

Jaxa

gra fabularna
o polskich krzyżowcach



Autor gry:

Łukasz Wrona

Opracowanie literackie:

Mateusz Białowiejski

Ilustracje i skład:

Urszula Wrona

PROJEKT REKREATOR

Wydawca:

Muzeum Ziemi Miechowskiej

2023

Podręcznik został wydany w ramach projektu "Jaxa RPG - projekt edukacyjny w 860. rocznicę sprowadzenia Bożogrobców do Polski" dofinansowanego ze środków Muzeum Historii Polski w Warszawie w ramach Programu "Patriotyzm Jutra".

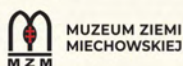
W ramach Projektu zrealizowano także kurs projektowania scenariuszy do gry dla uczniów szkoły podstawowej, rozgrywki w grę "Jaxa RPG" w szkołach powiatu miechowskiego, szereg sesji online oraz Dzień Jaxy, podczas którego uczestnicy kursu poprowadzili sesje w roli Minstreli Gry dla swoich rówieśników.

Ten podręcznik opublikowany jest na licencji Uznanie autorstwa 4.0 (CC BY)

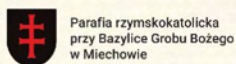


Dofinansowano ze środków Muzeum Historii Polski w Warszawie
w ramach Programu „Patriotyzm Jutra”

ORGANIZATOR



PARTNERZY



projekt
recreator

SPIS TREŚCI

1. Wstęp	5
2. Pielgrzymi	6
Tworzenie Pielgrzyma	8
Archetypy	10
Słabości	34
Motywacje	36
Cechy	37
3. Droga	40
4. Postoje	46
Cesarska chwała	48
Arabska stolica	52
Na zamku krzyżowców	56
Pośród mnichów	60
W obozie i na pobojowisku	64
W porcie i na morzu	68
W górach i na pustkowiach	72
U stóp tronu	76
Pośród ruin	80
Miejsce pielgrzymkowe	84
U celu	88
5. Mirakula	92
Patroni	94
Relikwie	95
Magiczne przedmioty	99
6. Reguły gry	102

OD WYDAWCY

Dokładnie w 860. rocznicę sprowadzenia do Miechowa zakonu Bożogrobców ukazuje się pierwsza gra fabularna o polskich krzyżowcach – JAXA RPG. Było to możliwe dzięki wsparciu finansowemu większego zadania pod nazwą Jaxa RPG – projekt edukacyjny w 860. rocznicę sprowadzenia Bożogrobców do Polski, realizowanego przez Muzeum Ziemi Miechowskiej w ramach Programu Patriotyzm Jutra z Muzeum Historii Polski.

Nie byłoby na ziemiach polskich Bożogrobców, zwanych również Miechowitami, gdyby nie książę Jaxa, który w 1162 r. wyruszył z Miechowa w daleką pielgrzymkę do Ziemi Świętej. Jak wyglądała ta wyprawa w nieznane, egzotyczne strony ówczesnego świata? Z jakimi trudnościami musiał się mierzyć polski książę podczas tej ekspedycji? Jakie przygody spotkały księcia Jaksę w drodze do Grobu Bożego? Trudno dziś odpowiedzieć na te i wiele innych pytań, z braku źródeł historycznych. Ale to właśnie paradoksalnie ich brak stał się inspiracją do stworzenia edukacyjnej gry fabularnej o polskich krzyżowcach. Warto dodać, iż w tworzeniu scenariuszy gry zaangażowana została również młodzież klas VIII ze Szkoły Podstawowej Nr 1 w Miechowie.

Ciesz się, że właśnie dwunastowieczny książę Jaksza z Miechowa stał się inspiracją dla twórców pierwszej gry fabularnej o polskich krzyżowcach. Mam nadzieję i wierzę w to głęboko, że gra JAXA RPG nie tylko przyczyni się do popularyzacji postaci średniowiecznego księcia, ale też będzie świetnym materiałem edukacyjnym łączącym starsze i młodsze pokolenia oraz dobrą zabawą na długie, nie tylko zimowe wieczory.

Marcin Florek
Dyrektor Muzeum Ziemi Miechowskiej

1. WSTĘP

CO WYRÓŻNIA GRĘ JAKA RPG?

- 1 Akcja osadzona jest w epoce **krucjat**, gdy w Lewancie, zwanym tutaj Zamorzem (fr. *Outremer*) istniały państwa krzyżowców.
- 2 Celem gry jest oddanie elementów **klimatu epoki**, a nie wierne odzwierciedlenie realiów historycznych, przebiegu granic czy chronologii wydarzeń. W ramach jednej kampanii bohaterowie mogą spotkać zarówno wodzów pierwszej wyprawy krzyżowej, jak i żyjącego w XIII wieku św. Franciszka.
- 3 Zamierzeniem twórców jest oddanie uroków Lewantu, takiego jakim mogli go widzieć i wyobrazić sobie ludzie średniowiecza, lub nawet jak mogła o nim opowiadać **pieśń trubadura**. Dlatego w grze umieszczono postaci legendarne, potwory, cudowne przedmioty i miejsca.
- 4 Podręcznikowe Zamorze to wizja twórców gry. Jest to świat inspirowany prawdziwą historią, ale wzbogacony o **średniowieczne imaginarium** chrześcijan, muzułmanów, żydów i pogan oraz autorskie pomysły.
- 5 Dużą rolę w grze pełni dziedzictwo kultury **chrześcijańskiej**. Wybrane elementy kultury zostały powiązane z fabułą oraz mechaniką, w tym rola świętych i patronów, działanie relikwii, istnienie grzechów oraz obecność diabła i jego sług.
- 6 W historycznym Outremer panowała większa swoboda obyczajowa, a kobiety posiadały więcej faktycznej władzy niż na ziemiach europejskich. Aby oddać to w grze i umożliwić wszystkim graczom czerpanie pełnej przyjemności z rozgrywki, w części poświęconej bohaterom zdecydowano się na równouprawnienie. Każdy z 6 Archetypów Pielgrzymów występuje w **kobiecej i męskiej wersji**.
- 7 W podobny sposób potraktowane zostały **różnice stanowe**. W zamierzeniu twórców w grupie bohaterów mogą się znaleźć przedstawiciele różnych stanów, jednak nie powinno to znacząco wpłynąć na dynamikę relacji w grupie. Pielgrzymi podróżują razem, niczym uczestnicy średniowiecznego tańca śmierci. Różnice stanowe niweluje okoliczność Pielgrzymki, oddalenie od domu i wyrwanie z otoczenia.
- 8 Bohaterami są Pielgrzymi z **ziem polskich** spod panowania różnych dzielnicowych książy.
- 9 Pełna rozgrywka nazywana jest Pielgrzymką, podczas której **Pielgrzymi** przeżywają przygody na kolejnych Postojach. Przemierzając kolejne Krainy zbliżają się do świętego Miasta.
- 10 O tym, jak szybko Pielgrzymi dotrą do celu, a więc ukończą Pielgrzymkę, decydują ich czyny podczas Postojów. Na koniec każdego z nich wykonywany jest **Test Drogi**, który wskazuje, jak będzie przebiegać ich dalsza podróż. W ten sposób oddany zostaje zarówno realny, jak i symboliczny wymiar pielgrzymowania.
- 11 Podczas Pielgrzymki Pielgrzymi starają się zrealizować swoje własne cele, zwane Motywacją. Minstrel Gry umożliwia bohaterom realizowanie indywidualnych ambicji.
- 12 Dla uproszczenia zakłada się, że Pielgrzymi i mieszkańcy Zamorza są w stanie się porozumieć, pomimo **różnic językowych**.

POLSCY KRZYŻOWCY



Niektórym mieszkańcom ziem polskich w XII i XIII wieku zdarza się wyruszać do Ziemi Świętej. Wśród pielgrzymów mogą się znajdować zarówno szlachetnie urodzeni, jak i prości właścianie.

Na stronie obok przedstawiono kilka polskich postaci związanych z Zamorzem, oraz pomysły wykorzystania ich w grze (kursywą).

1 **Jaxa**, możnowładca z rodu Gryfitów, odbywa pielgrzymkę do Ziemi Świętej. W 1163 roku powraca i przywozi z Jerozolimy Marcina Gała, jednego z rycerzy **bożogrobców**, dla których wkrótce funduje klasztor w **Miechowie**.

Marcin zwany Galem umiera. Do Miechowa trzeba sprowadzić nowego zakonnika z Jerozolimy.

2 **Henryk, książę sandomierski**, najmłodszy syn Bolesława Krzywoustego udaje się w 1154 roku do Ziemi Świętej. Po powrocie funduje klasztor i szpital w **Nowej Zagości**, do której sprowadza zakon **joannitów**.

Starszy brat Henryka, Bolesław zwany Kędzierzawym, prosi Pielgrzymów o zdobycie informacji o chwalebnych czynach Henryka w bojach z muzułmanami. Mają się w tym celu udać do Ziemi Świętej.

3 **Leszek Biały**, książę krakowski, ślubował w początkach XIII wieku udział w wyprawie krzyżowej. Niestety koszty sformowania hufca rycerzy przerosły Piasta, który miał ambicję zjednoczyć wszystkie dzielnice. Być może prawdziwym powodem rezygnacji z krucjaty była obawa o brak ukochanego piwa w Ziemi Świętej.

Pielgrzymi zostali poproszeni o sprawdzenie, czy w Palestynie rośnie chmiel i czy da się z niego uwarzyć smaczne piwo.

4 **Kazimierz, książę opolsko-raciborski**, pierwszy z Piastów pieczętujący się orłem, bierze krzyż w 1217 roku. Udaje się z towarzyszącymi mu rycerzami na krucjatę, podczas której zdobyto **Damiettę** w Egipcie. W obozie Franków przebywa wtedy także święty Franciszek.

5 **Henryk Brodaty, książę śląski** i pretendent do władzy nad wszystkimi Piastami, sprowadza na swoje ziemie strażników świątyni, czyli **templariuszy**. Osadza ich w 1226 roku w **Małej Oleśnicy**. 15 lat później książę ginie w wielkiej bitwie z Mongołami pod murami Legnicy. Papież nawołuje po tym do krucjaty przeciwko najeźdźcom z Tartarii.

Templariusze z Oleśnicy proszą, by Pielgrzymi spotkali się z Wielkim Mistrzem i przekonali go do wysłania 100 rycerzy do pomocy w walce z Mongołami.

6 **Bolesław Wysoki**, syn wygnanego z kraju Władysława, towarzyszy niemieckiemu królowi Konradowi w II krucjacie, która próbuje odbić utraconą **Edesę**. Po powrocie Bolesław funduje ogromne opactwo cystersów w **Lubiążu**.

7 **Henryk Kietlicz, arcybiskup gnieźnieński**, powraca z soboru laterańskiego, na którym zapadła decyzja o kolejnej, piątej krucjacie. Nawołuje piastowskich książąt do wzięcia krzyża i wyruszenia do Ziemi Świętej.

Arcybiskup jest zbyt schorowany, by udać się w drogę. Prosi Pielgrzymów o dostarczenie listu do patriarchy jerozolimskiego, w którym zapowiada rychłe przybycie krucjaty Piastów.

8 **Kazimierz II, książę pomorski**, odpowiada na apel arcybiskupa i wypływa z hufcami duńskimi i flamandzkimi na pomoc krzyżowcom, którzy oblegają **Damiettę** w Egipcie. Sam umiera po drodze, ale jego zaprawieni w walkach z poganami rycerze biją się mężnie.

Książę zaginął. Zrozpaczona wdowa obiecuje hojną nagrodę za każdą wiadomość o losie męża.



2. PIELGRZYMI

Ten rozdział jest poświęcony tworzeniu Pielgrzyma, czyli bohatera, którego w drodze do Jerozolimy prowadzi gracz. Tworzenie odbywa się w kilku krokach. Gracze powinni przechodzić przez nie wspólnie pod okiem Minstrela Gry.

Każdy gracz otrzymuje Kartę Pielgrzyma. To tam wpisuje wszystkie informacje o swoim bohaterze. Wzór Karty znajduje się na końcu niniejszego Podręcznika.



PROCEDURA TWORZENIA PIELGRZYMA

1 Gracz wybiera jeden z 12 **Archetypów**. To najważniejszy wyróżnik Pielgrzyma. Określa, kim właściwie jest, do jakiego stanu społecznego należy, czym się zajmuje, co potrafi i jak wygląda. Archetypy zostały pogrupowane w 6 par składających się z postaci męskiej i kobiecej. Każda z par posiada jedną **wiodącą Cechę**, która jest najmocniejszą stroną Pielgrzyma oraz dwie, w których także jest dobry. Trzy kolejne Cechy są znacznie słabsze. Każdy z Archetypów ma przypisaną ulubioną broń, której używanie w walce daje pewną przewagę.

2 Gracz wybiera jedną z trzech **Ról** przypisanych do danego Archetypu. Zostały one opisane wraz z każdym Archetypem. Rola precyzuje zdolności Pielgrzyma i podpowiada, jaka mogła być przeszłość tego bohatera. Może zainspirować gracza do sposobu odgrywania swojej postaci. Wskazuje także na mocne strony, które przekładają się na premie podczas Testów. Przy każdej z Ról wskazano sugerowaną **Słabość**. Gracz może jednak wybrać inną.

3 W kolejnym kroku gracz wybiera **Słabość**, czyli jeden z siedmiu grzechów, któremu najczęściej ulega: Chciwość, Gniew, Lenistwo, Nieczystość, Obżarstwo, Próżność, Pycha.

4 Następnie gracz wybiera jedną z **Motywacji**, która skłoniła Pielgrzyma do wyprawy. Gracz powinien wspólnie z MG określić cele, które na poszczególnych Postojach będzie chciał zrealizować Pielgrzym.

5 Gracz musi określić **wartości 6 Cech**. Każdy z Archetypów ma rozpisane wartości bazowe, które sumują się do liczby 17 oraz wskazane trzy główne Cechy. Pozostałe 3 punkty gracz może rozdzielić wedle własnego uznania. Żadna z Cech nie może przekroczyć wartości 6, a jedna z Cech głównych musi posiadać najwyższą wartość.

6 W tym momencie gracz powinien wybrać **imię** Pielgrzyma. Każdy z Pielgrzymów strzeżony jest przez swojego świętego imiennika. Męscy i żeńscy patroni wspierają Pielgrzymów na różne, choć odmienne, sposoby. Wstawiennictwo Patrona to jedna z najpotężniejszych przewag Pielgrzyma.

→ **Zobacz: Mirakula. Patron**

7 Na koniec gracz powinien wybrać początkowe **Wyposażenie** z puli wspólnej lub osobnej dla każdego z Archetypów. Każdy z Pielgrzymów może nieść do 3 przedmiotów. Następnie gracz rzuca kością, by sprawdzić, z jaką **gotówką**, mierzoną w złotych bizantach i srebrnych denarach, zaczyna grę.

Gracz może skorzystać z poniższego **Generatora Osobowości Pielgrzyma**, dopasowując wyniki do wybranej płci.

8 Ostatnim punktem jest stworzenie **historii Pielgrzyma** oraz wymyślenie sytuacji, w której **los połączył Pielgrzymów w jedną kompanię**. Gracz może opowiedzieć, w jakim wieku jest Pielgrzym, jak wygląda, jak jest zbudowany, czy ma jakąś charakterystyczną cechę wyglądu, rozpoznawalną skazę, w jaki sposób zwraca się do innych, jakich używa słów, czy ma jakiś nawyk lub natręctwo. Może także ustalić, skąd pochodzi, czy bywał już gdzieś w świecie i czy miał jakieś przygody, czy ma rodzinę i jaki ma do niej stosunek, czy ktoś go zna lub ma do niego jakąś sprawę.

Postawa	Znak rozpoznawczy	Charakter	Natręctwo	Fobia
bardzo wysoki	łusy	ponury	żucie trawy lub korzeni	woda
chorobliwie chudy	ogniste spojrzenie	nieśmiały	rehotanie pod nosem	ogień
niziutki	blizna	jowialny	wielokrotne przytakiwanie	zwierzęta
korpuentny	bielmo na oku	strachliwy	nucenie melodii	brud
zgarbiony	wybity ząb	zabobonny	chrapanie	ciemność
kulawy	bardzo długie włosy	władczy	podrzucanie monety	cisza



CECHY
SIŁA 5
ZMYSŁY 1
WYTRZYMAŁOŚĆ 3
UROK 4
SPRYT 2
MĄDROŚĆ 2

*Rycerz to zbrojne ramię
królów i obrońca
bezbronnych...*

◆ BRONŃ
kopia



RYCERZ

Za żołnierską służbę otrzymuje lenno, czyli zamki i wsie, zamieszkane przez chłopskich poddanych. Na każde wezwanie suwerena musi stawić się konno i zbrojno. Nie dla wszystkich rycerzy wystarcza nadań i miejsca na dworze. Ubodzy lub zwaśnieni z bliskimi mogą szukać lepszego losu w krainach Zamorza.

Dobrego rycerza cechuje duma, prawdomówność, waleczność i wierność. Jednak pozytywne wzorce, którym hołduje w codziennym życiu, czasem prowadzą do zwady. Nic dziwnego, że rycerze stale prowadzą wojny. Czasem przeciwko muzułmanom, a jeszcze częściej i innymi chrześcijańskimi mieszkańcami Zamorza.

Rycerz to świetny wojownik. Dosiada potężnego rumaka. Zbrojny w hełm i kolczugę posługuje się kopią, mieczem i tarczą, budząc trwogę wśród wrogów. Wojaczka nie sprzyja jednak nauce, wrażliwości na boże stworzenia i sztukę.

Oblubieniec

Posiada damę serce, której ślubuje dozągonną miłość. Doskonale wie, jak rozkochać w sobie niewiastę, zyskać jej przychylność i wypłynąć na jej decyzje. Pomaga mu w tym uroda: gęste, spływające na ramiona włosy, pewna postawa i silne ramiona. Jego głos jest czarujący, a spojrzenie przeszywające.

→ **Podczas Testów Uroku z uwodzonymi kobietami otrzymuje dodatkowo 2 kości.**

→ **Gdy ratuje ukochaną kobietę, otrzymuje dodatkowe 3 kości do Testów.**

→ **sugerowana Słabość: Nieczystość**

Turniejowicz

Pragnienie sławy i podziwu jest dla niego najważniejszym bodźcem. Najlepiej czuje się na turniejach, gdzie może wszystkim ukazać swą dzielność i sprawność bojową.

→ **W Testach Siły w honorowych pojedynkach i starciach jeden na jednego na białą broń otrzymuje 2 kości.**

→ **W Testach Siły podczas szarży z kopią otrzymuje 3 kości.**

→ **sugerowana Słabość: Pycha**

Szalony rębacz

Bitewny zgiełek, trzask broni, krzyki rannych i rżenie koni... Niektórzy truchleją ze strachu, a innych to pobudza i dodaje sił, by walczyć do ostatka, nie zważając na zmęczenie i rany.

