypominają wielkiego wodnego węża, o długości około 8-10 metrów i szerokości blisko półtora metra. Wydaje się, że te stwory w ogóle nie mają kości. Ich gnijąca skóra ugina się pod ciosami, a w dotyku jest oślizgła i miękka. Paszcza z rzędami kłów potrafi jednym kłapinięciem przeciąć człowieka na pół, a dzieci lub niziolki bestia polyka w całości.

Ulubionym sposobem ataku tego stwora jest wywrócenie łodzi i pożarcie pasażerów lub członków załogi, którzy wypadli za burtę. Zdarzały się przypadki, iż smoczy wąż wynurzał się z wody i opadał całym ciężarem na łódź, całkowicie ją druzgocząc. Z nieznanых przyczyn bestie nie mogą jednak zbyt długo przebywać poza wodą.

Smoczy wąż

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
35	0	60	38	40	10	28	5

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	31	6	3	1	0	0	0

Umiejętności: pływanie +20, unik +10

Zdolności: broń naturalna, łuski (2), ożywienie, straszny

Zasady specjalne:

- *Atak spod wody.* Smoczy wąż może wywrócić każdą łódź, która może pomieścić do sześciu osób. Wymaga to poświęcenia akcji oraz udanego testu Krzepy. Bestia może również rozbić większą łódź. Wymaga to udanego testu Zręczności, a efektem jest trafienie łodzi z S+2, natomiast smoczy wąż otrzymuje trafienie z normalną S. Pasażerowie mogą automatycznie uskoczyć przed opadającym stworem, chyba że są bezbronni, związani lub sparaliżowani przez Strach. W takim przypadku otrzymują trafienie z S+2.
- *Wodny stwór.* Pływa z Szybkością 8.

Zbroja: łuski (2)

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

Uzbrojenie: kły



rządy w jego zastępstwie. Co prawda jego najstarszy syn, Frermund, mógłby okazać się dobrym i sprawiedliwym regentem, jednak on sam niedawno ruszył na poszukiwania Świętego Kielicha. Wraz z upływem czasu książę coraz bardziej skłania się do pomysłu, by wyznaczyć namiestnika i dopełnić najświętszej z rycerskich wypraw.

Znaczące miejsca

Bordeleaux

Tętniący życiem port wzniesiony został na

pradawnych ruinach elfiej osady. Siedzibę księcia stanowi zamek Bordeleaux, położony ponad miastem na krawędzi

„Przez trzy lata służyłem w zbrojnej drużynie księcia Alberyka. Wtedy każdego dnia żałowałem tej decyzji, ale teraz niestraszny mi żaden wróg.”

- sir Thopas, po wygranej bitwie z hordą zwierzoluździ.

„W świetle moich badań stwierdzić mogę, iż tradycją wśród mieszkańców Bordeleaux jest powstrzymywanie się od picia wina w każde urodziny, pod warunkiem że właśnie skończyli okrągłą dziesiątkę lat i jest akurat pełnia Mannsleiba.”

- Gustav von Marksheim, żak z Imperium, od dziesięciu lat mieszkający w Bordeleaux.

„Jak człek trzeźwieje, to z miejsca zaczyna widzieć duchy, zjawy i topielców. Od tego naprawdę można oszaleć!”

- mieszczanin z Bordeleaux.

klifu. Z tarasów i murów zamkowych rozciąga się widok na całą zatokę, a umieszczone w bastionach katapulty i balisty mogą ostrzeliwać dowolne cele na redzie, a także w mieście. Podobno książęcy inżynierowie i strzelcy są tak świetnie wyćwiczeni, że potrafią zatopić zakotwiczony statek, nie uszkadzając stojących z nim burty w burtę innych łodzi.

Mieszcząca się na terenie zamku Pierwsza Kaplica jest najsłynniejszym

— Gisoreux —

Księstwo Gisoreux składa się z czterech rejonów, zróżnicowanych pod względem ukształtowania terenu i gęstości zaludnienia. Położona w centrum Nizina Gisoreux to w rzeczywistości pagórkowaty teren z dużą liczbą łąk i pastwisk. Na obszarze ograniczonym przez rzekę Grismerie, Las Arden oraz pasma Gór Szarych i Błędnych Sióstr mieści się stolica i liczne osady, zamieszkałe przez ponad połowę mieszkańców księstwa.