→ **Podczas Testów Siły w walce z liczniejszym przeciwnikiem otrzymuje 2 dodatkowe kości.**

→ **Gdy otrzyma w walce ranę, dostaje do końca starcia 3 dodatkowe kości.**

→ **sugerowana Słabość: Gniew**

EKWIPUNEK

♦ **chustka ukochanej** - ocierając nią pot, szybciej się regeneruje ♦ **pierścień** - odciskając swój herb, nadaje pismu większą moc ♦ **mizerykordia** - dobijając nią przeciwnika, nie popełnia grzechu ♦ **sfatygowana tarcza** - budzi wspomnienia dawnych bitew



CECHY

SIŁA 5

ZMYSŁY 1

WYTRZYMAŁOŚĆ 3

UROK 4

SPRYT 2

MĄDROŚĆ 2

◆ BRONŃ
miecz



CÓRKA RYCERZA

Rycerska córka w Europie nie ma wiele do powiedzenia. Musi być posłuszna ojcu lub mężowi. Jej głównym zadaniem jest rodzić zdrowych potomków rodu. Żyje zamknięta w zamkowych komnatach, gdzie codzienne rozrywki to haftowanie i plotkowanie z dwórkami. Jedynie w dni dworskich uroczystości może zabłysnąć swym wdziękiem.

W krajach Zamorza kobieta cieszy się większą wolnością, zwłaszcza gdy z jakiegoś powodu nie ma z nią opiekuna. Jej imię, herb i zawołanie budzą szacunek, a dumna postawa w siodle i miecz u boku skutecznie odstrasza żartowniśców.

Heroina

Chociaż ma słabsze ramiona niż rycerz, nie brakuje jej energii i heroizmu. Posiada doniosły i silny głos, który przebija się przez największą wrzawę bitwy. Jej mądre słowa i stalowe nerwy dodają otuchy i zagrzewają innych do walki.

→ **Podczas Testów Uroku, w których chce przekonać innych do walki lub dokonania jakiegoś heroicznego czynu, otrzymuje 3 dodatkowe kości.**

→ **Może przed walką wykonać Test Uroku. Każdy sukces może przekazać w najbliższym starciu swoim towarzyszom.**

→ **sugerowana Słabość: Pycha**

EKWIPUNEK

- ◆ hełm z przyłbicą ◆ sokół do polowań
- ◆ osełka do miecza

Amazonka

Już jako dziecko towarzyszyła swemu ojcu w polowaniach i ćwiczyła się w fechtunku pod okiem doświadczonych rycerzy. Gdy zabrakło ojcowskiej opieki, sama dowodziła obroną kasztelu przed wrogiem. Potrafi z łatwością ukryć pod hełmem i kolczugą swą płęć. Jest sprawna i silna jak niejeden rycerz.

→ **Po ujawnieniu swej płci podczas Testów Siły w walce otrzymuje 2 dodatkowe kości.**

→ **Podczas Testów Wytrzymałości jazdy konnej otrzymuje dodatkowe 3 kości.**

→ **sugerowana Słabość: Gniew**

Dziedziczka

Ostatnia potomkini niegdyś wielkiego i sławnego rodu. Włada licznymi zamkami i wsiami, podlega jej zastęp poddanych, a jej skrzynie są pełne złota. Z nikim nie musi się dzielić bogactwem i może robić co chce. Jeżeli zdecyduje się na małżeństwo, postara się, by mąż był jej posłuszny.

→ **Zawsze posiada przy sobie trochę monet. Podając swe nazwisko, z łatwością odbiera od bankierów pewną sumę gotówki.**

→ **Podczas Testów Uroku przy rozmowach ze znamienitymi osobami otrzymuje dodatkowe 2 kości.**

→ **sugerowana Słabość: Lenistwo**



CECHY

SIŁA 3

ZMYSŁY 5

WYTRZYMAŁOŚĆ 2

UROK 2

SPRYT 4

MĄDROŚĆ 1

EKWIPUNEK

- ◇ pies
- ◇ nóż ukryty w cholewie
- ◇ zasuszony płatek róży od ukochanej
- ◇ pierścień otrzymany od pana
- ◇ sakwa "bez dna" na łupy
- ◇ wytrych

◇ BRONŃ
kusza



GIERMEK

Dworskie romanse rzadko o nim wspominają. Giermek nie cieszy się taką sławą, jak jego pan. Jednak bez giermka żaden rycerz nie przetrwałby dnia! Dobry giermek to cichy, wytrwały i oddany pomocnik, który jest gotowy oddać życie w obronie swego pana. Na co dzień musi się wykazać cierpliwością w wykonywaniu zajęć, takich jak karmienie wierzchowca, warzenie strawy, czyszczenie broni czy wygrzewanie łoża w oberży, by rycerz miał ciepło.

Czasami pan zleca mu zadania, które wymagają rozumu, zręczności i przebiegłości lub nie przystoją osobie wysoko urodzonej. Giermek musi więc wspiąć się po murze, by dostarczyć list do ukochanej swego pana, szpiegować jego wroga lub zbierać plotki. Ma nadzieję, że z czasem zdobędzie doświadczenie bojowe i pieniądze, które dadzą mu pas i uczynią pełnoprawnym rycerzem.

Myśliwy

Już jako chłopiec towarzyszył panu w polowaniach. Z czasem ten powierzył mu opiekę nad cenną i precyzyjną bronią - kuszą. Dzięki częstym treningom giermek stał się mistrzem w strzelaniu. Zawsze trafia do celu, nawet kiedy ten porusza się z dużą szybkością.

- Gdy strzela z kuszy, podczas Testów Zmysłów otrzymuje dodatkowe 2 kości.
- Gdy tropi zwierzę lub człowieka, podczas Testów Zmysłów otrzymuje dodatkowe 3 kości.

→ sugerowana Słabość: Obżarstwo

Huncwot

Radzi sobie w sytuacjach, gdy jego pan o nim zapomina. Podkradnie resztki z cudzego stołu, znajdzie cenne przedmioty, myszkując w pańskich komnatach lub ograbiając poległych na pobojuwisku.

→ Gdy otwiera zamki lub zamknięte skrzyneczki, podczas Testów Sprytu otrzymuje dodatkowe 2 kości.

→ Gdy poszukuje drobnych przedmiotów, podczas Testów Zmysłów otrzymuje dodatkowe 3 kości.

→ sugerowana Słabość: Lenistwo

Druh

Wolałby zginąć w najgorszych mękach, niż zhańbić się porzuceniem towarzysza w potrzebie. Gdy ten jest w niebezpieczeństwie, zapomina o ryzyku i rzuca się na ratunek. Zrobi wszystko, by mu pomóc, choćby miał przebijać się przez hordy wrogów i dzikich bestii. Zawsze da radę!

→ Podczas dowolnych Testów, w których ratuje swego pana lub jednego z Pielgrzymów, otrzymuje 3 dodatkowe kości.

→ Raz w trakcie Postoju może podnieść swoją Pobożność o 1, dzięki życzliwej rozmowie z przyjacielem.

→ sugerowana Słabość: Próżność



CECHY

SIŁA 3

ZMYSŁY 5

WYTRZYMAŁOŚĆ 2

UROK 2

SPRYT 4

MĄDROŚĆ 1

◆ BRONŃ
sztylet



DWÓRKA

Dobra dwórka jest powiernicą i przyjaciółką swej pani. Stale jej towarzyszy - na zamku, w orszaku, gospodzie czy na statku. Pomaga jej w codziennych rytuałach i rozrywkach. Ubiera, czesze, myje, wspólnie modli się i plotkuje o rycerzach. Dzięki temu sama poznaje dworskie życie i uczy się gospodarzyć na zamku. Dbą również o to, by nikt ze służby nie rozpuszczał krzywdzących plotek o pani.

Lisica

Wie, że informacja bywa cenniejsza niż złoto, a jej zdobycie nie jest proste. Ma talent, który pozwala jej dowiedzieć się wszystkiego o wszystkich, nie wzbudzając przy tym żadnych podejrzeń. Zyskuje zaufanie uprzejmym słowem i uśmiechem.

Kiedy to nie wystarczy, może użyć podstępów, np. przebijając się za kogoś innego. Potrafi bezszelestnie poruszać się po zamku, by podglądać i podsłuchiwać domowników i gości.

→ **Gdy szpieguje, podczas Testów Zmysłów otrzymuje dodatkowe 3 kości.**

→ **Może wykonać Test Sprytu, by dokonać charakteryzacji; wymaga to 1 sukcesu w przypadku roli kobiecej i 2 dla roli męskiej.**

→ **sugerowana Słabość: Próżność**

EKWIPUNEK

♦ **flakonik wonności** usypiających w nadmiarze
 ♦ **igła i nici** zszywające nawet grubą skórę
 ♦ **lusterko** ♦ **flet**, do którego można coś schować ♦ **gąsiorek zacnego wina**, które trudno przestać pić ♦ używana, ale piękna **suknia** od możnej pani

Biesiadnica

Jest ozdobą każdej uczty. Opowiada żartobliwe historie, zabawia współtowarzyszy rozmową i chętnie słucha ich zwierzeń. Potrafi rozbawić nawet wisielca! Bije od niej aura radości, która sprawia, że nawet nieznanomi od razu obdarzają ją zaufaniem. Zanim się obejrzą, już powierzają jej swe tajemnice.

→ **Może wykonać Test Zmysłów podczas biesiady lub spotkania. Za każdy sukces poznaje jedną tajemnicę współbiesiadników.**

→ **Wszystkie Testy wykonywane po spożyciu trunków wykonuje bez żadnych kar.**

→ **sugerowana Słabość: Obżarstwo**

Ochmistrzyni

Na zamku dowodzi całą armią służących. Zleca sprzątanie, gotowanie, szycie i drobne naprawy. Jej bystremu oku nie umknie żadna plama, nie zacerowana dziura czy opróżniony przez niepowołane gardło kufel. Nie szczędzi też obelg dla leniwych pomocników.

→ **Może wykonać Test Zmysłów, by w niemal każdych okolicznościach przemienić proste narzędzia w broń improwizowaną. Sama zaś walczy każdym kuchennym narzędziem jak bronią ulubioną.**

→ **Podczas odpoczynku zleca każdemu zajęcia porządkowe. Wszyscy, którzy jej się podporządkują i oddają ciężkiej pracy, mogą odjąć sobie 1 dodatkową Kość Ciemności.**

→ **sugerowana Słabość: Pycha**





CECHY

SIŁA 1

ZMYŚŁY 2

WYTRZYMAŁOŚĆ 2

UROK 3

SPRYT 5

MĄDROŚĆ 4

KUPIEC

Droga to jego żywioł. Odwiedza miejsca, w których może tanio nabyć towary i dalej odsprzedać je z zyskiem. Wyznaje zasadę, że jeśli klient nie czuje potrzeby zakupu, wówczas należy ją w nim wzbudzić. Można go przekonać pięknymi słowami, zachwalając swój towar i wyśmiewając konkurentów. Handluje czym się da. Zna się na tkaninach, skórach, wonnościach, przyprawach, broni i narzędziach. Wie, że Zamorze oferuje niezmierzone bogactwa, które czekają właśnie na niego!

Bywalec jarmarków

Poniedziałek w Krakowie, środa w Miechowie, a piątek w Siewierzu. Zna jarmarki, targi i odpusty nawet w bardzo odległych miejscach. Lubi poznać nowych ludzi i ich kultury. Jest świetnie poinformowany, co się dzieje na świecie, kto z kim toczy wojny, jaki władca się żeni, a na kim spoczęła papieska klątwa.

- **Gdy odwiedzi targ, Minstrel Gry musi ujawnić mu kilka informacji lub plotek o ważnych osobach i wydarzeniach w okolicy.**
- **Gdy odwiedzi targ, zyskuje znajomego, który jest gotowy wyświadczyć mu przysługę.**

→ **sugerowana Słabość: Próżność**

EKWIPUNEK

- ◆ **waga szalkowa** z fałszywym odważnikiem
- ◆ **przywilej handlowy** robiący wrażenie
- ◆ **próbki tkanin** zachwycające modnisiów
- ◆ wierny, ale wolny **muł juczny** ◆ kilka drobnych **monet** z różnych zakątków świata



- ◆ **BROŃ**
tasak

Lichwiarz

Pożyczanie pieniędzy na duży procent to grzech ostro potępiany przez Kościół. W ten sposób człowiek osiąga zysk, nie wykonując żadnej pracy. Lichwiarz wie jednak, że bez jego pieniędzy nie obejdzie się wielu kupców, rycerzy i księząt. Gotówka jest zawsze potrzebna, by wynająć statek, rozbudować zamek, czy nająć żołnierzy. Chętnie więc pożyczka, żądając nawet pięćdziesiąt od sta więcej! Karą bożą będzie się przejmował dopiero na łożu śmierci.

- **W domach bankowych w portach może pobrać większą sumę gotówki.**
- **Raz na Postój może zdać Test Sprytu, by sprawdzić, czy napotkana osoba nie jest jego dłużnikiem.**

→ **sugerowana Słabość: Chciwość**

Obserwator

Liczne kontakty z klientami i handlarzami sprawiają, że doskonale rozumie ludzkie zachowania. Po krótkiej rozmowie zna już poglądy i plany nieznanego. Rzadko kiedy myli się w ocenie ludzkich intencji. Jest w stanie wpłynąć na decyzje, które podejmować będzie jego rozmówca.

- **Podczas Testów Mądrości, gdy chce przejrzeć kłamstwo, otrzymuje 3 dodatkowe kości.**
- **Podczas Testów Sprytu, w których chce wpłynąć na cudzą decyzję związaną z pieniędzmi lub majątkiem, otrzymuje 2 dodatkowe kości.**

→ **sugerowana Słabość: Lenistwo**



*Dzień kończy się
szczęśliwie, gdy w jej
koszyku ukazuje się
dno. Znow udało się
zarobić na chleb...*

CECHY

SIŁA 1

ZMYSŁY 2

WYTRZYMAŁOŚĆ 2

UROK 3

SPRYT 5

MĄDROŚĆ 4



PRZEKUPKA

Przekupka odwiedza wsie i małe miasteczka, podgrodzia i klasztory. Oferuje proste i tanie towary, na które stać uboższą ludność. Sprzedaje tanio, ale za to dużo. Asortyment jest szeroki i ciągle się zmienia: żywe kurczaki, kopy jaj, drewniane misy, skórzane powrozy, wełniane krajki i niedźwiedzie sadło. Dla zaufanych klientów ma lecznicze maści i cudowne wywary od leśnej wiedźmy.

Przechera

Jest w stanie sprzedać wszystko! Jeżeli wyczuje, że klientowi na czymś zależy, posunie się nawet do kłamstwa, by dobić targu. Na poczekaniu stworzy nędzną podróbkę upragnionego przedmiotu, która rozpadnie się jeszcze wieczorem tego samego dnia. Przechera będzie już w sąsiedniej wsi, a oszukany klient będzie szukał wiatru w polu!

→ Zdając Test Sprytu, może stworzyć podróbkę lub przerobić drobny przedmiot.

→ Podczas Testu Sprytu dla kradzieży kieszonkowej otrzymuje 3 dodatkowe kości.

→ sugerowana Słabość: Chciwość

EKWIPUNEK

◆ drobne **monety** ◆ duży **koszoplecak** z ukrytymi kieszeniami - mieści więcej niż powinien ◆ fragmenty potłuczonych **garnków** z miejscami na zapiski ◆ garniec **maści** na końskie odparzenia, po której wierzchowiec szybciej odzyskuje siły ◆ wychudzony **osiołek**



◆ **BRONŃ giewia** z zawieszonym **tobołkiem**

Koniara

Stary ojciec zajmował się handlem końmi, dostarczając je okolicznemu rycerstwu. Koniara już jako dziecko poznała wierzchowce i sekrety ich szkolenia. Później sama przejęła to zyskowne zajęcie. Przez lata ciężko pracowała, by zdobyć pieniądze i opinię "kutej na cztery kopyta", najlepszej sprzedawczynie koni rycerskich w całej prowincji. Zna się na ich rasach, umie oszacować ich wartość i odkryć wszystkie ukryte wady. Wie, jak leczyć, pielęgnować i siodłać konie, by były zdrowe.

→ Podczas Testów Mądrości leczenia wierzchowca otrzymuje 3 dodatkowe kości.

→ Pielgrzym dosiadający konia, którego doglądała Koniara, otrzymuje w Testach jazdy 2 dodatkowe kości.

→ sugerowana Słabość: Pycha

Mistrzynie targu

Zajmuje się kupowaniem towarów i sprzedawaniem ich z zyskiem. Jest prawdziwą mistrzynią w wynajdywaniu przedmiotów w okazjnych cenach. Jej największą pasją jest targowanie się. Potrafi tak zamęczyć biednego kupca, że ten odda jej najcenniejsze rzeczy za bezcen. Sama za to umie odsprzedać każdą rzecz z dużym zyskiem, długo rozprawiając o oryginalności towaru i jego ukrytych zaletach.

→ Targując się, otrzymuje 3 dodatkowe kości, by uzyskać lepszą cenę lub korzystniejsze warunki usługi.

→ Zdając Test Uroku, może przekonać społeczność lokalnych kupców do udzielenia drobnej pomocy.

→ sugerowana Słabość: Próżność

CECHY

SIŁA 4

ZMYSŁY 2

WYTRZYMAŁOŚĆ 5

UROK 3

SPRYT 1

MĄDROŚĆ 2

◆ BRONŃ
kostur



PĄTNIK

Całe życie spędza na szlaku. Pielgrzymuje od jednego sanktuarium do drugiego, odwiedzając groby świętych mężów i miejsca ich męczeńskiej kaźni. Słucha kazań mądrych kaznodziejów i w zamian za miskę stawy i nocleg powtarza je po wsiach i zagrodach.

Żebrze o miedziaki, by kiedyś móc spełnić swe największe pragnienie - zdobyć na własność najdrobniejszy nawet fragment jakiejś świętej relikwii. Takie życie zahartowało go do wszelkich wyrzeczeń i trudów. Głód, chłód, żar czy pragnienie nie są mu straszne!

Zawadiaka

Na szlaku bywa niebezpiecznie, ale jeszcze groźniejsze są zajazdy na podgrodziach nieopodal świętych miejsc. Pełno tam łotrzyków czyhających na bogatszych podróżnych. Łatwo o awanturę. Pątnik zawadiaka jednak zawsze sobie poradzi i wyjdzie z opresji. Nie jeden raz musiał już udowodniać, że jego pięść dobrze pasuje do nosa łotrzyka!

→ **Podczas Testów Siły w walce na pięści lub bronią improwizowaną otrzymuje dodatkowe 2 kości.**

→ **Może zdać Test Sprytu, by zniechęcić do walki mniej zdeterminowanych hultajów.**

→ **sugerowana Słabość: Gniew**

EKWIPUNEK

◆ garniec tłustej **maści** na odciski ◆ gruby, cuchnący **koc**, pod którym nikt nie zmarznie
 ◆ **pamiątka** z sanktuarium z krańca świata
 ◆ **lampka oliwna** okropnie kopcząca ◆ **torba** na ramię, w której zawsze są jakieś resztki do zjedzenia ◆ wierny i wytresowany **szczur**

Ofiara losu

Zarośnięta gęba, bielmo na oku, krosty na ciele, niewładna ręka i krzywa noga. Tak zniszczone ciało, ledwo odziane w stare, podarte i cuchnące łachmany, jest jego znakiem rozpoznawczym. Nic dziwnego, że jedni biorą takiego Pątnika za demona, inni za trędowatego. Potrafi on jednak wykorzystać swoją słabość, by wzbudzić litość i dostać hojną jałmużnę.

→ **Może zdać Test Uroku, by otrzymać pomoc od napotkanego człowieka.**

→ **Podczas Testów Wytrzymałości związanych z trudami drogi otrzymuje 2 dodatkowe kości.**

→ **sugerowana Słabość: Lenistwo**

Homo viator

Lata wędrówek sprawiły, że poznał różne krainy nie gorzej niż Geograf Bawarski. Szczególnie imponująca jest jego wiedza o wspańiałych kościołach, świętych patronach, lokalnych legendach, bohaterach i czczonych w okolicy relikwiach. Interesuje się światem i chętnie dzieli się swoją wiedzą.

→ **Kiedy pojawi się w nowym otoczeniu, Minstrel Gry powinien mu wyjawić związane z tym miejscem Mirakula.**

→ **Podczas Testów Uroku i Sprytu w rozmowach, negocjacjach i manipulacji duchowymi otrzymuje dodatkowe 3 kości.**

→ **sugerowana Słabość: Pycha**



Ciężka praca na roli całkiem jej zbrzydła. Przez lata jej codziennością była orka, siew, żniwa i czuwanie nad trzodą chlewną. Pewnego dnia zrozumiała, że jej powołaniem jest pielgrzymowanie. Zamiast pracować na chleb, pragnie go wyżebrać.



EKWIPUNEK

- ◆ patelnia, z której potrawy bardziej sycą
- ◆ worek sucharów twardszych niż kamień
- ◆ stara peleryna, pod którą skryć się mogą i trzy osoby
- ◆ kot wprawiony w łowach na gryzonia
- ◆ worek z prostymi narzędziami

CECHY

- SIŁA 4
- ZMYSŁY 2
- WYTRZYMAŁOŚĆ 5
- UROK 1
- SPRYT 3
- MĄDROŚĆ 2

WIEŚNIACZKA

Umiejętnościami wzbudzania litości, zdobywania grosza lub żywności przewyższa zakonnych jałmużników i wędrownych dziadów. Jest przyzwyczajona do największych niewygód i odporna na wszelkie choroby, które powaliłyby niejednego silnego męża. Niestraszna jest jej także przeprawa przez rwącą rzekę, urwiste przepaście czy ciemne bory.

Gdy zmusi ją sytuacja, stawia czoła nawet zgrai rabusiów i poskromi ryczącego lwa! Ma doskonałą pamięć, która pozwala jej zrobić użytek ze wspomnień o odwiedzonych miastach i klasztorach. Zawsze ma do opowiedzenia jakąś niesamowitą baśń lub sprośną historyjkę. Jej maniery wołają jednak o pomstę do nieba.

Złota rączka

Od zawsze cierpiała biedę, więc każdą rzecz nauczyła się oglądać trzy razy, nim zdecyduje się ją wyrzucić. Wszystko bowiem może się do czegoś przydać. Zepsute przedmioty można nawet kilka razy reperować lub znaleźć dla nich nowe zastosowanie. Nic się nie zmarnuje w jej rękach!

→ **Podczas Testów Sprytu naprawiania prostych przedmiotów otrzymuje 3 dodatkowe kości.**

→ **Raz na Postój może spróbować ulepszyć jakikolwiek przedmiot. W tym celu musi wykonać Test Mądrości. Ulepszony przedmiot zapewni 1 kość więcej w Testach.**

→ **sugerowana Słabość: Chciwość**

Plotkara

Zawsze znajdzie wspólny język z innymi kumoszkami. Nieważne czy pod Krakowem, czy pod murami Akki. Baba pozostanie babą i ponad wszystko będzie uwielbiała mleć ozorem! Najlepiej plotkować przy pracy, takiej jak pranie rycerskich gaci, krojenie cebuli, czy darcie pierza.

→ **Kiedy zadomowi się już w nowym miejscu, Minstrel Gry powinien udzielić jej kilku lokalnych plotek.**

→ **Po dłuższym pobycie w danym miejscu może wykonać Test Uroku, w którym rzuca 3 kośćmi więcej. Każdy sukces oznacza przybycie na pomoc jednej kumoszki.**

→ **sugerowana Słabość: Próżność**

Herod baba

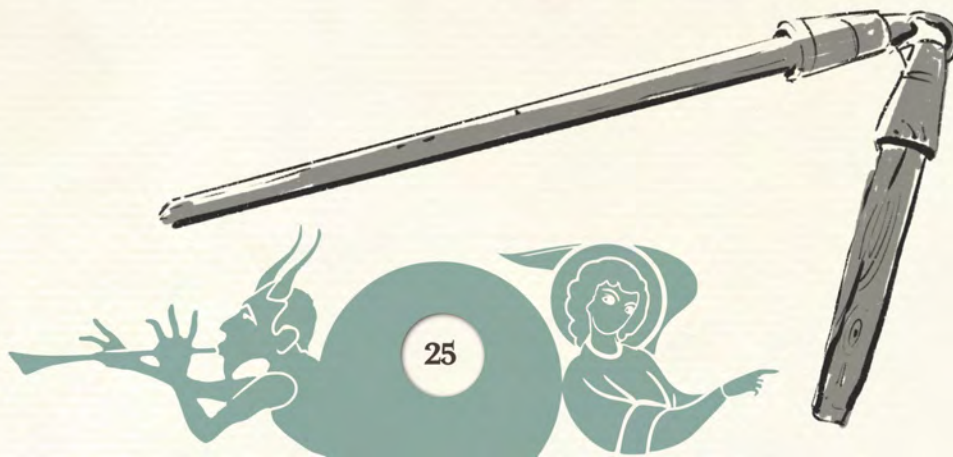
Jej największym atutem jest postawa. Wysoka jak dąb i szeroka jak niedźwiedź. Łapy ma jak bochny chleba, a nogi twarde niczym stal. Na roli zawsze pracowała za dwóch, a czasami przy cięższych pracach zastępowała trzech kmiotków. Przeżyła dwie wojny, trzy epidemie i cztery gradobicia.

→ **Zaczyna grę z 5 Punktami Żywotności więcej.**

→ **Podczas Testów Wytrzymałości związanych z bólem i znoszeniem trudów podróży otrzymuje 2 dodatkowe kości.**

→ **sugerowana Słabość: Pycha**

◆ BRON
cep



*Jedni chwalą Boga modlitwą, inni stawiają mu ogromne świątynie.
Budowniczy zna się na projektowaniu kościołów o wysokich wieżach
i masywnych murach. Umie wykonać
pomiary i skomplikowane szkice.
Jego umysł działa niczym
precyzyjny mechanizm,
dokonujący bez ustanku
skomplikowanych
obliczeń.*

CECHY

SIŁA 2

ZMYSŁY 4

WYTRZYMAŁOŚĆ 3

UROK 2

SPRYT 1

MĄDROŚĆ 5



BUDOWNICZY KATEDR

Towarzyszy mu jednak smutna świadomość, że rozpoczynając pracę nad nową katedrą, najpewniej nie dożyje jej ukończenia. Największe budowle powstają przecież dziesiątki lat! Budowniczy często podróżuje, by uczyć się od innych mistrzów. Ostatnio szczególnie interesującym miejscem, gdzie można rozwinąć swój kunszt, jest Zamorze.

Nadzorca

Budowa katedry wymaga pracy setek robotników. Murarze, ceglarze, kamieniarze, stolarze i tragarze muszą słuchać poleceń. Trzeba ich pilnować, by budowa przebiegała sprawnie. Nadzorca ma charyzmę sprawiającą, że ludzie bez szemrania wykonują, co każe. Jego sposób mówienia i postawa powodują, że podwładni mu ufają, a przy tym czują, że uczestniczą w ważnej sprawie. Nadzorca surowo karze za wszelkie zaniedbania.

→ **Podczas Testów Uroku przy przekonywaniu do podjęcia wysiłku otrzymuje dodatkowe 3 kości.**

→ **Kiedy wykonuje Test Mądrości, każdy uzyskany sukces może przekazać na rzecz graczy wykonujących dowolną pracę rzemieślniczą.**

→ **sugerowana Słabość: Gniew**

EKWIPUNEK

◆ **tabliczka** gliniana i **rylec** ◆ **cyrkiel** z bardzo ostrą końcówką ◆ **kielnia**, na której można zrobić jajecznicę ◆ **notes** z rysunkami najważniejszych zamków Zamorza ◆ wytrzymała i bardzo długa **lina** do wspinania ◆ **pas** z licznymi kaletkami, sakiewkami i mieszkami na narzędzia ◆ gliniany **garniec** z jadowitymi skorpionami, który można wystrzelić z katapulty

Praktyk

Nie bez powodu tytułowany jest mistrzem. Wieloletnia praktyka i wspaniałe konstrukcje, które stworzył, zapewniły mu już poważanie w ojczyźnie. Teraz szuka okazji, by stworzyć jeszcze większe dzieła. Krainy Zamorza czekają właśnie na niego!

→ **Gdy buduje lub niszczy jakąś konstrukcję, podczas Testów Mądrości otrzymuje dodatkowe 3 kości.**

→ **Gdy stara się przewidzieć rozkład pomieszczeń w nieznanym obiekcie lub odkryć ukryte przejścia, podczas Testów Zmysłów otrzymuje dodatkowe 2 kości.**

→ **sugerowana Słabość: Chciwość**

Konstruktor

Człowiek, który jest niezbędny do prowadzenia wojny. Wie, jak konstruować maszyny oblężnicze, kruszące najpotężniejsze mury. Potrafi zbudować wszelkie trebuszety, katapulty, wieże oblężnicze, tarany oraz zaprojektować najlepsze podkopy.

→ **Podczas Testów Mądrości obsługiwanie wszelkich maszyn otrzymuje dodatkowe 3 kości.**

→ **Może zdać Test Zmysłów, by Minstrel Gry wskazał mu najlepsze miejsce do schronienia w okolicy.**

→ **sugerowana Słabość: Pycha**



◆ **BRON**
buzdygan





Mniszka powierzyła swoje życie Bogu i wspólnotcie zakonnicy. Na opuszczenia klasztoru, na przykład w celu udania się na pielgrzymkę, potrzebuje zgody przełożonej. Jej dzień wyznacza dokładnie reguła klasztorna.

CECHY

SIŁA 2

ZMYSŁY 4

WYTRZYMAŁOŚĆ 3

UROK 2

SPRYT 1

MĄDROŚĆ 5

MNISZKA

Nabożeństwa, modlitwy, praca, skromne posiłki, krótka rekreacja i sen przeplatają się ze sobą. Każdy dzień jest podobny do poprzedniego. Życie w klasztorze wymaga cierpliwości, ale pozwala też zdobyć wielką wiedzę i doskonalić takie umiejętności, jak medycyna czy hodowla roślin.

Kopistka

Chociaż to głównie w męskich klasztorach przepisuje się księgi i tworzy nowe traktaty, niektóre mniszki słyną z wielkiego kunsztu w zdobieniu cennych woluminów. Talent malarski Kopistki zachwyca wszystkich. Dla niej to jednak za mało. Nie tylko ozdabia księgi pięknymi miniaturami, ale także z pasją je studiuje. Dzięki temu posiada ogromną wiedzę z wielu dziedzin.

→ **Podczas Testów Mądrości do odczytania dokumentów i korzystania z bibliotek otrzymuje dodatkowe 3 kości.**

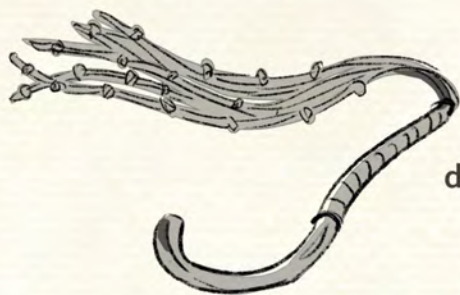
→ **Podczas Testów Sprytu przy tworzeniu falsyfikatów otrzymuje dodatkowe 2 kości.**

→ **sugerowana Słabość: Pycha**

EKWIPUNEK

◆ cenna **księga** ze złotą oprawą ◆ cudowne **krople** na ból ◆ **folki i flaszki** z tajemniczymi substancjami ◆ pęk dużych **kluczy** ◆ gęsie **pióro** i szybko znikający **inkaust** ◆ uparty **osiołek** pod wierzch ◆ **list** polecający do jednego z biskupów Zamorza

◆ **BRON**
dyscyplina (bicz)



Wychowawczyni

Urodzona nauczycielka, której w zakonie powierzono opiekę nad nowicjuszkami. Dba o przestrzeganie dyscypliny, ściśle wykonywanie poleceń przeoryszy, a także rozwój duchowy powierzonych jej mniszek. Potrafi rozwiązywać konflikty między młodymi, kapryśnymi rycerskimi córami. Wie, jak motywować dziewczęta, by ćwiczyły śpiew przez długie godziny w zimnej kaplicy. Umie złamać opór najbardziej upartych mniszek.

→ **Gdy przekonuje do porzucenia niemoralnego działania, podczas Testów Sprytu otrzymuje dodatkowe 3 kości.**

→ **Raz na Postój może wykonać Test Pobożności. Za każdy sukces zwiększa poziom Pobożności wybranej postaci.**

→ **sugerowana Słabość: Gniew**

Opiekunka

Wrażliwość na ludzkie cierpienie uczyniło z niej doskonałą opiekunkę, której wspólnota powierzyła pieczę nad chorymi mniszkami. Aby ratować ludzkie zdrowie i życie, nauczyła się korzystać z wiedzy starożytnych oraz świętych. Zna się na ziołach i minerałach, potrafi sporządzać z nich syropy, maści, napary i okłady. Czasami eksperymentuje nawet na sobie, by poznać nowe właściwości lecznicze różnych substancji. Z ogromnym zapałem studiuje ludzką anatomię.

→ **Podczas Testów Mądrości dla leczenia lub opatrywania ran otrzymuje dodatkowe 3 kości.**

→ **Podczas Testów Sprytu dla oswojania zwierząt otrzymuje dodatkowe 2 kości.**

→ **sugerowana Słabość: Nieczystość**



Braciszek to zakonnik, który poświęca życie Bogu i bliźniemu, starając się wypełnić ewangeliczne wezwanie do ubóstwa i pokory. Nie zamyka się w klasztorze...

CECHY

SIŁA 2

ZMYŚŁY 3

WYTRZYMAŁOŚĆ 1

UROK 5

SPRYT 4

MĄDROŚĆ 2

BRACISZEK

Stara się być blisko ludzi, głosząc im dobrą nowinę o zbawieniu i ukazując radość życia. Skromna postawa, ubogie odzienie, uśmiech na twarzy i promieniująca życzliwość są jego znakami rozpoznawczymi.

Myli się jednak ten, kto postrzega braciszka jako niegroźnego pomyleńca, który spełni każdy rozkaz i wszystkim się podporządkuje. Braciszek potrafi okazać wielką charyzmę i mierzyć się ze wszystkimi trudnościami.

Opiekun maluczkich

Jest wrażliwy na każdą krzywdę ludzką. Nie pozwoli dręczyć biedaka, lecz zawsze stanie w jego obronie i odda mu ostatni kawałek chleba. Ma dobry kontakt ze zwierzętami, które traktuje jako swych braci mniejszych. Nawet wilk będzie do niego Ignął, niczym pies, a ptaki chętnie posłuchają jego kazań.

→ **Podczas Testów Uroku przy oswojaniu i uspokajaniu zwierząt otrzymuje 3 dodatkowe kości.**

→ **Po dłuższym pobycie w okolicy może podczas kłopotów wykonać Test Uroku. Każdy Sukces to jeden biedak lub żebraczka, która wdzięczna za jałmużnę przybędzie mu na pomoc.**

→ **sugerowana Słabość: Próżność**

EKWIPUNEK

◆ **gołąb**, który potrafi przenieść liścik
 ◆ **znoszone sandały**, najwygodniejsze na długą podróż
 ◆ **miska** na sznurku, na dnie której zawsze znajdzie się trochę tłuszczu
 ◆ **worek suchych przysmaków dla zwierząt**
 ◆ **list od papieża**
 ◆ **mały** lecz pusty relikwiarz

Żartowniś

Ten braciszek, to wymarzony kompan wędrowek. Pełen energii, zawsze uśmiechnięty i radosny. Wypróbowany druh na złe i dobre czasy. Lubi żartować i bawić się. Dla każdego ma życzliwe słowo, więc ludzi Igną do niego i mu ufają. Potrafi swym uśmiechem uśmierzyć każdą kłótnię.

→ **Podczas Testów Zmysłów strzelania z procy lub rzucania kamieniami (gdy celem nie jest człowiek) zawsze zyskuje 1 sukces.**

→ **Podczas Testów Sprytu w negocjowaniu pokojowego rozwiązania sporu ma dodatkowe 2 kości.**

→ **sugerowana Słabość: Obżarstwo**

Kaznodzieja

Jego orężem jest dar wymowy. Nikt tak nie potrafi poruszyć serc i dotrzeć do umysłów słuchaczy, jak on. Kiedy staje na beczce na środku rynku, by mówić o Bogu i grzechu, otaczają go tłumy. Ludzie płaczą, nawracają się, a nawet podejmują pielgrzymkę do Ziemi Świętej, przejęci jego słowami.

→ **Może wykonać Test Uroku. Sukces to zwiększenie Pobożności o 1 wszystkim kompanom w pobliżu. Wyczerpuje to jednak siły i przez całą dobę w Testach Siły i Wytrzymałości używa o 1 kości mniej.**

→ **Raz na Postój może usunąć każdemu kompanowi po 1 Kości Ciemności. Sam zaś otrzymuje jedną.**

→ **sugerowana Słabość: Gniew**



CECHY

SIŁA 2

ZMYSŁY 3

WYTRZYMAŁOŚĆ 1

UROK 5

SPRYT 4

MĄDROŚĆ 2



TRUBADURKA

To prawdziwa córka muz, obdarzona licznymi talentami. Jej powołaniem życiowym jest umiłanie innym życia swą sztuką. Śpiew, poezja, gra na instrumentach i taniec to jej żywioły! Lubi podróżować, szukając inspiracji twórczej. Chętnie obserwuje świat i wsłuchuje się w ludzkie sprawy, by później tworzyć z nich sztukę. Zbiera ludowe podania, wzruszające historie o miłości i bohaterskich czynach.