Północne Gisoreux obejmuje ziemie pomiędzy rzeką Sannee i Błędymi Siostrami, w większości wykorzystywane do hodowli, choć nadrzeczne czarnoziemy nadają się również pod uprawę. Niegdyś rozciągał się tu Las Arden, lecz od wielu wieków przodkowie obecnie panującego diuka Baldhelma z Harran konsekwentnie wycinali i karczowali drzewa, wydzierając puszczy kolejne skrawki ziemi. Obecnie to samo dzieje się w południowo-zachodniej części regionu, zamieszkiwanego przez ćwierć ogólnej populacji całego księstwa.

Trzeci wyróżniający się region to Las Arden. W odróżnieniu od Artois, księstwo Gisoreux nie ma większych kłopotów z dzikimi stworami zamieszkującymi puszcze. Jej wschodnie rejony są w miarę spokojne, a drogi patrolują zbrojne drużyny wystawiane przez okolicznych wielmożów. Wokół wiosek stawia się palisady, lecz zdarzają się lata, gdy w ogóle nie ma ataków ze strony zwierzołudzi. Mimo to zapuszczanie się w głąb lasu jest ryzykowne i rzadko kończy się szczęśliwie dla nieostrożnego wędrowca.

Na północy, tam gdzie puszcza podchodzi pod zbocza Błędnych Sióstr, Las Arden ujawnia swe przerażające oblicze. Zakładane tu osady nigdy nie przetrwały dłużej niż rok, a dopiero niedawno bretońscy magnaci zaprzestali prób zaludnienia tego obszaru. Nieliczni mieszkańcy wiodą koczowniczy tryb życia, podróżując na przelaj przez las lub traktami niewiele szerszymi od leśnych ścieżek. Ta część puszczy jest niezwykle stara. Rosną tu wysokie i potężne dęby, co zachęca szlachtę do prób korzystania z leśnych zasobów. Wysyłanym z silną eskortą drużynom drwali niekiedy udaje się przywieźć jedno lub dwa drzewa, jednak znacznie częściej po prostu znikają bez śladu.

Wysunięty najbardziej na wschód rejon Gisoreux to teren położony u styku Błędnych Sióstr i Gór Szarych. Oba pasma dość znacznie się od siebie różnią. Błade Siostry zawdzięczają swoją nazwę białym, wapiennym skałom, które łatwo ulegają wietrzeniu, tworząc głębokie kaniony i spłaszczone szczyty

górskie, nierzadko kończące się pionowymi urwiskami. To malownicza, choć trudno dostępna okolica. Drogę do wielu wysoko położonych górskich dolin zamykają pionowe skały i głębokie przepaście. Jednakże nawet one wydają się łatwo dostępne w porównaniu do strzelistych szczytów z szarego granitu i wysoko położonych, zdradliwych przełęczy Gór Szarych. Większość mieszkańców osiedla się zatem w niższych i bardziej zadrzewionych Błędnych Siostrach.



Ludność

Wynikiem podziału geograficznego jest niezwykle różnorodność mieszkańców tego księstwa. Opinia pozostałych Bretończyków o Gisoreńczykach zwykle odnosi się do mieszkańców centralnej Niziny, czyli serca regionu. Żyjący tam ludzie to osoby przyjacielskie i gościnne. Nawet cudzoziemców traktuje się tu z uprzejmością, a na przekąskę lub darmową szklanicę wina mogą liczyć także przygodni znajomi. Jednakże ta gościnność ma swoje sztywne zasady. Osoba, która otrzymała posiłek i nocleg, zobowiązana jest do odplacenia się tym samym lub inną uprzejmością o podobnej wartości. Ten dziwny zwyczaj wykorzystują cwani oszuści, którzy od lat żyją na koszt mieszkańców regionu. Osoby prostackie i niegrzeczne, które nie raczą zrewanżować się za gościnność, są bez większych ceregieli wyrzucane za drzwi.

Te obyczaje są silnie zakorzenione nawet w osadach położonych na obrzeżach Lasu Arden, lecz tam względy uprzejmości wobec gospodarza nakazują przede wszystkim wzięcie kąpieli w asyście uzbrojonych chłopów. Gorąca kąpiel jest niewątpliwie wielkim zaszczytem, podobnie jak obecność strażników w celu zapewnienia bezpieczeństwa gościom. Fakt, iż całkowicie nagoj osobie rzadko udaje się ukryć oznaki mutacji, wydaje się wyłącznie przypadkowym zbiegiem okoliczności. Młode i piękne dziewczyny mogą spodziewać się zwiększonej ochrony przed rzeczywistymi bądź wymyślnymi zagrożeniami, a podróżujące w męskim przebraniu kobiety przekonują się, że wśród tutejszych mieszkańców nie budzi to zgorszenia, a można nawet powiedzieć, że staje się powodem do zwiększonego zainteresowania potrzebami niespodziewanego gościa.

Mieszkający w Ardenie koczownicy i leśnicy utrzymują się z łowiectwa i zbieractwa, handlując z wioskami położonymi na skraju puszczy, a także osadami w Artois. Chcąc uniknąć losu tamtejszych, nieco zdziczałych chłopów, leśnicy raz na jakiś czas podróżują do większego

„Wszyscy jesteście Gisoreńczykami, a w różnorodności tkwi nasza siła!”

– fragment apelu księcia Hagena do mieszkańców Północnego Gisoreux o zaprzestanie zwyczaju zawierania pozornych małżeństw w czasie Święta Lili.

„W różnorodności Chaos się kryje. Przed nami jeszcze wiele pracy, nim Bretończycy to pojmą.”

– Ermnegard z Krugenheim, łowca czarownic.

„Świetne tereny. Karczmarze naprawdę cię witają i traktują jak gości, a nie jak dostawcę klientów. Gdyby tylko większość traktów nie prowadziła przez las, jeździłbym wyłącznie tam.”

– Eldergar z Busreq, woźnica.

miasta, aby uzupełnić zapasy i posłuchać wieści. Wędrowni łowcy są chętnie witani na terenie niemal całego Gisoreux, gdyż często ostrzegają osady przed atakiem zwierzołudzi, a nawet polują na nich i inne leśne potwory w głębi Ardeny.

Ludność zamieszkująca odizolowane doliny w Błędnych Siostrach tworzy zamknięte społeczności. Jest to spowodowane nie tylko niegościnną okolicą, ale także surowym klimatem, który nie zapewnia tutejszym mieszkańcom dostatecznych środków na odbycie dłuższej podróży. Nieliczne osady utrzymują kontakt z pobliskimi wioskami po obu stronach gór. Każda ze społeczności wytworzyła zatem własny zbiór obyczajów i tradycji, aczkolwiek ich cechą wspólną jest umiejętność przeżycia w wysokich górach oraz odwaga i upór, z jakimi owi twardzi górale znoszą srogi zimy oraz częste napaści orków i zwierzołudzi.

Mimo iż w Górach Szarych można znaleźć ludzkie osiedla, w części położonej na terenie Gisoreux ukształtowanie terenu nie pozwala na utrzymanie przez dłuższy czas większej osady, natomiast niewielkie górskie wioski szybko padają łupem licznych w okolicy plemion orków. W efekcie większość mieszkańców pogórza to samotni łowcy lub niewielkie klany koczowników żyjących głównie z łowiectwa, choć niektórzy świadczą również usługi jako przewodnicy



Powiedzenia z Gisoreux

„Czarna świnia na czerwonym koniu” – biedak. Określenie pochodzi z pewnej opowieści ludowej, popularnej ponad dwa wieki temu. Obecnie jej pełną wersję znają jedynie kronikarze. Przytoczenie tego powiedzenia w obecności rycerza może zakończyć się pojedynkiem lub chłostą (w przypadku chłopą).

„Przekroczyć rzekę” – podjąć nieodwracalną decyzję. Określenie pochodzi od naturalnych granic krainy, wyznaczanych przez główne rzeki.

„Zimowy gość” – niespodziewane zdarzenie. Określenie popularne zwłaszcza na pogórzu Błędnych Sióstr.

dla tych, którzy chcą uniknąć zainteresowania na strzeżonych przełęczach między Bretonią a Imperium. Niektórzy rycerze z Niziny utrzymują silne stancie i zamki w górach, choć rzadko potrafią zdziałać więcej niż dbać o zapewnianie dostaw żywności oraz uzupełnianie załóg owych fortów. Z kolei szlachta z zamków w pobliżu Przesmyku Gisoreux chlubi się wysiłkami w celu utrzymania szlaku przejezdnym i w miarę bezpiecznym.