Gładkolica

Ona sama jest dziełem sztuki, podziwianym przez wszystkich. Jej smukła kibić i piękne oblicze przyciągają spojrzenia otoczenia. Postawa, krok, gesty, umiejętność tańca i słodki głos sprawiają, że wokół niej kręci się dworska zabawa. Adorują ją zastępy rycerzy i giermków

- **Podczas Testów Uroku uwodzenia mężczyzn dostaje dodatkowe 3 kości.**
- **Może zdać Test Uroku po dłuższym pobycie w jednym miejscu. Każdy sukces to zyskanie męskiego pomocnika w kryzysowej sytuacji.**

→ **sugerowana Słabość: Nieczystość**

EKWIPUNEK

◆ **lutnia** o nieskazitelnej barwie, w skórzanym pokrowcu ◆ **zioła** do naparowania miłości ◆ pergaminowy **notatnik** z setkami powiedzeń, historii i żartów ◆ kolorowy, ale znoszony **strój dworski** ◆ wieniec laurowy za konkurs trubadurów ◆ gąsiorek ze słodkim winem

◆ **BROŃ**
łuk

Safona dworów

Jest prawdziwą czarodziejką słowa. Nikt nie potrafi tak pięknie snuć fascynujących opowieści o bohaterskich czynach lub miłości, jak ona. Słuchacze wprost zapominają o bożym świecie i zatapiają się w tych opowieściach.

- **Może zdać Test Uroku, by na oczekaniu stworzyć pieśń lub wiersz o spotkanej osobie, wydarzeniu lub miejscu, które spodobały się rozmówcy.**
- **Może zdać Test Uroku, żeby swą sztuką dodać kompanom 1 kość to każdego najbliższego Testu.**

→ **sugerowana Słabość: Próżność**

Łotrzyca

Całe jej życie to sztuka wzbudzania emocji, zadziwiania ludzi i osiągnięcia celów. Jest doskonałą aktorką, która potrafi przybrać każdą pozę. Może być skromną pobożniwą lub wyniosłą panią. Potrafi manipulować ludźmi i stale ich zaskakiwać. Nim zdążą się zorientować, kim naprawdę jest, może być za późno. Niegdyś należała nawet do kompanii łotrów, którzy na drogach napadali na bogatych podróżnych!

- **Podczas Testów Zmysłów strzelania z broni dystansowej dostaje 3 dodatkowe kości.**
- **Może zdać Test Zmysłów, by zorientować się, kto w towarzystwie jest najbogatszy i gdzie ukrywa pieniądze.**

→ **sugerowana Słabość: Chciwość**



SŁABOŚCI



Gracz wybiera jeden Grzech, na popełnienie którego wyjątkowo narażony jest Pielgrzym. Będzie miał szczególne skłonności do jego popełniania i zatracania się w nim. Wybranie Słabości może pomóc graczowi stworzyć wiarygodną historię bohatera i powiązać ją z Motywacją. Słabość może też wpływać na styl odgrywania swojej postaci. Przy każdym z Grzechów znajdują się **Pokusy** - przykładowe sytuacje, w których MG może poprosić o **Test Grzechu**.



CHCIVOŚĆ

Pożądam bogactwa. Zazdroszczę innym, więc trudniej mi się przyjaźnić. Nie pomagam, jeśli dzięki mojej pomocy ktoś mógłby się wzbogacić. Godzę się na wiele, byle móc na tym zyskać. Gdy pokusa jest silna, posuwam się do kradzieży czy oszustwa. Nie brzydzi mnie obdzieranie z kosztowności poległych w boju czy łupienie mieszkańców zdobytych grodów.

Pokusy:

- ♦ niestrzeżony skład towarów w porcie
- ♦ luźno przytroczona sakiewka pielgrzyma
- ♦ bank
- ♦ pobojowisko
- ♦ targowanie się
- ♦ akt notarialny lub testament
- ♦ aukcja koni lub niewolników

GNIEW

Bardzo łatwo mnie zranić, a trudno przebłagać. Właściwie nie wybaczam zniewagi. Przeklinam. Szybko też od obelżywych słów przechodzę do przemocy. Stosuję ją zarówno do równych mi, jak i słabszych. Nie znam umiaru i oddaję silniej, niż wymaga tego obraza. Odczuwam satysfakcję z cierpienia przeciwników.

Pokusy:

- ♦ ranny, pokonany wróg
- ♦ przesłuchiwany przez sąd oskarżony
- ♦ publiczna egzekucja winnego
- ♦ gotowy do tumultu motłoch
- ♦ obelżywa plotka
- ♦ burda w tawernie

LENISTWO

Bardzo trudno mi podjąć decyzję. Długo rozważam, który wybór będzie dla mnie mniej męczący i ryzykowny. Aby się usprawiedliwić, namawiam innych do bierności, odwodzę od mężnych decyzji i wzbudzam w ich sercach trwogę. Lekceważę obowiązki, nawet jeżeli zależy od nich powodzenie i zdrowie innych. Manipuluję ludźmi, by nie zauważyli mojej nieprzydatności.

Pokusy:

- ♦ łatwiejsza droga
- ♦ kłamstwo, które zapewni bezpieczeństwo
- ♦ sługa, którym można się wyręczyć
- ♦ karawanseraj lub tawerna z wygodnym łóżkiem
- ♦ gaj daktylowy, w którym można się zdrzemnąć
- ♦ handlarz wielbłądów, od którego można kupić zwierzę

NIECZYSTOŚĆ

Uwielbiam towarzystwo płci przeciwnej, wspólne żarty, śpiewy i wymiany uśmiechów. Łatwo obdarzam kogoś uczuciem i szybko jestem gotów poświęcić wiele dla kilku chwil razem. Namiętność zagłusza racjonalne myśli, obowiązki, a niekiedy i honor. Z czasem uwodzę i porzucam, jedynie dla chwilowej zabawy. Miłość, ta duchowa i fizyczna, często jest przedmiotem moich żartów, niekiedy wulgarnych. Nie umiem się powstrzymać przed podglądaniem pięknych ciał w kąpeli.

Pokusy:

- ♦ łaźnie
- ♦ harem
- ♦ targ niewolników w arabskim mieście
- ♦ piękny śpiew
- ♦ plotki o urodzie kochanki
- ♦ zapach perfum
- ♦ taniec dwórki
- ♦ perskie i hinduskie miniatury z wulgarnymi scenami
- ♦ opowieść muzułmanów o rajach i hurysach

OBŻARSTWO

Zaraz po skończeniu posiłku myślę już o drugim. Gdy okoliczności wymuszają na mnie głodówkę, staję się mniej uważny, rozdrażniony i opryskliwy. Zawczasu zjadam więcej, niż rzeczywiście potrzebuję. Podkradam też z mis współbiedaków. Gdy dopadnie mnie pokusa, mogę objeść biedaka, skazując go na śmierć głodową. Nie żałuję sobie też trunków. Często się upijam.

Pokusy:

- ◊ zapowiedź postu ◊ ucztą ◊ zapasy suszonych ryb na wojnę ◊ sklep rzeźnika
- ◊ bazar ze słodyczami ◊ winnica ◊ piwniczka barona z beczkami wina

PRÓŻNOŚĆ

Przykładam ogromną uwagę do swojego wyglądu i zachowania. Marnuję czas na dobranie odpowiednich szat, kąpiel i olejków i pachnidel. Zachowuję się tak, by każdy mnie podziwiał. Obrażam się, gdy nie jestem w centrum zainteresowania. Moim wrogiem staje się każdy, kto zyskał większą sympatię towarzyszy.

Pokusy:

- ◊ uroczystość na dworze lub w katedrze
- ◊ spotkanie z moźnym ◊ skład jedwabiu
- ◊ golibroda ◊ kram z wonnościami ◊ pochwalne wiersze ◊ gorąca kąpiel ◊ zabiegi lekarskie

PYCHA

Uważam się za najodpowiedniejszego człowieka do każdego zadania. Jestem przekonany o swoich talentach, wiedzy i powołaniu. Walczę o władzę i przywództwo. Oceniam wszystkich krytycznie. Mam o innych niskie mniemanie, dlatego gardzę ich pomocą. Lekceważę miejscowe zwyczaje, język lub sztukę walki. Mam zamknięty umysł na nowe pomysły. Mało kogo toleruję, a osoby o innych przekonaniach uważam za godnych wytępienia heretyków.

Pokusy:

- ◊ narada polityczna lub wojskowa ◊ nadawanie tytułów i lenn ◊ hierarchia godności
- ◊ zasiadanie bliżej gospodarza na uczcie
- ◊ dowodzenie w bitwie ◊ spotkanie z innowiercami

Test Grzechu - Pokusa

W niektórych sytuacjach MG może poprosić jednego, kilku lub wszystkich graczy o wykonanie Testu Grzechu. MG sprawdza w ten sposób, czy Pielgrzymi oparli się Pokusie, która pojawia się przy okazji kontaktu z nowymi postaciami lub podczas odwiedzania nowych Lokacji. MG musi określić, który Grzech będzie testowany. Gracze rzucają kośćmi w liczbie odpowiadającej wartości **Pobożności**. Aby zdać Test, należy uzyskać jeden sukces lub dwa, jeśli testowany Grzech jest tożsamy ze Słabością Pielgrzyma.

Zdany Test oznacza, że gracz zachowuje kontrolę nad swoją postacią w danej scenie.

Porażka w Teście Grzechu oznacza, że gracz na pewien czas traci kontrolę nad bohaterem, który oddaje się z pasją swojej Słabości.

Wspólnie z graczami MG przeprowadza bohatera przez chwile jego upadku. Na koniec tej sceny bohater otrzymuje **1 Kość Ciemności**.

Grzech

Za każdym razem gdy gracz dobrowolnie sprawi, że jego Pielgrzym popełni Grzech, gracz otrzymuje **1 Kość Ciemności**. Gdy Grzech będzie ciężki lub będzie tożsamy ze Słabością Pielgrzyma, należy przyznać graczowi aż **2 Kości Ciemności**. Pielgrzym, który poddaje się Słabości, ulega jej całkowicie, a niegodziwość staje się większa. Przykładowo chciwy Pielgrzym, będąc głodnym, nie tylko kradnie bułkę ze straganu, ale i mieszek z monetami kupca.



MOTYWACJE



Motywacja to główny cel, dla którego Pielgrzym zdecydował się ruszyć w drogę. Każda z motywacji to propozycja, którą gracz powinien rozbudować i uzupełnić o szczegóły. W ten sposób powstaje krótka historia Pielgrzyma, dodająca głębi jego postaci. Można ją stworzyć na bazie wybranej Słabości. Przykładowo gniewny Pielgrzym być może w przeszłości zabił kogoś w napadzie furii, za co właśnie pragnie odpokutować. Walczący z własną pychą rycerz być może intrygował przeciwko księciu z nadzieją, że kiedyś go zastąpi.

Motywacja zawiera także cele, które Pielgrzym może zrealizować podczas gry na kolejnych Postojach. Zrealizowanie celu ma wpływ na Test Drogi. → **Zobacz: Droga.**

Gracz wybiera jedną Motywację wraz z uszczegółowieniem i tworzy do niej odpowiednią historię. Następnie omawia z Minstrelem Gry **cele**, które Pielgrzym będzie chciał zrealizować podczas Postojów. Propozycje znajdują się w nawiasach. Za każdym razem, gdy Pielgrzym wyraźnie zbliży się do realizacji Motywacji, MG dodaje 1 kość do Testu Drogi na koniec Postoju.

Przebłaganie za winy z przeszłości	◊ zdrada seniora (zdobycie zaufania księcia lub króla) ◊ cudzołóstwo i zdrada (uratowanie od rozpusty bliźniego) ◊ opuszczenie przyjaciela w potrzebie (poświęcenie zdrowia dla ratowania bliźniego) ◊ krzywoprzysięstwo w sądzie (publiczne przyznanie się do ciężkiej przewiny lub wzięcie na siebie winy) ◊ nakłonienie bliźniego do wielkiej zbrodni (naprawienie efektów zbrodni) ◊ rabunek (hojna fundacja) ◊ podpalenia wsi (ciężka praca) ◊ handel chrześcijańskimi niewolnikami (uwolnienie grupy niewolników)
Uzdrowienie z ciężkiej choroby	◊ gruźlica ◊ zaćma ◊ kalectwo ◊ brodawki (zebranie szczegółowych informacji o chorobie i poddanie się terapii lub zdobycie odpowiednich lekarstw bądź Mirakulów)
Ciekawość świata	◊ odwiedzenie co najmniej 2 cudów starożytnych (piramidy, świątynie) ◊ poznanie obcej religii ◊ spotkanie co najmniej 3 dzikich i niespotykanych nigdzie indziej zwierząt ◊ oswojenie jednego niespotykanego zwierzęcia ◊ opisanie co najmniej jednej bestii lub ducha ◊ poznanie i nauczenie się chociaż jednego obcego języka ◊ odkrycie nieznanego wcześniej biblijnego miejsca ◊ zdobycie co najmniej 3 cennych pamiątek ◊ zanotowanie 5 ważnych wydarzeń, których było się świadkiem
Odszukanie kogoś	◊ ojca ◊ matki ◊ brata ◊ siostry ◊ ukochanej lub ukochanego ◊ przyjaciela ◊ dłużnika ◊ wierzyciela ◊ sprawcy mordu na kimś bliskim ◊ oszczercy ◊ zdrajcy seniora ◊ tajemniczego kaznodziei
Pragnienie chwały i sławy	◊ uzyskanie własnego lenna ◊ zdobycie tronu księstwa lub królestwa ◊ uzyskanie tytułu barona ◊ zdobycie urzędu w królestwie ◊ poprowadzenie wojsk krzyżowców do boju ◊ zwycięstwo w bitwie ◊ tytuł niepokonanego rycerza ◊ odzyskanie zamku lub miasta
Przeżycie życia w cieniu jerozolimskich murów i pochówek w świętym miejscu	◊ wstąpienie do klasztoru lub zakonu rycerskiego ◊ praca na rzecz potrzebujących w Jerozolimie ◊ zgoda na pochówek przy jerozolimskich murach
Bieda lub wykluczenie	◊ głód ◊ wydziedziczenie z majątku ◊ długi kościane ◊ najmłodszy potomek bez szans na spadek ◊ odmieniec (odnalezienie swojego miejsca, uzyskanie przynależności do grupy lub osoby)

CECHY

Cechy informują o predyspozycjach i ograniczeniach Pielgrzymów. Cechy dotyczą zarówno spraw fizycznych, jak i duchowych. Wartość każdej Cechy opisana jest liczbą, od 1 do 6.

Każdy z Archetypów ma przypisaną wartość wszystkich 6 Cech. Trzy z nich, o najwyższej wartości, są dla tego Archetypu **Cechami głównymi**. Gracz powinien wydać 3 dodatkowe punkty na podniesienie wartości wybranych Cech.

Musi jednak pamiętać, że najwyższa liczba punktów musi przypadać na jedną z głównych Cech tego Archetypu.

Cechy są wykorzystywane podczas Testów. Im wyższa wartość, tym większa liczba kości, którymi gracz rzuca, zdając Test. Do zdania Testu wymagany jest wynik "6", czyli **sukces**, na przynajmniej jednej kości. Poniżej opisane zostały wszystkie Cechy oraz przykładowe okoliczności, w których są testowane.

SIŁA

Dotyczy przede wszystkim siły mięśni oraz doświadczenia w walce wręcz, w tym podczas Testów:

- *Walki wręcz - bijatyki na pięści, bronią improwizowaną oraz szermierki*
- *Krępowania lub obezwładniania*
- *Wyważania drzwi lub ich barykadowania*
- *Podnoszenia ciężarów, ciągnięcia ich lub rzucania nimi*
- *Zrywania więzów*
- *Rozrywania, niszczenia przedmiotów*

WYTRZYMAŁOŚĆ

Wartość Wytrzymałości wpływa na obliczenie punktów Zdrowia. Dotyczy kondycji i zahartowania ciała na trudy, w tym podczas Testów:

- *Zachowania przytomności po otrzymaniu obrażeń*
- *Odporności na ból, chłód, żar, trucizny, głód i pragnienie*
- *Zmęczenia, trzymania warty, walki ze snem*
- *Wysiłkowych - długiego lub szybkiego marszu, biegu, uciekania lub gonienia kogoś, pływania, wspinania się*
- *Jazdy konnej i na innych zwierzętach*

ZMYSŁY

Dotyczy korzystania ze wszelkich zmysłów: wzroku, słuchu, węchu i smaku, w tym podczas Testów:

- *Walki dystansowej - rzucania nożem, oszczepem, strzelania z łuku i kuszy*
- *Nastuchiwanie, podstuchiwanie*
- *Obserwacji, podglądania, dostrzegania szczegółów, rozpoznawania twarzy*
- *Wyczuwania zapachów i smaków, rozpoznawania trucizn i pachnidła*
- *Tropienia, mylenia pogoni, rozpoznawania kierunków w gęstym*
- *Przeszukiwania*
- *Zwinnego poruszania się*

SPRYT

Związany jest z inteligencją i rozumem oraz umiejętnościami interpersonalnymi. Dotyczy także czynności manualnych wymagających precyzji, w tym Testów:

- *Oszukiwania, udawania manipulowania, zastraszania*
- *Targowania się, negocjowania i mediowania*
- *Rozpoznawania emocji i zamiarów, wykrywania emocji, przejrzania tajemnic*
- *Kradzieży kieszonkowej, otwierania zamków*
- *Naprawiania lub wykonywania przedmiotów (rzemiosła)*



UROK

Dotyczy wdzięku i charyzmy, które pozwalają wpływać na innych, zyskiwać ich zaufanie i wzbudzać sympatię.

Wykorzystywany jest podczas Testów:

- *Uwodzenia, zjednywania sympatii*
- *Motywowania i podnoszenia na duchu,*
- *Dowodzenia*
- *Czynności artystycznych - śpiewania, recytowania, tańczenia*



W grze wykorzystywane są jeszcze dwie dodatkowe Cechy, których wartość ulega zmianie w trakcie Postojów:

ŻYWOTNOŚĆ

Określa, ile obrażeń ciała może wytrzymać Pielgrzym, nim wyzionie ducha. Aby obliczyć wartość Żywotności, należy podwoić wartość **Wytrzymałości**, dodać **10** i uwzględnić ewentualne modyfikatory (np. z Roli *Herod baba Wieśniaczki*). Następnie należy obliczyć progi Żywotności:

Oslabiony - $\frac{1}{2}$ Żywotności zaokrąglone w górę
Konający - $\frac{1}{4}$ Żywotności zaokrąglone w górę

POBOŻNOŚĆ

Określa, jak bardzo Pielgrzym ufa w sens Pielgrzymki. To również moc jego zawierzenia Opatrzności i zgoda na wszystko, co dla niego przygotowała.

MĄDROŚĆ

Dotyczy wiedzy i zasobów informacji. To także obycie w świecie i wychowanie, po którym inni mogą rozpoznać księcia lub prostaczka. Wykorzystywana jest podczas Testów:

- *Wiedzy - posiadania odpowiednich informacji z różnych dziedzin (historii, geografii, astrologii, medycyny, teologii itp.)*
- *Przypominania sobie już raz zastyszanych wieści, nazwisk lub opisów miejsc*
- *Porozumiewania się w obcych językach, pisanie, tłumaczenia i czytania*
- *Rozumienia zwyczajów i potrzeb innych ludów;*
- *Leczenia, kurowania i opatrywania ran, także zwierząt*
- *Przygotowywania planu bitwy lub oblężenia*
- *Budowy, naprawy, rozbudowy obiektów*
- *Używania maszyn, np. machin wojennych*

Pielgrzym rozpoczyna grę z maksymalną **wartością Pobożności 6**.