W ostatnich latach polityka wewnętrzna księstwa uległa zmianie. Od wieków Północne

Gisoreux było praktycznie odcięte i wyłączone spod władzy książęcej, co pozwalało diukom z Harran realizować własne cele. Tym większe było ich zdziwienie, gdy książę Hagen przeniósł się do Couronne, pozostawiając w stolicy namiestnika. Dzięki temu większą uwagę może poświęcić Północnemu Gisoreux. Napięte stosunki z diukiem Harran pogarsza jeszcze fakt, iż książę Hagen jest człowiekiem o dość surowych zasadach moralnych, bez litości piętnującym zachowania stanowiące odwieczne tradycje mieszkańców północnej części księstwa.

Podobnie jak wszystkie księstwa graniczące z Mousillon, Gisoreux również chętnie zgodziłoby się na oczyszczenie przeklętej ziemi ze wszelkiego zła, jakie ją toczy. Na przeszkodzie stoją jednak spory z Bastonne, a zwłaszcza graniczne utarczki wielmożów o ziemie leżące po obu stronach rzeki. Od czasu, gdy książę Hagen na stałe przeniósł się do Couronne, wielu jego wasali z Niziny wolało złożyć przysięgę lenną wobec księcia Bastonne. W efekcie część wielmożów z Gisoreux posiada obecnie włości także na terenie Bastonne, co jeszcze bardziej pogarsza napięte stosunki między oboma księstwami.

Książę Hagen z Gisoreux

Książę Hagen to znamienity rycerz Graala i jeden z najbliższych towarzyszy króla Louena. Jest fanatycznym obrońcą zasad kodeksu honorowego, pod tym względem zawstydzając nawet niektórych rycerzy Graala. Król wie, że zawsze może go zapytać, jaka decyzja byłaby najbardziej zgodna z rycerskim duchem. Jednakże książę Hagen rzadko myśli o konsekwencjach swoich czynów, dlatego też król z ostrożnością podchodzi do jego rad. W odróżnieniu od swego zuchwałego i porywczego wasala, król Louen zdaje sobie sprawę, że niekiedy życie poddanych jest ważniejsze od nakazów kodeksu rycerskiego.

Książę za każdym razem ciężko przeżywa odmowę przyjęcia jego rady przez króla. Jest świadomy większej odpowiedzialności władcy za krainę i lud, gorąco wierzy również w jego szczerą oddanie ideałom rycerskości. Jednak za każdym razem, gdy król poświęca je w imię dobra całego kraju, książę obawia się, iż decyzja ta była podyktowana radą osoby o mniej szlachetnych pobudkach, możliwe nawet, że pozostającej pod wpływem Chaosu.



Znaczące miejsca

Fort Garbana

Położony gdzieś w górach fort stanowi główną siedzibę orków na terenie Montfortu. Mimo wielkich wysiłków księcia dokładna lokalizacja fortu pozostaje tajemnicą, a schwytani żywcem i torturowani zielonoskórzy nie potrafili wskazać jego położenia. Niewątpliwie ostatnie ataki orków były bardziej skoordynowane i sprawiały wrażenie lepiej zorganizowanych niż poprzednie. Książę Folcard podejrzewa, że plemiona orków zostały zjednoczone przez potężnego wodza, który na swą siedzibę obrał właśnie dawny wojskowy fort, ale niewiele więcej wiadomo o tym tajemniczym miejscu. Zdobycie jakichkolwiek dodatkowych informacji, a zwłaszcza wskazanie położenia fortu, może przynieść znaczne zyski śmiałym awanturnikom.

Montfort

Stolica Montfortu, a przede wszystkim górująca nad nią książęca cytadela, zamyka wylot Przełęczy Uderzającego Topora, stanowiąc ważny element obrony Bretonii przed atakami zielonoskórzych lub inwazją z ziem Imperium. Ta potężna twierdza jest jednym z największych zamków w Starym Świecie wzniesionych ludzką ręką. Większa część budowli znajduje się po północnej stronie przełęczy, opasana pięcioma kręgami murów o wysokości dwudziestu metrów. Każdy z kamiennych barbakanów stanowi niezależny system fortyfikacji. Dolne trzy wyrastają wprost ze skalnej ściany, natomiast najwyższe dwa oraz książęcy donżon stanowią zwieńczenie kamiennej iglicy. W zamku podobno znajduje się studnia, która sięga aż do podnóża góry. Choć nikt nie zmierzył jej głębokości, z pewnością trzeba się mocno napracować, aby zaczerpnąć z niej choćby jedno wiadro wody.