Spełnianie dobrych uczynków, okazywanie pomocy potrzebującym, poświęcanie się dla bliźniego pozwala zwiększyć wartość Pobożności. Pomóc może też kontakt z duchownymi, w tym szczególnie spowiednikami i świętymi mężami, uczestnictwo w podniosłych uroczystościach religijnych bądź nawiedzanie świętych miejsc i pozyskiwanie nowych Relikwii.

Każda taka aktywność **zwiększa wartość Pobożności o 1**, ale nie więcej niż do wartości 6. W żadnym wypadku Pobożność nie może spaść poniżej wartości 1. Kwestionowanie woli Opatrzności lub nieskuteczność wznoszonych modłów do Patrona osłabiają Pobożność.

Pobożność wzrasta

→ Szlachetny uczynek, spowiedź, spotkanie ze świętym mężem, nawiedzenie świętego miejsca, pozyskanie nowej relikwii itp.

Pobożność spada

→ Niezgoda z Bożą wolą
→ Porażka w Teście Patrona

Pobożność wykorzystywana jest także podczas **Testu Cudu** w krytycznych sytuacjach, które spotykają Pielgrzyma:

- ◆ ryzyko śmierci z obrażeń lub choroby
- ◆ próba odzyskania wzroku lub słuchu
- ◆ wykonanie jednej, finałowej akcji w kulminacyjnym momencie Postoju

IMIĘ I PATRON

Gracz wybiera jedno z 20 imion przypisanych dla wybranej płci. Może posługiwać się jej polską, rodzimą odmianą, bądź wersją kanoniczną. Od tej chwili Pielgrzym oddany zostaje pod opiekę wybranego Patrona, świętego, który ma go w szczególnej opiece.

Wstawiennictwo Patrona

Pielgrzym może w ważnych chwilach skierować prośbę o pomoc do swojego patrona - świętego imiennika. W tym celu wykonuje **Test Patrona**, czyli rzuca kośćmi w liczbie równej swojej aktualnej **Pobożności**. Sukces oznacza Wstawiennictwo.

Porażka obniża wartość Pobożności o 1.

Po uzyskaniu sukcesie następny Test Patrona można wykonać dopiero podczas kolejnego Postoju.

Opis Wstawiennictwa Patrona

→ **Zobacz: Mirakula.**

WYPOSAŻENIE

Pielgrzymi zaczynają podróż z sakiewką z monetami, ulubioną bronią i trzema wybranymi przedmiotami. Te ostatnie można wybrać z listy wspólnej lub ekwipunku przypisanego do danego Archetypu.

Sakiewka z monetami

Każdy z Pielgrzymów wykonuje **rzut** wskazanymi poniżej kośćmi, by obliczyć liczbę złotych bizantów i srebrnych denarów. Relacja pomiędzy nimi wynosi 1 do 10.

Kupiec, Przekupka, Budowniczy katedr, Mniszka - **3k6 bizantów**

Rycerz, Córka rycerza - **2k6 bizantów**

Giermek, Dwórka, Trubadurka - **1k6 bizantów**

Pątnik, Wieśniaczka, Braciszek - **1k6 denarów**

ULUBIONA BRONŃ

Każdy z Archetypów ma przypisaną ulubioną broń. Walcząc nią, gracz rzuca 1 kością więcej. Jej zgubienie, zniszczenie lub sprzedanie powoduje u Pielgrzyma melancholię, tęsknotę za rodzinnym domem i zwątpienia w sens wyprawy. **Wymaga Testu Pobożności**. Porażka powoduje natychmiastowy upadek Pielgrzyma w Słabość. Przy najbliższej okazji popełnia on ogromny grzech.

EKWIPUNEK

- ◆ fragment niedokładnej mapy na cielęcej skórze
- ◆ ciężki klucz do domu
- ◆ tępy nóż do smalcu
- ◆ krzesiwo i hubka
- ◆ haczyk do łowienia ryb
- ◆ gliniana grzechotka
- ◆ osetka do ostrzenia
- ◆ strój na zmianę
- ◆ zapasowy but
- ◆ płat grubej skóry
- ◆ woreczek soli
- ◆ siekiera
- ◆ mała piła
- ◆ kawałek liny
- ◆ kilka glinianych naczyń





MORZE CZARNE

KRAJ GREKÓW

TURKÓW

ARMENIA

KRÓLESTWO ORMIAŃ

KRÓLESTWA KRZYŻOWCÓW

Antiochia

zamek Levona

Wrota Cylicyjskie

Sis

góry Taurus

pobożowisko Doryleum

ruiny Efezu

Konstantynopol

monastyr Vazelon

ruiny Ani

monastyr Surp Karaper

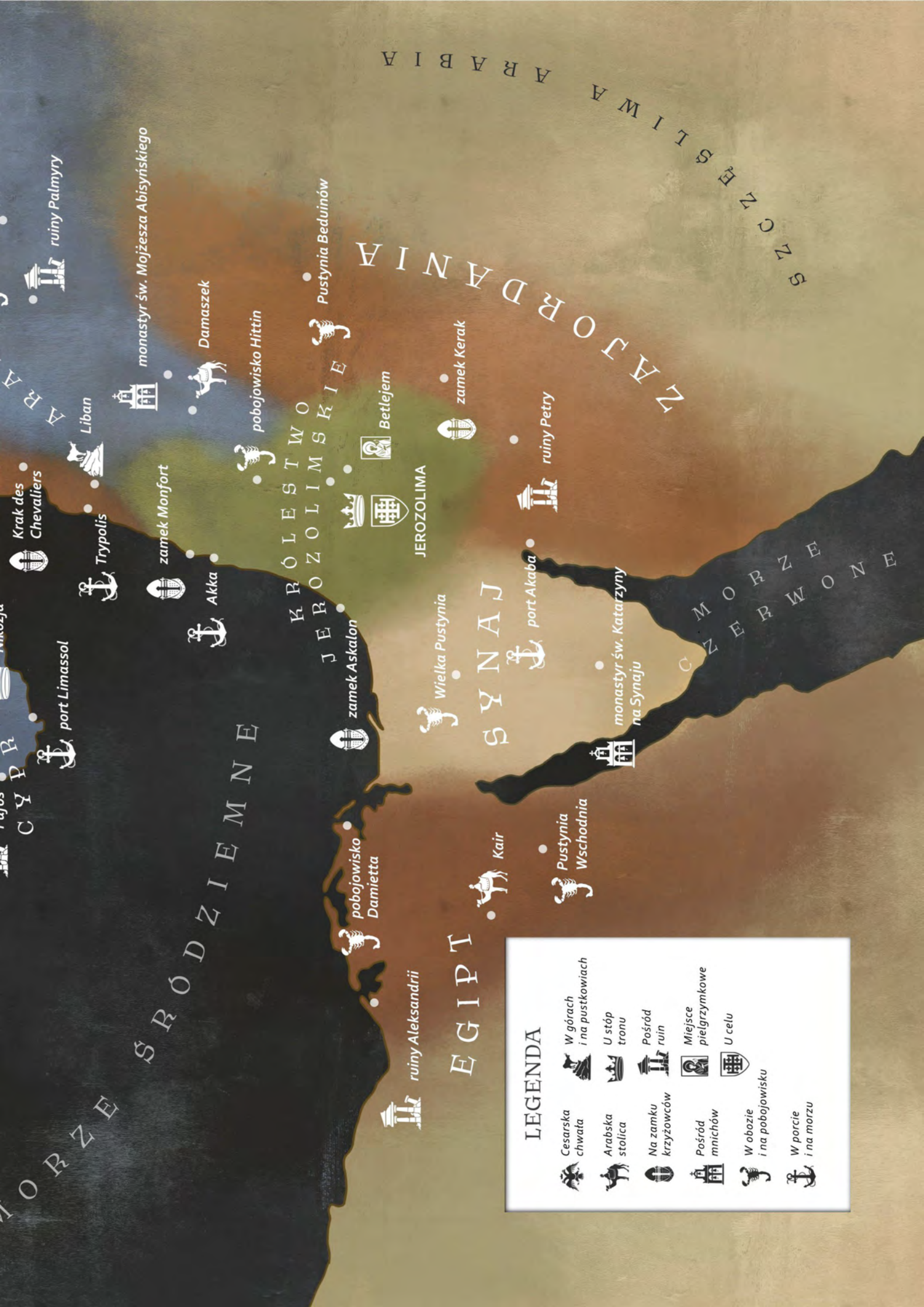
Aleppo

pustynia w Syrii

zamek Hilarion

ruiny Pafor

Nikozja



ARABIA
SYRIA
JORDANIA

LIBAN
tryliny Palmyry
Krales Chevaliers
Trypolis
port Limassol
Akka
Damaszek
monastyr św. Mojżesza Abisyńskiego

MORZE ŚRODZIEMNE

KROLESKI
JERUZOLIMSKIE
Jeruzolima
Betlejem
zamek Kerak
ruiny Petry
zamek Askalon
Wielka Pustynia
port Akaba

MORZE CZERWONE

EGIPT
Kair
Pustynia Wschodnia
monastyr św. Katarzyny na Synaju

LEGENDA

	Cesarska chwała		W górach i na pustkowiach
	Arabska stolica		U stóp tronu
	Na zamku krzyżowców		Pośród ruin
	Pośród mnichów		Miejsce pielgrzymkowe
	W obozie i na pobojuwisku		U celu
	W porcie i na morzu		

pobojuwisko Damietta

ruiny Aleksandrii

3. DROGA

Pielgrzymi

Jaxa RPG to gra, w której gracze, wcielający się w rolę **Pielgrzymów**, starają się dotrzeć do najświętszego z miast, czyli Jerozolimy. To cel każdej wyprawy krzyżowców. Motywacje Pielgrzymów mogą być różne, ale każdy z nich pragnie przekroczyć jedną z bram Świętego Miasta i dotrzeć do Bazyliki Grobu Bożego. Podróż do Jerozolimy jest długa i niebezpieczna. Po drodze Pielgrzymi muszą poradzić sobie z wieloma wyzwaniami i własnymi słabościami.

Pielgrzymka

Odpowiednikiem kampanii w innych systemach RPG jest w *Jaxie* **Pielgrzymka**. W jej trakcie Pielgrzymi przemierzają kolejne **Krainy**. Są one rządzone przez władców różnych wyznań, pozostających w stanie wojny lub przyjaźni ze swoimi sąsiadami. W każdej Krainie Minstrel Gry urządza graczom co najmniej jeden **Postój**.

Lokacje

Postój to przygoda, która toczy się w obrębie jednej **Lokacji**. W każdej Krainie znajduje się kilka Lokacji do wyboru. Zostały one szczegółowo opisane w kolejnych rozdziałach → **Zobacz: Postoje**. Na całą Pielgrzymkę składa kilka Postojów. O kolejności odwiedzanych Krain oraz wyborze Lokacji decyduje Minstrel Gry, za wyjątkiem sytuacji, gdy w Teście Drogi gracze uzyskują wynik 9 lub więcej (patrz niżej).

Objawienie

Na każdy Postój Pielgrzymów prowadzi **Objawienie**, czyli proroczy sen, anielski posłaniec, mistyczna wizja lub przecucie. Objawienie wymaga od bohaterów, by przed wyruszeniem w dalszą drogę wykonali zadanie

lub wypełnili misję. Boska interwencja sprawia, że Pielgrzymi nie odmawiają wykonania misji. Każdy Postój kończy się próbą powrotu na szlak wiodący do Jerozolimy.

Test Drogi

Na początku Postoju Minstrel Gry wyjawia graczom, że na koniec przygody wykonywać będą **Test Drogi**. Od jego wyniku zależeć będzie, gdzie udadzą się dalej. Im lepiej poradzą sobie podczas Postoju, tym większą mają szansę, że przybliżą się do Świętego Miasta. Liczba punktów, które rozstrzygają Test Drogi, zależna jest od zdobytych osiągnięć **Pielgrzymów**:

Wykonany w całości cel główny Postoju	2
Wykonany częściowo cel główny Postoju	1
Zdobycie przewagi - mapy, wskazówek dotyczących drogi, przewodnika	1
Dobrowolna pomoc bliźniemu	1
Zwycięstwo nad Słabością chociaż jednego Pielgrzyma	1
Odnaleziona Relikwia	1
Spotkanie ze świętym mężem	1
Nawiedzenie świętego miejsca	1
Zrealizowanie Motywacji Pielgrzyma	1

Pielgrzymi odpowiadają na pytania MG i ustalają, ile punktów zdobyli. **Następnie sprawdzają wynik w tabelce poniżej:**

Gracze mogą odrzucić posiadane **Mirakula**, by zyskać dodatkowe punkty. Za każde odrzucone Mirakulum otrzymują 1 punkt.

0-1

Pielgrzymi zeszli ze szlaku i trafili do nieznanych krain - Kaukazu, Babilonii, Arabii lub Kraju Etiopów. Słuch o nich zaginął. **Koniec Pielgrzymki.**

2-4

Pielgrzymi pobłądzili i pozostają nadal w tej samej Krainie. Kolejny Postój wypadnie w **innej Lokacji tej samej Krainy.**

5-8

Pielgrzymom udało się opuścić Krainę i trafić do kolejnej, znajdującej się na **trasie do Jerozolimy.**

9 i więcej

Pielgrzymi **wybierają** sąsiadującą Krainę lub nawet konkretną Lokację w tej Krainie, w której nastąpi Postój.



Ostatni Postój to wizyta w Jerozolimie, w której Pielgrzymów czeka finałowa przygoda. Po jej zakończeniu realizują swoje pragnienia związane z najświętszym z miast.

Pielgrzymkę można rozpocząć:

- ♦ drogą lądową w Kraju Greków (minimum 6 Postojów)
- ♦ na drodze morskiej w Egipcie (minimum 4 Postoje)
- ♦ na Cyprze (minimum 3 Postoje)



KRAINY

KRAJ GREKÓW

To inaczej **Cesarstwo Bizantyjskie**. Jego ziemie rozciągają się zarówno po europejskiej, jak i azjatyckiej stronie morza. Przez Bizancjum wiedzie jedyna **drogą lądową** z ziem polskich do krain Zamorza. Po przekroczeniu górskich Bałkanów podróżni docierają na równinę ciągnącą się aż do stolicy państwa, Konstantynopola. Tu należy przepłynąć Bosfor, by ruszyć w dalszą drogę.

W Europie Cesarstwo stara się utrzymać posiadłości nad Adriatykiem i powstrzymać najazdy Bułgarów. W Azji powstrzymuje stałą ekspansję Turków, którzy zajmują obecnie większą część Anatolii.

◆ *Dynastie: Komnenów, Angelosów, Laskarysów i Paleologów*

TURECKIE PODBOJE

To krainy rozciągające się na większej części górzystej Anatolii, podbitej przez **Seldżuków** w XI wieku. Ich państwo szybko rozpadło się na zwalczające się nawzajem **sułtanaty**, na czele których stoją tureccy sułtani. Niektórzy z nich szukają wsparcia Greków lub Franków, walcząc ze swoimi ziomkami. Sułtanat może rozciągać się na przestrzeni setek kilometrów lub ograniczać się do pojedynczej warowni.

◆ *Dynastie: Seldżuków, Daniszmenidów*

KRÓLESTWO ORMIAN

Nazywane także **Armenią Cylicyjską**. Jest to państwo utworzone przez Ormian szukających ratunku przed inwazją Seldżuków w połowie XI wieku. Choć zajmuje niewielką powierzchnię w górzystym rejonie, jest ważną krainą Zamorza, bowiem kontroluje **szlaki** wiodące przez **przełęcze**.

Tędy wiedzie najkrótsza droga lądowa z Konstantynopola do Jerozolimy. Zagrożeni

ze wszystkich stron Ormianie gotowi są sprzymierzyć się z Arabami, Mongołami lub Frankami, byle tylko powiększyć swoje władanie.

◆ *Dynastie: Bagratydów i Rubenidów*

ARABSKIE EMIRATY

W tym pustynnym rejonie **Syrii** o władzę walczą **emirowie**, czyli arabscy książęta. Najważniejsze miasta to Damaszek, Aleppo, Homs czy Mosul. Niekiedy każdym z nich rządzi inny władca z jednej dynastii, tocząc bratobójcze wojny z resztą klanu. W takich chwilach państwa Franków są bezpieczne. Kalif zasiada w Bagdadzie, ale jego władza jest tylko symboliczna.

◆ *Dynastie: Abbasydów, Zengidów*

KSIĘSTWA KRZYŻOWCÓW

To mniejsze państwa utworzone przez Franków po pierwszej krucjacie około 1100 roku. Najważniejsze z nich to znajdujące się na północnym zachodzie księstwo Antiochii rządzone przez potomków Normanów z południowej Italii. Dalej na wschód znajduje się hrabstwo Edessy, którego mieszkańcami w większości są chrześcijańscy Ormianie, Grecy i Syryjczycy. Na południu znajduje się niewielkie, lecz bogate hrabstwo Trypolisu, zajęte przez francuskich rycerzy z Prowansji.

◆ *Dynastie: Hauteville, Poitiers, Tuluza*

KRÓLESTWO JEROZOLIMSKIE

To najważniejsze państwo Franków w Zamorzu ze stolicą najpierw w **Jerozolimie**, a od 1187 w **Akkce**. Rozciąga się długim, lecz wąskim pasem wzdłuż wybrzeża Morza Śródziemnego. Na terenie Królestwa znajdują się księstwa i hrabstwa panów feudalnych oraz dobra biskupów ograniczające dochody skarbcza.

Znajdująca się w południowej części państwa Jerozolima jest stale zagrożona atakiem Arabów z Egiptu lub koczowników ze wschodu.

◊ *Dynastie: Boulogne, Andegaweńska, Hohenstauff*

JEROZOLIMA

→ **Zobacz: Postoje. U celu**

ZAJORDANIA

To pustynne i skaliste ziemie położone na wschód od **rzeki Jordan**. Część z nich kontroluje frankijski hrabia, który teoretycznie uznaje władzę króla jerozolimskiego. Często prowadzi jednak samodzielną politykę, wszczynając wojny z muzułmanami bez konsultacji z monarchą. Znaczna część Zajordanii to ziemia niczyja, zamieszkała przez koczowniczych Beduinów. Tędy wiedzie szlak muzułmańskich karawan z **pielgrzymami do Mekki**.

SYNAJ

To pomost między ziemiami Franków a Egiptem. Na całym jego terenie rozciąga się bardzo **groźna pustynia**, na której giną niedoświadczeni wędrowcy. Tylko miejscowi Beduini znają kilka **szlaków**, na których można trafić na studnie. Bez nich każda karawana lub oddział zbrojny zginie z pragnienia. Mieszkający na Synaju **mnisi** zawsze jako pierwsi dowiadują się o nadciągających armiach, albo z zachodu na wschód, albo ze wschodu na zachód.