Dnem doliny biegnie podwójny mur połączony z najniższym kręgiem fortyfikacji oraz niewielkim zamkiem na przeciwnym końcu. W środku wzniesiono strażnicę z bramą, przez którą prowadzi trakt. W tym miejscu pobiera się wszelkie opłaty i myto, a mur wyznacza także granicę między dwoma dzielnicami stolicy.

Przed bramą rozciąga się główna część miasta, zwana Montfortem Wewnętrznym. Ze względu na obecność cudzoziemskich kupców i podróżnych, bardziej przypomina ona miasta Imperium i innych krain Starego Świata niż typowy bretoński gród warowny. Oczywiście ta dzielnica w dużym stopniu żyje z odwiedzających ją kupców, oferując wszelkiego rodzaju rozrywki w licznych zajazdach, kramach, na targowiskach i w domach rozpusty. Tutejsze karczmy słyną z różnorodności oferowanych usług, a także wysokiej jakości obsługi, oczywiście dla tych, którzy są w stanie za to zapłacić.

Po drugiej stronie bramy, czyli już na terenie przełęczy, znajduje się tak zwany Montfort Zewnętrzny – miasteczko rzemieślnicze, gdzie przerabia się surowce z pobliskich kopalni na gotowe produkty, wysyłane dalej rzeką lub szlakami lądowymi. Jest to podyktowane względami finansowymi, gdyż myto za przewóz surowców jest znacznie wyższe. Tutejsi rzemieślnicy znani są w całej Bretonii, głównie ze względu na doskonałą jakość wyrabianych pancerzy i oręża.

Montfort to miasto podzielone nie tylko murem, ale także pod względem mentalności mieszkańców. Obie dzielnice nie utrzymują zbyt częstych kontaktów, gdyż każdorazowe przekroczenie bramy wiąże się z obowiązkiem uiszczenia myta. Mieszkańcy Montfortu Wewnętrznego złośliwie mawiają, iż „sąsiedzi zza bramy częściej bywają w Altdorfie niż u nas”. Pojawianie się tych uszczypliwych uwag niewątpliwie podsyca obecność licznej grupy przybyszów z Imperium, na stałe mieszkających w Montforcie Zewnętrznym, a także wzniesiona tam największa w Bretonii świątynia Sigmara.

Tharravil

Tharravil to niewielka góraska osada, która swym bogactwem przyciemnia nawet największe miasta Bretonii. Dzięki złotej eksploatowanej w pobliskiej kopalni nawet dachy chałup są wykonane z tego cennego kruszcu. Narzędzia, garnki, a nawet guziki koszul – wszystko w Tharravil jest ze złota. Wioska położona jest u stóp góry lśniącej w słońcu oślepiającą bielą ośnieżonego szczytu. Z jej zbocza spływa strumień, w zalomach tworzący stawy i przepiękne kaskady. Na żyznych ziemiach bujnie rośnie zboże i winorośl, tak iż chłopci nie muszą niczego kupować, zaś owce i kozy dają dużo mleka oraz gęstą wełnę na ubrania. Co jakiś czas z wioski wyrusza konwój ze złotem, który w wielkiej tajemnicy udaje się wprost na zamek księcia Montfortu.

A przynajmniej tak głosi powszechna plotka. O Tharravil krążą różne opowieści, niektóre nawet jeszcze bardziej nieprawdopodobne niż przytoczona powyżej. Nikt ich nie bierze na poważnie, a większość ludzi wątpi nawet w istnienie osady, lecz kilku górali i przewodników zaklina się, że naprawdę ją znaleźli. Jeden z nich nawet chwalił się sztabką złota, która przypominała kształtem dachówkę, lecz kilka dni później znaleziono go martwego i bez owego

Starszy wioskowy

Opis: Sprawiedliwe traktowanie chłopów oraz stosowanie uczciwych przepisów prawa to część obowiązków szlachty. Tylko oni mogą rozsądzać spory i wymierzać karę za przestępstwa. W praktyce jednak, jeśli winnym jest chłop, mało który szlachcic dochodzi, czy skazanym jest faktyczny winowajca. Zdarzało się nawet, że karano ofiarę przestępstwa, a nie sprawcę.