EGIPT

To ogromny i bardzo bogaty kraj, którym rządzą szycy **Fatymidzi**. Większość mieszkańców żyje albo w Kairze, na wąskim pasie zieleni wzdłuż **Nilu**, bądź w delcie rzeki nieopodal znajdującej się na wybrzeżu Damietty. Zasoby Egiptu pozwalają finansować każdą armię muzułmańską pragnącą odzyskać Jerozolimę. Z tego powodu niektóre wyprawy krzyżowe mają przede wszystkim na celu podbicie tego groźnego przeciwnika.

◊ *Dynastie: Ajjubidów, Fatymidów, Bahrytów*

CYPR

To wyspa, którą od Bizancjum zdobyli Frankowie. Utworzyli tam własne królestwo, będące ostatnim postojem dla pielgrzymów podążających do Ziemi Świętej drogą morską. Nierzadko władca Cypru sprawuje **regencję** w imieniu małoletniego króla Jerozolimy lub wręcz łączy panowanie w obu krainach.

Na tle jałowych pustkowi Zamorza ziemie na Cyprze wydają się niezwykle urodziwe. Dlatego też w czasach zagrożeń Frankowie coraz częściej przenoszą się na rajską wyspę, u brzegów której z piany wyłoniła się niegdyś bogini **Afrodyta**.

◊ *Dynastie: Lusignianów*





4. POSTOJE

W tym rozdziale opisano **Lokacje**, za pomocą których Mistrz Gry może stworzyć Postoje na drodze do Jerozolimy. Lokacje zawierają opis ciekawych miejsc, ludów i bohaterów, których można postawić na drodze Pielgrzymów. Są tu także pomysły na przygody, mogące stać się całą misją do wykonania. Niektóre Lokacje wzbogacono o **Generatory** oraz informacje o **bestiach**.

Część Lokacji dotyczy jednego konkretnego miejsca na mapie Zamorza. Na przykład Lokacja "Cesarska chwała" przedstawia głównie Konstantynopol, jednak informacje zawarte w tym podrozdziale można zastosować do wielu innych greckich miast.

Inne podrozdziały (np. "Na zamku krzyżowców" czy "Pośród mnichów") nie dotyczą konkretnego miejsca. MG może dzięki nim stworzyć zamek lub klasztor umiejscowiony w dowolnej Krainie Zamorza.

→ **Zobacz: Droga.**

Oczywiście MG może łączyć elementy umiejscowione w różnych Lokacjach, a nieprzewdżiane w niniejszym podręczniku. W ten sposób może stworzyć np. fortecę Turków, arabski statek kupiecki z muzułmańskimi pielgrzymami, mameluckie więzienie itp.

LISTA LOKACJI:

- ◆ *Cesarska chwała* ◆ *Arabska stolica*
- ◆ *Na zamku krzyżowców* ◆ *Pośród mnichów*
- ◆ *W obozie i na pobojowisku* ◆ *W porcie i na morzu* ◆ *W górach i na pustkowiach* ◆ *U stóp tronu* ◆ *Pośród ruin* ◆ *Miejsce pielgrzymkowe*
- ◆ *U celu*

JAK KORZYSTAĆ Z TEGO ROZDZIAŁU?

5 Numery odnoszą się do kolejnych miejsc przedstawionych na ilustracji głównej. To propozycje obiektów, które Pielgrzymi mogą odwiedzić.



Mieszkańcy reprezentujący różne ludy, zamieszkujące Lokację. Przedstawiono ich stereotypowe cechy, ulubione zawody, mocne strony, przykładowe imiona.



Bohaterowie niezależni, których kontroluje MG. Mogą służyć do zawiązania akcji na początku Postoju, zlecając Pielgrzymom zadanie lub też stać się ich głównymi przeciwnikami.



Bestie to potwory i demony, które zagrażają Pielgrzymom. Ich Cechy, sposób walki, motywacje czy szczególne zasady poruszania MG powinien opracować samodzielnie.



Generator to proste narzędzie, które pomaga MG szybko zareagować na pomysły Pielgrzymów lub wzbogacić kreowany świat o nowe miejsca czy bohaterów. Z Generatorsa można korzystać na dwa sposoby:

◆ **losowy** - MG rzuca k6 pojedynczo za każdą kolumnę w tabeli. Następnie wynik na kości przypisuje do danego wiersza w kolumnie. Po wykonaniu wszystkich rzutów otrzymuje zestaw informacji, z których tworzy nowy element świata.

◆ **celowy** - MG wybiera po jednej informacji z każdej kolumny, by wykreować potrzebny element świata.

CESARSKA CHWAŁA

Konstantynopol, "miasto strzeżone przez Boga", to najwspanialsza z chrześcijańskich stolic. Któż zdoła policzyć i opisać mnogość jej mieszkańców, zasoby złota, piękno i świętość kościołów i złożonych w nich relikwii, przepych pałaców i wyniosłość murów? To stolica Bizancjum, spadkobiercy Imperium Rzymskiego.

Potęga Greków odchodzi jednak w przeszłość. Wiele ziem podbili Turcy. Grecy wolą pertraktować niż walczyć. Zgnusili w swych zbytkach i mądrościach. W chwili śmiertelnego zagrożenia muszą prosić o pomoc pogardzanych łacinników.

Chwała Bizancjum ukazuje się w osobie cesarza. Nosi on tytuł "równego Apostołom" - Basileus Isapostolos. Na twarz padają przed nim najwyżsi dostojnicy, czego nie uczyniłby przed swoim panem najlichszy rycerz Franków. Centrum państwa i kultu cesarza jest pałac - **Mega Palation**, ogromnym rozmiarem przypominający raczej dzielnicę, niż budynek.



I

Chrysotriklinion

Salę tronową zdobią drogie marmury i mozaiki, przedstawiające zwycięskich cesarzy. Za purpurową kotarą znajduje się podwyższenie z tronami pary cesarskiej. Tutaj gromadzą się dostojnicy.

2

Cysterny i podziemne korytarze

Pod pałacem znajduje się olbrzymi kompleks korytarzy i cystern (zbiorników na wodę). W tym pełnym wymyślnych pułapek labiryncie przechowuje się ogromne skarby cesarskie.

2

Zabobonni Grecy wierzą, że mieszkają tu także okrutne bestie. Plotka głosi, że dokładną mapę tych podziemi przechowuje rodzina Dukasów, niegdyś władająca Bizancjum.

3

Hipodrom

Tor dla wyścigów rydwanów, których kibice grupują się w czterech frakcjach (niebieskiej, zielonej, białej i czerwonej), dopingując poszczególnych zawodników. Kibice mieszają się niekiedy do spraw politycznych i powodują rozruchy w stolicy.



Rydwan

◆ lekki, zwrotny, dwukołowy, może osiągać wielkie szybkości, zaprzęgany w dwa lub cztery konie ◆ kieruje nim jeden lub dwóch woźniców ubranych w tunikę w kolorze drużyny ◆ podczas wyścigu robi się przeważnie 7 okrążeń toru ◆ od roku niepokonany pozostaje Kosmas zwany Satyrem; nagroda za jego pokonanie wynosi 1000 bizantów, a wpisowe tylko 20.

4 Hagia Sophia

Kościół Mądrości Bożej to wspaniała świątynia, z której ozdobnością nic nie może się równać. Zgromadzono tu bezcenne złote sprzęty liturgiczne i święte relikwie. Nic dziwnego, że kościół jest pilnie strzeżony przez strażników patriarchy. Żeby zobaczyć jego wspaniałości, najlepiej umówić się na zwiedzanie, co jednak zwykłego pielgrzyma sporo kosztuje. Tylko najzaciejsi lub najbardziej zdeterminowani goście zdołają dotrzeć do najświętszych relikwii.

Relikwie

◆ szczątki Krzyża Świętego ◆ cierz z Korony Cierniowej ◆ pamiątki po Apostołach ◆ diadem św. cesarzowej Heleny ◆ język św. Maksyma Wyznawcy ◆ kołyska św. Idziego



Patriarcha

Niegdyś papież i patriarcha obłożyli się klątwami, których nie zdjęli do dzisiaj. Duchowni greccy nie lubią swych łacińskich kolegów. Patriarcha raczej nie zaszczyci uwagę zwykłych pielgrzymów. Otoczony jest mrowiem duchownych. Sprawowana przez niego liturgia to obrzęd trwający godzinami, swą wspaniałością bliższy niebu niż ziemi. Wybór patriarchy to ważne wydarzenie w stolicy.

5

5 Zakład greckiego ognia

Grecy mają przerażającą broń, tzw. ogień grecki. Jest to łatwopalna substancja, którą rurami wypływają specjalne maszyny. Nie sposób ugasić tej diabelskiej mikstury, która płonie nawet na wodzie. Jej skład objęty jest tajemnicą. Za jej ujawnienie grozi kara śmierci. Położony blisko pałacu cesarskiego zakład produkujący tę broń, to jedno z najbardziej strzeżonych miejsc.

6

6 Biuro barbarzyńców

W stolicy mieści się wiele urzędów. Jednym z nich jest urząd zajmujący się barbarzyńcami,

7

7 Gwardia wareska

czyli ludźmi nie mówiącymi po grecku. Biuro sprawuje nadzór nad przybyszami oraz prowadzi działania wywiadowcze w sąsiednich krajach. Rysopisy Pielgrzymów trafiają na biurko logotety, jeszcze zanim wędrowcy przekroczą Złotą Bramę.

Cesarze nie ufają skłonnym do buntu Grekom. Swoją osobistą gwardię rekrutują z przybyszów z dalekiej Północy, tzw. Waregów - Skandynawów i Rusinów. Nie uczestniczą oni w kampaniach wojennych, chyba że dowodzi nimi osobiście cesarz. Są mu wierni, dopóki



płaci im żółd w wysokości 1000 bizantów rocznie. Grecy nie lubią Waregów i zazdroszczą im przywilejów:

- ♦ **luksusy** - gwardziści mają własne łaźnie i piękne koszary; Waregowie lubią wino i często go nadużywają, stąd ludność nazywa ich "cesarskimi workami na wino"
- ♦ **plądrowanie pałacu** - w chwili śmierci cesarza mogą udać się do skarbcza i wynieść tyle bogactw, ile zdołają unieść. Zakradnięcie się wówczas w ich szeregi może być interesem życia.

Waregowie to często blondyni lub rudzielcy, krzepcy mężczyźni, wyżsi od Greków. Uzbrojeni są w miecze, długie dwuręczne topory, tarcze, kolczugi i hełmy. Kiedy tworzą zwartą formację osłoniętą ścianą tarcz, są niepokonani.

Opuszczający służbę nieraz udają się na pielgrzymkę, po czym wracają do swych domów na dalekiej północy. Wybranie się z nimi w drogę może być fascynującym przeżyciem.



Grecy

- ♦ **dumni** ze swego pochodzenia, noszą głowy wysoko
- ♦ preferują własne towarzystwo, wiele szepczą między sobą, co sprawia wrażenie, że wiecznie **intrygują**
- ♦ unikają kontaktów z Frankami, których uważają za **barbarzyńców** (ponieważ noszą skóry i proste szaty, śmierdzą, są ordynarni i krzykliwi, łapczywie jedzą, obca im jest wyższa kultura)
- ♦ często są **wykształceni** i ocytani, cytują pisma starożytnych, znają filozofów i ludzi nauki, także arabskich
- ♦ lubią wygodne życie i **luksusy**
- ♦ biedniejsi Grecy uważają się za lepszych nawet od frankijskiego hrabiego, chętnie jednak oferują obcym swoje usługi, np. jako **przewodnicy**
- ♦ Frankom wydają się **tchórzliwi** i **zniewieściali**, pozbawieni honoru i godności.

Imiona mieszkańców

Mężczyźni: *Andronik, Aleksy, Herakliusz, Izaak, Jan, Konstantyn, Leon, Manuel, Nicefor, Michał, Teodor, Teodozjusz, Roman, Zenon*

Kobiety: *Anastazja, Anna, Eudoksja, Euzebia, Helena, Irena, Prokopia, Teodozja, Sofronia, Zoe, Zofia*



Teodor Prodromos

Młody, rzutki i przedsiębiorczy żebrak-poeta oferuje swoje usługi przewodnika po najgłębszych zakątkach stolicy i dzielnicach biedoty. O każdym potrafi napisać kąśliwą satyrę.



Anna Komnena

Pierworodna córka cesarza Aleksego i cesarzowej Ireny, przeznaczona do objęcia władzy. Narodziny brata pokrzyżowały te plany. Anna i jej matka nie mogły się z tym pogodzić. Wielu mieszkańców stolicy także uważa, że inteligentna i uczona księżniczka powinna zasiąść na tronie.

Wokół Anny krąży tłum zalotników, chętnych do poślubienia przyszłej cesarzowej i objęcia współrządów. W jej komnatach w przerwach od uczonych lektur i eleganckich dysput, stale snuje się intrygi.

Uzurpatorzy

Władza cesarska nie jest dana raz na zawsze. Na prowincjach wciąż wybuchają bunty wśród ludu i wojska. Niesprawiedliwe rządy, wysokie podatki, głód, klęska militarna, niemoralne wybryki rodziny cesarza lub nawet spory o sposób sprawowania liturgii mogą być przyczyną rewolty.

Na czele rebelii stają uzurpatorzy. Aby przejąć władzę muszą opanować stolicę. Gdy zdobędą tron, czasami dają początek nowej dynastii. Mniej szczęśliwi cieszą się cesarską purpurą tylko kilka dni i giną z rąk prawowitego cesarza lub bardziej sprawnego uzurpatora. Utrzymanie władzy to prawdziwa sztuka.



Wykorzystaj Generator Uzurpatorów,
by stworzyć polityczny kryzys w stolicy:

Imię uzurpatora	Przydomek	Gdzie teraz przebywa	Jakie ma prawa/rozszczenia	Kto go popiera
Aleksios	Szalony	W lochu stolicy	<i>Aktualny cesarz jest tyranem!</i>	Zakochana siostra cesarza
Izaak	Pobożny	Dowodzi armią w Macedonii	<i>Cesarz czci potajemnie diabła!</i>	Obawiająca się o życie cesarzowa matka
Andronikos	Pijak	Prowadzi oblężenie stolicy	<i>Jestem prawowitym dziedzicem tronu!</i>	Armia żądna łupów
Bazyli	Przyjaciel Saracenów	Spiskuje w gościnie u Turków	<i>W proroczym śnie Bóg oddał mi tron!</i>	Biedny lud, za obietnicę chleba
Manuel	Zwycięski (Nikiforos)	W przebraniu ukrywa się wśród ludu stolicy	<i>Armia ma dość klęsk! Ja powinienem dowodzić!</i>	Zwalczający konkurentów Patriarcha
Teodoros	Ślepy (Tyflos)	W klasztorze na odludziu	<i>Cesarz zadaje się z Frankami, gorszymi od pogan!</i>	Turcy, którzy skorzystają na wojnie domowej



Dwór i urzędy

Grecy lubują się w dworskim ceremoniale. Uwielbiają też tytuły i urzędy:

- ◆ **drungarios** - oficer floty
- ◆ **megaduks** - głównodowodzący flotą
- ◆ **notarios** - skryba lub sekretarz
- ◆ **parakoimomenos** - szambelan, osobisty asystent cesarza, eunuch
- ◆ **protostrator** - szef prywatnej stajni cesarza
- ◆ **sekalariusz** - główny kontroler finansów
- ◆ **strateg** - generał dowodzący armią
- ◆ **stratitikon** - urzędnik zajmujący się żołdem dla wojska
- ◆ **logoteta** - minister do spraw polityki zagranicznej

Wydarzenia w stolicy

- ◆ ślub w rodzinie cesarskiej
- ◆ egzekucja buntowników
- ◆ trzęsienie ziemi
- ◆ koronacja
- ◆ przyplnięcie obcej floty
- ◆ wyścigi rydwanów
- ◆ śmierć cesarza (plądrowanie pałacu i wyprzedaż dóbr oraz ryzyko wojny domowej)



Bestie

Harpie - grasują na wyspach. Często zamieszkują opuszczone zamczyska. Atakują podróżnych przeprawiających się przez Bosfor.

Vrykolakas - straszliwa bestia żywiąca się ciałami ludzkimi i pijąca krew. Chętnie zamieszkuje podziemia i grobowce. Aktywna głównie nocami. Może powodować trzęsienia ziemi.

Inne miasta greckie

Tesalonika, Adrianopol, Nicea, Trapezunt

POMYSŁY NA PRZYGODY

- ◆ zastąpienie popularnej załogi podczas wyścigu rydwanów
- ◆ poszukiwanie dziecka dostojnika; ślady wiodą do tunelów pod cesarskim pałacem
- ◆ wyśledzenie i złapanie uzurpatora, który do zamachu zamierza użyć greckiego ognia



ARABSKA STOLICA

Wiele lat temu Arabowie pod wodzą proroka Mahometa stworzyli wielkie imperium. Wkrótce różnice religijne rozbiły świat islamu na sunnitów i szytów, którzy założyli własne kalifaty. Sunniccy Abbasydzi mają swoją stolicę w Bagdadzie. Ich konkurentami są potężni szyccy Fatymidzi, władający Egiptem i większością ziem, na których osiedli Frankowie.

Stolicą Fatymidów jest leżący nad Nilem Kair, ale podlegają im także tak odległe miasta jak Damaszek i Aleppo. Kalifat Fatymidów z każdym rokiem pogrąża się w coraz większym chaosie. Kalifowie muszą prosić o wsparcie sunnickich władców i ich armii złożonych z Turków i Kurdów. Trwa spór czy Egiptem będą rządili szyici czy sunnici.

Jest się o co spierać, bo Egipt jest bajecznie bogaty. Kair, jak każde arabskie miasto jest bardzo ludny i gwarny. Nigdy nie zasypia. Składa się z wielu odrębnych dzielnic, w których mieszkają przedstawiciele różnych nacji, religii i zawodów. Konflikty między tymi grupami często doprowadzają do wybuchu zamieszek.



Szyici i sunnici

Muzułmanów podzieliła sukcesja po proroku Mahomecie. Szyici uznali, że przywódcami wierznych mogą być tylko krewni proroka. Sunnici uważają, że prorok nie wyznaczył konkretnego następcy, a imamem, czyli duchownym przewodniczącym modlitw, może być każdy wierny.

Sunnici skupiają się na studiowaniu Koranu i modlitwie. Szyici czczą miejsca związane ze sławnymi mężami, zbierają relikwie, a szczególnie szacunkiem otaczają swoich mędrców. **Pielgrzym uznany przypadkowo za potomka Proroka może bardzo namieszać w świecie szytów...**

I Al-Azhar

"Olśniewający" meczet jest zatłoczony pobożnymi muźmanami i studentami pobliskiej medresy, czyli szkoły uczącej prawa koranicznego, języka arabskiego, astronomii i filozofii.

Pielgrzym, który pozyska zaufanie wykładowcy, może skorzystać z przebogatej biblioteki, w której zgromadzono wiedzę z całego świata. Biedacy mogą też liczyć na darmowy posiłek wydawany z kuchni należącej do meczetu.



**Hakim Al-Afdal**

Mędrzec, wykładowca w Al-Azhar, zafascynowany tajemną wiedzą starożytnego Egiptu. Takie zainteresowania mogą być niebezpieczne dla prawowiernego muzułmanina, dlatego profesor jest ostrożny. Chętnie skorzysta z pomocy przybyszów, mogących dostarczyć mu starożytnych artefaktów, za które dobrze zapłaci pieniędzmi i swymi wpływami na dworze sułtańskim.

→ **Zobacz: Postoje. Pośród ruin**

2 Suk

Arabski bazar to zgiełkliwe miejsce. Tysiące przechodniów tłoczy się w wąskich uliczkach miasta. Kupcy obsługują klientów bezpośrednio ze swoich domów. W ich parterach znajdują się warsztaty i sklepy otwarte na ulicę. Kupowanie to prawdziwy rytuał, wymagający **targowania** się. Znaczniejsi klienci mogą liczyć nawet na drobny poczęstunek ze strony kupca. Można tu kupić wszystko, od wyrobów z metalu po pyszne jedzenie lub skorzystać z usług golibrody.

3 Cytadela Saladyna

Nad miastem góruje potężna twierdza. Wysokie mury i wieże otaczają rozległą dzielnicę rządową, wypełnioną pałacami, meczetami i wspaniałymi ogrodami. Lepiej się tu nie kręcić bez powodu, bo czujna straż obserwuje każdego i łatwo trafić do lochu!

Szlachetny Pielgrzym może narazić życie, próbując uwolnić jakąś biedną chrześcijankę zamkniętą w sułtańskim haremie. Śmiałków kusi też bajecznie bogaty skarbiec ukryty w podziemiach, gdzie złożono łupy zagrabione chrześcijanom.

**Specjały Kairu**

◆ imbir ◆ pieprz ◆ cytrusy ◆ jedwab ◆ woda różana ◆ dywany ◆ fajki wodne ◆ papirus ◆ perfumy ◆ kadzidło ◆ kość słoniowa ◆ daktyle ◆ klejnoty ◆ korzenie ◆ wszelkie skarby Indii i Wysp Korzennych

Cudowne przedmioty

◆ latający dywan ◆ lampa Aladyna ◆ kości Ali Baby ◆ talizmany: oko proroka, ręka Fatimy ◆ potężne i tajemnicze artefakty starożytnego Egiptu → **Zobacz: Postoje. Pośród ruin**

**Bestie**

Dżinn - potężny demon powstały z czystego ognia; jest niewidzialny, ale kiedy potrzebuje, może przybrać dowolną postać. Istnieją dobre i złe dżinny; te pierwsze pomagają prorokom i świętym mężom.

Sukkub - groźny i złośliwy demon, który przybiera postać zmysłowej kobiety, by kusić mężczyzn. Można go rozpoznać po odrażających rogach i kopytach; może wykorzystać nieostrożnego mężczyznę, by zrodzić potomstwo, które będzie służyć szatanowi.



Dzielnice

Miasto arabskie podzielone jest na wiele dzielnic, oddzielonych od siebie ze względów bezpieczeństwa. Po zmroku spokoju mieszkańców strzegą strażnicy, a nawet łańcuchy rozpinane w poprzek wąskich uliczek. Często te wydzielone obszary miasta zamieszkują ludzie

trudniący się jednym zawodem. W arabskich miastach znajdują się także dzielnice chrześcijan: egipskich Koptów, Etiopów, Ormian czy Arabów, niewyznających islamu.

Skorzystaj z Generatorsa Dzielnic, by sprawdzić, gdzie znaleźli się Pielgrzymi.

Nazwa	Ludność	Położenie	Nietypowy obiekt	Problem
Księgarzy	Żydzi	W środku miasta	Najwyższy w mieście minaret	Przeludnienie, głód, choroby, brak wody
Farbiarzy	czarni Etiopowie	Za starymi wewnętrznymi murami	Bardzo głęboka cysterna	Szerząca się herezja, pociągająca młodych i silnych mężczyzn
Złoczyńców	Koptowie	Po obu stronach rzeki, spięta mostem	Ogród niezwykle soczystych daktyli; miejsce schadzek zakochanych	Wysoka przestępczość
Uczonych	heretycy	W najwyższym punkcie miasta	Wysypisko śmieci	Rodzinna dzielnica niedawno obalonego wezyra. Obiekt zemsty nowej władzy
Złotników	bogaci Arabowie	W miejscu starożytnej, zrujnowanej osady	Największy bazar	Zalana wodami Nilu; trzeba ją przemierzać łodzią
Perfumiarzy	Syryjczycy	Wciśnięta między dwie wrogie dzielnice	Pałac dostojnika z pięknym ogrodami	Siła nadprzyrodzona straszy mieszkańców



Imiona mieszkańców

Mężczyźni: Abdul, Dżamil, Faris, Hussein, Ibrahim, Jusuf, Kamal, Mansur, Muhammed, Musa, Nadim, Raszyd, Salim, Sulaiman, Yaqub, Zakarija

Kobiety: Aisza, Aziza, Bushra, Dżamila, Fatima, Miriam, Nadźma, Saba, Sara, Wafa, Yasmin, Zahia



Arabowie

Jako pierwsi wyznawcy proroka Mahometa są bardzo dumni, że to właśnie ich wybrał Bóg, by stworzyli **idealną społeczność wiernych**. Do niedawna niepodzielnie rządili światem muzułmańskim. Teraz tracą władzę na rzecz wojowniczych Turków. Trochę z własnej winy,



ponieważ kiedy zajęli się głównie kulturą, handlem i przyjemnościami, z rąk wypuścili miecz. Złośliwi twierdzą nawet, że są zniewieściali jak Grecy.

Wciąż są przekonani o swojej wyższości, podatni na kłótnie, leniwi i kochający przyjemności życia. Zajmują się głównie nauczaniem w meczetach, wykładaniem prawa koranicznego w medresach, snuciem opowieści w zaciszach własnych pałaców, handlem na sukach i prowadzeniem karawan kupieckich.



Mamelucy

Arabowie lubią się wyręczać niewolnikami. Istnieją nawet niewolnicy państwowi sprowadzani przez władców z dalekich terenów zamieszkałych przez chrześcijan i pogan.

Młodzi chłopcy są nawracani na islam i szkoleni na bitnych żołnierzy, ślepo oddanych dowódcom. Nieraz jednak sprawiają kłopoty swym panom, domagając się przywilejów, a nawet udziału we władzy.



Kutb ud-Din Ajbak

Młody mameluk musi ciężko pracować w stajni sułtańskiej, co mu się nie podoba. Zna miasto jak własną kieszeń i nieobce są mu dworskie tajemnice. W zamian za pomoc w pracy będzie dobrym przewodnikiem i informatorem.

Dostojnicy arabscy



Chociaż islam głosi, że wszyscy wierni są sobie równi, to społeczeństwo arabskie dzieli się na masy żyjące z pracy własnych rąk i na bogatą elitę. Najbiedniejsi zaś żyją z jałmużny, której udzielanie jest obowiązkiem pobożnego muzułmanina. Wszyscy formalnie podlegają kalifowi, ale tak naprawdę sprawuje on głównie władzę religijną. Prawdziwa władza należy do arystokratów, którzy często nawet nie są Arabami.

kalif - następca proroka Mahometa, przywódca społeczności wiernych

sułtan - władca posiadający władzę polityczną i wojskową, ale nie religijną

emir - książę, dowódca wojskowy, zarządca prowincji z ramienia kalifa

wezyr - najwyższy urzędnik kalifa, który oznajmia jego wolę poddanym, a często sprawuje faktyczną władzę

mufti - prawnik i teolog, który wydaje fatwy czyli interpretacje Koranu w sprawach życia publicznego i prywatnego



Wezyr Dżawahr

Ten potężny dostojnik sprawuje absolutną władzę w imieniu słabego kalifa. Od dłuższego czasu miewa tajemnicze sny, w których Allah ukazuje mu swoich wysłanników. Przybysze mają objawić wezyrowi wolę Boga i pomogą odbudować potęgę Egiptu. Wezyr łaskawym okiem spogląda na chrześcijan. Może boskimi wysłannikami okażą się zwykli Pielgrzymi?

Wydarzenia w mieście

♦ pochówek świętego męża ♦ przybycie karawany muzułmańskich pielgrzymów z Kordoby i Granady ♦ aukcja nowych mameluckich niewolników ♦ wyjątkowo obfity i niekontrolowany wylew Nilu

Inne arabskie miasta

Damaszek - zaopatruje muzułmańskich wiernych w najlepszą stal zwaną damasceńską.

Aleppo - znajduje się tu Wielka Synagoga, w której gromadzą się żydzi z całego Zamorza, by studiować cenny Kodeks *Keter Aram Cowa*.

POMYSŁY NA PRZYGODY



♦ **Słowo honoru:** w jednej z wież cytadeli przetrzymywany jest bogaty rycerz, który trafił do niewoli po krwawej bitwie. Wezyr wycenił jego głowę na 50 000 bizantów, które powinna zapłacić rodzina. Oszczędna żona więźnia prosi Pielgrzymów, by pomogli rycerzowi uciec. Czy ten zgodzi się postąpić w sposób niegodny i złamać słowo dane wezyrowi?

♦ **Trefna lampa:** Pielgrzymi dali się oszukać sprzedawcy precjozów, od którego kupili lampę. Miała ona przywoływać dżinna-przewodnika, a tymczasem wywołała kłątwe. Okazuje się, że podobne lampy sprzedają za 3 bizanty Ormianie. Nieuczciwy handlarz ulotnił się wraz z sumą, którą Pielgrzymi pożyczycy u genueńskich bankierów.





NA ZAMKU KRZYŻOWCÓW



Frankowie mogą władać Zmorzem dzięki gęstej sieci warowni. Zamki należą do różnych osób i instytucji. Tylko niewielka ich część podlega bezpośrednio królowi Jerozolimy, księciu Antiochii czy hrabiom Trypolisu i Edessy. Częściej ich właścicielami są **baronowie**, wasale króla lub księcia. Zamek stanowi centrum władztwa feudalnego takiego pana.

Dostaje on nadanie w postaci ziemi i zamieszkującej ją ludności syryjskiej, która składa mu daniny, podlega jego sądom i spełnia jego rozkazy. W razie napadu wroga ludność ta może znaleźć schronienie w murach zamku. W zamian za lenno baron musi się stawić z wojskiem na każde wezwanie seniora.

I Podgrodzie

Tu mieszkają rzemieślnicy pracujący dla zamku. W razie konieczności można spalić podgrodzie, by nie stanowiło osłony dla atakujących.

2 Most zwodzony

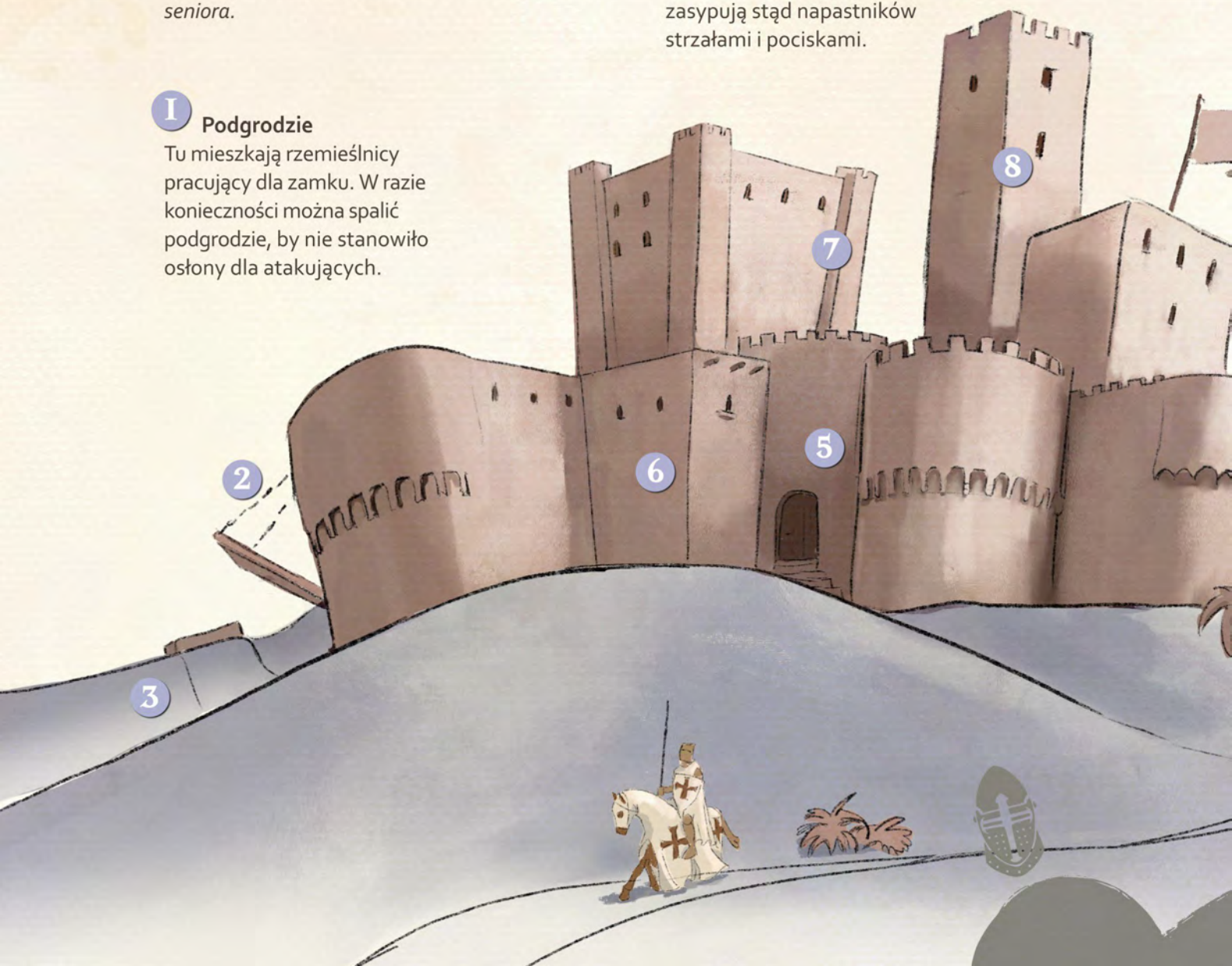
Zapewnia sprawną komunikację. Można go szybko podnieść i odciąć wrogowi dostęp do bram.

3 Fosa

Głęboki i szeroki rów, który utrudnia dostęp do murów. Zamki w pobliżu rzek lub morza mogą wypełniać fosę wodą.

4 Wieża z machinami miotającymi

Duża i szeroka wieża z odkrytym dachem, na który obrońcy wciągają katapulty. Razem z kusznikami i łucznikami zasypują stąd napastników strzałami i pociskami.



5 Furta

Najsłabszy punkt fortecy, który wymaga szczególnej ochrony. Dostęp do zamku przegradza pojedyncza lub podwójna żelazna brona, opuszczana w dół oraz ciężkie wrota. Nad nią wznosi się wieża bramna, z której obrońcy mogą wylewać na wrogów wrzący olej.

6 Dolny zamek

Chroni go pierwsza, niższa linia murów wzmocnionych wieżami. W tej części zamku mieszka jego załoga oraz chroni się okoliczna ludność w wypadku zagrożenia.

7 Górny zamek

Znajduje się w obrębie drugiej, wyższej linii murów w większych fortecach. Mieszka tu baron i jego rycerze. Znajduje się tu także kaplica, spichlerz i arsenał.

8 Donżon

Potężna kamienna wieża stanowi punkt ostatecznej obrony. Zgromadzone w niej zapasy pozwalają wytrzymać wielotygodniowe oblężenie. Na jej szczycie znajduje się stos drewna, zawsze gotowy do podpalenia, by zaalarmować sąsiednie fortece.

9 Studnia

To najważniejsze miejsce w zamku. Bez dostępu do świeżej wody załoga szybko się podda. Jeśli jej nie ma, to konieczne są niebezpieczne wyprawy do najbliższego strumienia, który może być w zasięgu strzał wroga.

Jak wejść lub wyjść z zamku niepostrzeżenie?

♦ niewielką furtką przeznaczoną do wypadów obrońców ♦ sekretnym tunelem ♦ na wozie wywożącym zmarłych ♦ na wozie wwożącym zapasy ♦ po linie z wieży

Rodzaje fortyfikacji i ich funkcje

Fortyfikacje mogą się różnić położeniem, konstrukcją i wielkością. Czasami są to potężne zamczyska lub całe miasta otoczone wysokimi murami, takie jak Jerozolima i Antiochia.

Wewnątrz tych ostatnich znajdują się cytadele, broniące miasta zarówno przed wrogiem, jak i buntem poddanych. Najwięcej jest mniejszych zamków, pojedynczych wież strażniczych i umocnionych wsi. Ufortyfikowane są także klasztory.

Gdzie stawia się fortyfikacje?

♦ przy przeprawach rzecznych i mostach
♦ w pobliżu granic ♦ przy głównych traktach
♦ na wybrzeżu ♦ pośrodku włości feudała
♦ na górskich przełęczach jako strażnice

Jak zdobyć zamek?

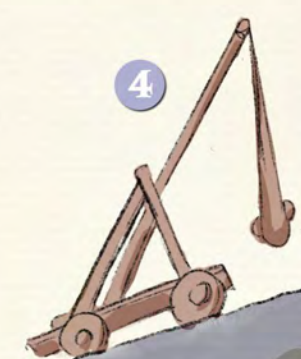
♦ głodem, szczelnie go otaczając ♦ bombardując machinami oblężniczymi ♦ zrobić podkop, by zawalić mury ♦ wyłamać bramy za pomocą taranów ♦ szturmować mury za pomocą wież oblężniczych i drabin ♦ przekupić złotem lub zastraszyć egzekucjami załogę ♦ znaleźć zdrajcę, który otworzy bramy

Nazwy zamków

♦ Kerak ♦ Safed ♦ Krak des Chevaliers ♦ Montfort
♦ Beaufort ♦ Chastel Neuf
♦ Askalon ♦ Ibelin



I



4

Machiny oblężnicze

◆ drabiny ◆ tarany ◆ ruhome wieże z katapultami ◆ balisty (machiny miotające przypominające ogromną kuszę) ◆ trebusze (ogromne dźwignie do miotania pocisków)



Załoga małego zamku

◆ dowódca (rycerz) ◆ chorąży (rycerz) ◆ kilku konnych sierzantów ◆ 20 piechurów

Załoga dużego zamku

◆ baron ◆ chorągiew rycerska złożona z 40 koni ◆ 80 konnych sierzantów ◆ kilkudziesięciu Turkopoli (→ **Zobacz: Postoje. W obozie i na pobojowisku**) ◆ 100 zaciężnych kuszników ◆ dwie setki pieszej milicji

Zakony rycerskie

Najpotężniejsze fortece należą do zakonów rycerskich. Są to bractwa rycerzy rządzące się własną regułą zakonną, zatwierdzoną przez papieża. Podlegają silnej i scentralizowanej władzy **wielkich mistrzów**. Ich głównym zadaniem jest ochrona pielgrzymów oraz obrona państw chrześcijańskich przed muzułmanami.