Z tego względu wielu chłopów woli uniknąć takiej „sprawiedliwości” i zamiast tego prosi o osąd jednego ze starszych wioskowych – szanowanych i obdarzonych mądrością mieszkańców osady. Starszy wysłuchuje skargi, zeznań oskarżonego i ewentualnych świadków, a następnie orzeka karę (lub obwieszcza niewinność oskarżonego), zwykle w formie odszkodowania lub zadośćuczynienia przez pracę na rzecz poszkodowanego. W przypadku udowodnienia wyjątkowo poważnej zbrodni zasądza konieczność zaaranżowania „wypadku”, gdyż tylko tak można usprawiedliwić śmierć jednego z poddanych pana.

Uczciwość oraz sprawiedliwość wyroku zależy wyłącznie od mądrości i sumienia starszego, gdyż nikt nie może podważyć ani unieważnić jego wyroku. Jednak nawet zdanie się na łaskę i niełaskę schorowanego, roztargnionego lub wyjątkowo okrutnego

i zawziętego starca może okazać się lepszym wyborem niż udanie się ze skargą do miejscowego wielmoży.

Uwagi: Tę profesję mogą wykonywać wyłącznie chłopci posiadający nieformalne zwierzchnictwo nad wioską. Kobiety rzadko należą do starszyny wioski (chyba że udają mężczyzn).



– Starszy wioskowy –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
—	—	—	—	—	+20	+20	+30

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
—	+4	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: plotkowanie, przekonywanie, spostrzegawczość, targowanie, torturowanie, wiedza (Bretonia), wycena, zastraszanie

Zdolności: charyzmatyczny, groźny, krasomówstwo, przemawianie

Profesje wstępne: bezimienny, rozjemca, zbrojny

Profesje wyjściowe: bezimienny, demagog, herszt banitów, majordomus, urzędnik

Zbrojny

Opis: Zbrojni to elita spośród chłopskich wojowników, walczących w armiach poszczególnych książąt i magnatów z Bretonii. Wiele rycerzy traktuje pogardliwie swoich podwładnych, umniejszając nie tylko ich sprawność w walce, ale także odwagę i hart ducha. W rzeczywistości zbrojni właśnie zapalem bojowym i umiejętnościami nadrabiają gorsze uzbrojenie i opancerzenie, chlubiąc się tym, iż na polu bitwy nie ustępują nawet rycerzom Królestwa.

Zbrojni to żołnierze, którzy odwagą i odpornością psychiczną wyróżniają się spośród mas chłopstwa, przemocą wcielanych do armii. Pierwsi na linii walki, nie ustępują nawet w obliczu przeważających sił wroga. Niektórzy bywają doceniani i otrzymują zadania o większym znaczeniu strategicznym, jak na przykład zwiad i działania na tyłach wroga (niezbyt chwalebne, ale za to wyjątkowo niebezpieczne). Inni dostępują nawet zaszczytu udziału w konnej szarży u boku swego pana (oczywiście do ich zadań należy przede wszystkim ochrona rycerza przed zdradzieckimi ciosami).

W efekcie wielu zbrojnych dość szybko orientuje się, że ich pozycja wcale się nie polepszyła, a nadal są wykorzystywani przez rycerzy, choć nieco w innym charakterze. Zdarzają się przypadki nagrodzenia zbrojnego za długoletnią, wierną służbę lub nadzwyczajny akt odwagi na polu bitwy, jednak wielu żołnierzy nie może znieść faktu, że pomimo swojej sprawności wciąż są traktowani z pogardą. Pod pozorem wyruszenia na niebezpieczną misję zwiadowczą dezertują, szukając szczęścia na szlaku przygód.

Uwagi: Tej profesji nie mogą wykonywać kobiety (chyba że udają mężczyzn).



– Zbrojny –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+25	+10	+10	+10	+10	+10	+10	—

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+1	+6	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: hazard, jeździectwo, mocna głowa, opieka nad zwierzętami, plotkowanie, sekretny język (bitewny), skradanie się, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, ukrywanie się, unik, wiedza (Bretonia), zastraszanie

Zdolności: bardzo silny albo niezwykle odporny, broń specjalna (dowolna), broń specjalna (dwuręczna), ogłuszanie, wędrowiec

Wyposażenie: halabarda, dowolna inna broń, średni pancerz (zbroja kolecza), koń wierzchowy z siodłem i uprzężą

Profesje wstępne: budowniczy, najemnik, pacholek, pasterz z Carcassonne

Profesje wyjściowe: bezimienny, herszt banitów, najemnik, sierżant, starszy wioskowy, zwiadowca