Są bogate, gdyż europejscy władcy chętnie zapisują im w testamentach część swojego majątku. Chętnie wstępują w ich szeregi rycerze, co powoduje, że armie zakonów są tak samo liczne, jak zastępy królewskie. Zakony korzystają ze swojej siły, by wpływać na politykę królestwa.

→ Joannici

Powstali przy jerozolimskim szpitalu św. Jana Chrzciciela, by opiekować się pielgrzymami. Pomoc chorym przyniosła im miano "szpitalników". Później przekształcili się w zakon rycerski, w którym przeważają Włosi. Obecnie zajmują się głównie strzeżeniem porządku wewnętrznego w chrześcijańskim Zomorzu. Można ich rozpoznać po **czarnych płaszczach z białymi krzyżami**.

→ Templariusze

Zakon Ubogich Rycerzy Chrystusa i Świętyni Salomona założyli w Jerozolimie rycerze francuscy. Ich głównym zadaniem jest walka z muzułmanami. Stanowią silną, dobrze zorganizowaną i bitną armię. Zakon cieszy się wielkim prestiżem i wbrew nazwie jest bardzo bogaty i wpływowy. Jego główną siedzibą jest Templum, czyli Świątynia Salomona w sercu Jerozolimy. Rycerze noszą **białe szaty z czerwonymi krzyżami**.

→ Krzyżacy

Zakon Szpitala Najświętszej Marii Panny Domu Niemieckiego w Jerozolimie skupia rycerzy niemieckich. Zachowują wierność cesarzom niemieckim i zajmują się bardziej intrygami politycznymi w Europie niż walką. Można ich rozpoznać po **czarnych krzyżach noszonych na białych płaszczach**.

Dostojnicy zakonni

wielki mistrz ◆ wielki komandor ◆ marszałek ◆ konstabl ◆ chorąży ◆ szatny ◆ skarbnik



Frankijscy rycerze

W krainach Zomorza europejscy krzyżowcy są nazywani Frankami, chociaż pochodzą nie tylko z Francji, ale także z Włoch, Anglii lub Niemiec. Najważniejszą grupę stanowią rycerze, złączeni wspólną kulturą, pomimo różnego pochodzenia.

→ **Czytaj więcej: Postoje. U stóp tronu**

Nazwiska rycerzy

Raoul de la Blanchegarde ◆ sir Balian Lambert ◆ sir Reimont Doufour ◆ Johan Tenouri ◆ sir Pierre Leivane ◆ Gilbert d'Assailly ◆ Raymond du Puy ◆ Guillaume de Chateauneuf ◆ Otto von Kerpen ◆ Hermann von Salza



Oprócz głównych zakonów rycerskich na rubieżach Zamorza mogą istnieć małe bractwa, o których mało kto wie. **Skorzystaj z Generatorsa, by stworzyć jedno z nich.**

Nazwa	Patron	Skład	Powołanie	Wygląd
Konfraternia	Demetriusz (patron rycerzy prawosławnych)	Rycerze, którzy okryli się hańbą	Grzebanie zmarłych, poległych w walce z poganami	Złote płaszcze z wyhaftowanym monogramem patrona
Bractwo	Cyryl i Metody	Sieroty ocalone przez rycerzy	Wylawianie tonących i ochrona wybrzeża	Jeżdżą na wielbłądach
Zakon	January	Słowianie	Walka z Asasynami nasłanymi na dygnitarzy Królestwa Jerozolimskiego	Brak charakterystycznych strojów; poznają się po gestach
Kongregacja	Archanioł Rafał (patron podróżnych)	Konwertyci	Ochrona duchownych osobistości	Arabskie zbroje i broń z symbolami chrześcijańskimi
Pielgrzymi	Arka Noego	Normanowie	Poszukiwanie i tłumaczenie arabskich traktatów naukowych	Każdy ma jakąś ranę, którą sam sobie zadał
Rycerze	Dobra Decyzja	Weterani rekonkwisty	Polowanie na bestie, które zagrażają ludziom	Nie używają tarcz, pancerzy ani hełmów, bo osłania ich Bóg



POMYSŁY NA PRZYGODY

◆ **Heroiczna obrona:** Pielgrzymi docierają do małego przygranicznego zamku. Baron ich gości, lecz otrzymuje pilny rozkaz, by ruszyć z rycerzami nad Jordan. Pielgrzymi pozostają w zamku z grupą starych sług i wieśniaków. W tym czasie pod zamek podchodzi oddział emira z wezwaniem do poddania się. Czy Pielgrzymi podejmą się obrony włości gospodarza?

◆ **Imię cedru:** Na przejętym od Ormian zamku Joannitów odbywa się spotkanie z Templariuszami. W przerwie między obradami zostaje odnalezione zmasakrowane ciało jednego z gości. Czy to sprawka szpitalników chcących wyeliminować rywali? A może to działanie siły nadprzyrodzonej? Czy nocujący na zamku Pielgrzymi rozwiążą zagadkę i powstrzymają wybuch bratobójczej wojny?



Renald Chatillon

Książę Antiochii jest bardzo ambitnym i żądnym władzy człowiekiem. Marzy mu się jerozolimski tron. Najpierw musi jednak pokonać potężnego wodza tureckiego, Saladyna. Czas spędzony w muzułmańskiej niewoli spożytkował na naukę arabskiego. Wie, że lepiej walczyć podstępem niż zaryzykować otwartą walkę. Może zdobycie karawany, w której podróżuje ukochana siostra Saladyna, jest dla niego rozwiązaniem?



Bestie

Szahmaran - przerażająca dwugłowa bestia w postaci pół węża i pół kobiety. Jest niezwykle kapryśna i przebiegła. Zwodzi swoje ofiary obietnicą cudownego lekarstwa, które dostaną za jej zabicie. Jednak ten, kto jej posłucha, zostaje potraktowany jadem. Jedynie osoba, która zechce ją oszczędzić, może liczyć na przychylność i nagrodę w postaci cudownego eliksiru.



POŚRÓD MNICHÓW



W krainach Zamorza mieszka wielu chrześcijan, z którymi Pielgrzymi dotąd nie mieli styczności. Od zamierzchłych czasów działa tu wiele różnorodnych religijnych wspólnot. Posługują się one własnymi językami, kultywują swoje zwyczaje, czczą własnych świętych i posiadają odrębną hierarchię duchownych. Kościoły te uważają się nawzajem za **heretyckie**. Frankowie wszystkich niekatolików uważają za odstępców od prawdziwej wiary, chociaż nie rozumieją teologicznych subtelności Zamorza.

Ziemia Święta jest również kolebką **klasztorów** i mnichów. Od wieków nie brakuje tutaj ludzi gotowych do porzucenia świeckiego życia i ucieczki na pustkowie, by oddać się ascezie i modlitwie. Z czasem ci pojedynczy pustelnicy zaczęli łączyć się we wspólnoty mnisze. Tak powstały klasztory, gdzie mnisi żyją, pracują i modlą się razem. Podlegają także ścisłym zasadom klasztornej reguły i są posłuszni swym przełożonym.

W krainach Zamorza jest mnóstwo klasztorów. Tworzą je Grecy, Koptowie, Ormianie, Syryjczycy, Asyryjczycy i Gruzini. To ludzie różnych języków, obyczajów i tradycji. Nic dziwnego, że nie zawsze żyją ze sobą w zgodzie. Przybyłym z Zachodu Pielgrzymom świat mnichów Zamorza wydaje się niezwykle **tajemniczy**.



Niektóre klasztory stały się bardzo ludne, bogate i wpływowe. Cesarze bizantyńscy nadali im ogromne dobra ziemskie z tysiącami poddanej ludności. Mnisi zdołali utrzymać swe bogactwa i pewną niezależność, nawet gdy stali się poddanyymi władców muzułmańskich.

I Świątynia

To serce klasztoru. Tutaj mnisi oddają chwałę Bogu, modląc się i śpiewając psalmy. Jeżeli klasztor jest duży i posiada kapłana, regularnie odprawia on uroczystą liturgię, w której uczestniczą wszyscy mnisi. Świątynia robi wrażenie miejsca tajemniczego i mistycznego. Małe okna dają niewiele światła. Półmrok rozświetlają jedynie świece. Zapach wosku miesza się z kadzidłem. Przenikliwym spojrzeniem spoglądają na modlących się święci, przedstawieni na malowidłach i mozaikach.

2 Mury

Mnisi szukają spokoju i odosobnienia, dlatego często budują swoje klasztory w niedostępnych i obronnych miejscach: wysoko w górach, wśród skał, nad przepaściami, w kanionach czy daleko na pustyniach. Większość klasztorów jest ponadto ufortyfikowana niczym zamki baronów. Posiadają wysokie mury i wieże z zawsze zawartą bramą.

3 Cele

Mnisi mieszkają w osobnych celach. Są to najczęściej niewielkie, surowe pomieszczenia, gdzie całym wyposażeniem jest prosty siennik. Niektórzy mnisi obywają się nawet bez takich wygód. Czasami klasztor nie ma zwartej zabudowy. Liczne budynki rozrzucone są na dużej przestrzeni. Wówczas tacy mnisi żyją w osobnych domkach. Niekiedy cele wykute są w skałach, do których trzeba schodzić po sznurowych drabinach.

4 Biblioteka

Większe klasztory liczą nawet po kilkuset mnichów i są ważnymi ośrodkami kultury. Mnisi zajmują się gromadzeniem ksiąg i ich przepisywaniem. Godzinami ślęczą nad misternie zdobionymi manuskryptami, wyszywają ozdobne szaty liturgiczne lub piszą ikony. Niektórzy oddają się także nauce i posiadają olbrzymią wiedzę o świecie i dokonaniach starożytnych.

5 Katakumby

Niektóre klasztory mają podziemne tunele. Są to kręte, długie i mroczne labirynty, w których ścianach wykuto nisze grobowe dla zmarłych mnichów. Katakumby strzegą także cennych relikwii świętych. Mnisi przechowują m. in. takie świętości:

♦ kij św. Aleksego ♦ dzban na wodę św. Marii Egipcjanki ♦ ość św. Błażeja z Sebasty ♦ dłoń św. Jana z Damaszku



Gdzie powstają klasztory?

- ◊ w miejscach opisanych w **Biblii** (np. na Górze Synaj, gdzie w krzaku gorejącym ukazał się Mojżeszowi Anioł Pański) ◊ tam, gdzie żyli, działali i dokonywali cudów **święci** ◊ w miejscach, gdzie przelewali krew **męczennicy**
- ◊ w miejscach **odludnych**

Goście

Większe klasztory są przygotowane na przyjęcie wielu gości. Mogą być to pielgrzymi, chcący zakosztować klasztornej pobożności i odwiedzić lokalne świętości. Czasami są to znużeni wędrowcy, którzy chcą odpocząć w murach klasztoru lub potrzebują pomocy. Niekiedy są to moiżni, dla których taka wycieczka jest dobrą rozrywką. Okoliczni mieszkańcy szukają tam pocieszenia, pomocy lekarskiej lub schronienia w czasie wojny.

Nawet **muzułmańscy władcy** i notable odwiedzają chrześcijańskie klasztory. Mogą się tam spokojnie rozkoszować winem i dawać upust swym fantazjom, na co nie mogą sobie pozwolić wśród współwyznawców. Chrześcijanie mają obowiązek jak najlepiej ich ugościć. Dzięki takim wizytom mnisi mogą zyskać przychylność protektorów i hojne datki.

Hierarchia mnichów wschodnich

- ◊ **archimandryta** - przełożony dużego monastynu lub kilku pobliskich klasztorów (odpowiednik łacińskiego opata) ◊ **ihumen** - przełożony mniejszego klasztoru ◊ **mnich** ◊ **poślusznik** - nowicjusz czyli młody kandydat na pełnoprawnego mnicha

Kto mieszka w klasztorze?

- ◊ są klasztory męskie i żeńskie ◊ ludzie pobożni i święci ◊ wielcy grzesznicy - pokutnicy ◊ zdeprawizowani władcy i odsunięci dostojnicy ◊ ludzie mogący uchodzić za dziwaków, a nawet szaleńców ◊ szpieczy

Co robi pielgrzym w klasztorze?

- ◊ zapala świece przed ikonami ◊ z wielką czcią całuje ikony i relikwie ◊ udziela jałmużny żebrakom ściągającym do klasztoru ◊ wysłuchuje opowieści o cudach pochowanych tu świętych ◊ nawiedza katakumby ◊ podąża do cudownego źródła

Skorzystaj z Generatorsa Świętych Mężów i Mniszek, aby stworzyć postać, o której krążą legendy:

Imię (męskie/ żeńskie)	Wygląd	Zachowanie	Mądrość / umiejętność/ cuda
Pachomiusz/ Prakseda	Broda/ włosy do ziemi	Nie schodzi z słupe	Sekrety trucizn
Hilarion/ Heliodora	W skórze dzikiego zwierza	Mówi jedynie cytatami biblijnymi	Wstrzymywanie oddechu na godzinę
Makary/ Metrodora	Prawie nagi	Mówi nieznanym językiem	Widzenie w ciemności
Bazyli/ Bazylisa	Nosi ciężki łańcuch	Mieszka w głębokiej studni	Prorocze sny
Efrem/ Eudokia	Żyje w całkowitej ciemności	Czołga się	Rozmawianie ze zwierzętami
Symeon/ Serafina	Nosi czarną szatę, która zakrywa twarz	Żywi się tylko korzonkami	Zamienia kamienie w chleb



**Ihumen Daniel z Kijowa**

Starego mnicha z dalekiej Rusi fascynuje Zamorze. Lata spędził na wędrówkach od klasztoru do klasztoru, spisując wszystkie swoje spostrzeżenia. Chętnie przyłączy się do grupy Pielgrzymów i może służyć za doskonałego przewodnika.

**Sybilla Egipcjanka**

Ostatnia mniszka z małego klasztoru ukrytego w piaskach pustyni pragnie odbudować ginącą wspólnotę. Upatrzyła sobie na przyszłych mnichów Pielgrzymów. Dysponuje tajemną, starożytną wiedzą i umiejętnościami, które potrafią ujarzmić każdego. Czy Pielgrzymi poddadzą się jej woli?

Klasztory

- ◆ grecki **św. Katarzyny na Synaju**
- ◆ grecki **Mar Saba** ◆ asyryjski **Mon Gabriel**
- ◆ koptyjski **Mojżesza Abisyńskiego**
- ◆ ormiański **Surb Karapet** ◆ gruziński **Vazelon**

**Zagrożenia i bestie**

Mnichom na co dzień zagraża osiem złych duchów, które wiodą ich na pokuszenie. Oprócz nich pojawiają się także bestie:

Basty - zły duch lub goblin, który dręczy ludzi w nocy, zsyła koszmary i grzeszne pokusy. Ta okropna, spocona bestia może także usiąść na piersiach nieszczęśnika i go udusić.

Diw - potwór o wyglądzie ogromnego, rogatego człowieka. Jest silny, używa broni i magii, by napadać na biednych mnichów. Prawdopodobnie był dawno czczonym bóstwem, które mści się z powodu upadku kultu.

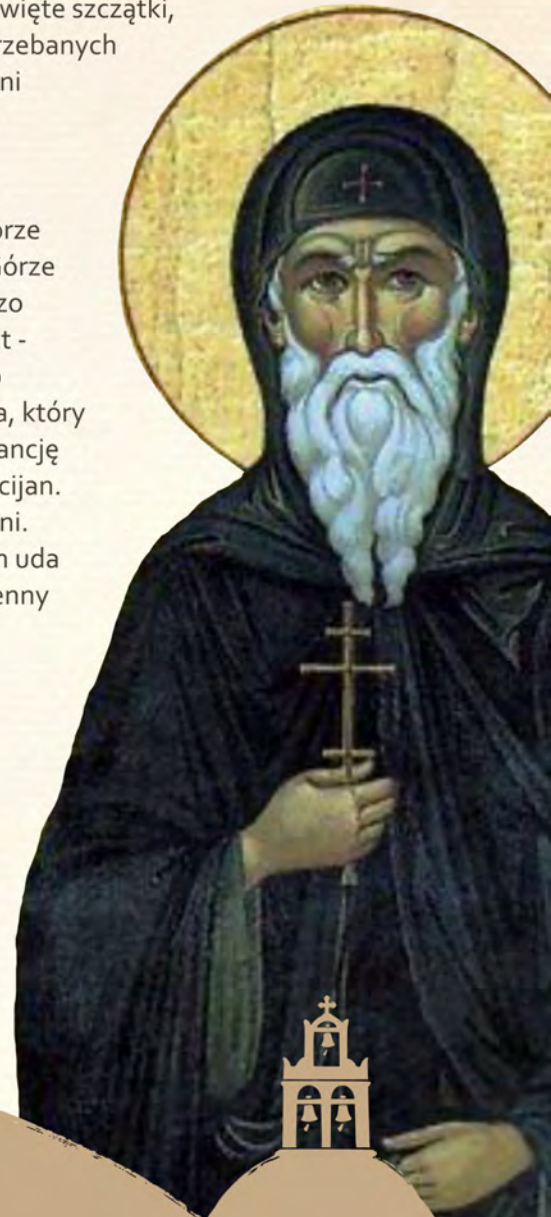
**Syryjczycy**

Zamieszkiwali te ziemie już w czasach biblijnych, ale stale podlegali komuś silniejszemu: Grekom i Rzymianom, Arabom, a obecnie Frankom. To przeważnie wieśniacy uboga ludność przedmieść, drobni kupcy i rzemieślnicy. Są na ogół **skromni**, cierpliwi i pobożni. Swój ciężki los przyjmują z rezygnacją ale i z poczuciem, że są u siebie od niepamiętnych czasów. Osobliwości ich teologii sprawiają, że Grecy i Frankowie uznają Syryjczyków za **heretyków**.

POMYSŁY NA PRZYGODY

◆ **Opuszczony klasztor:** Pielgrzymi po długiej drodze docierają do opuszczonego klasztoru. Wszystko wygląda jednak tak, jakby przed chwilą jeszcze ktoś w nim mieszkał. Czy pielgrzymi odkryją, że mnisi, pragnąc odkopać święte szczątki, przebili się do pogrzebanych ruin dawnej świątyni Baala?

◆ **List Mahometa zaginął!:** W klasztorze św. Katarzyny na Górze Synaj zaginął bardzo ważny dokument - testament samego proroka Mahometa, który gwarantował tolerancję religijną dla chrześcijan. Mnisi są zrozpaczeni. Może Pielgrzymom uda się odzyskać ten cenny dokument?



W OBOZIE I NA POBOJOWISKU

Zamorze to kraj **wiecznej wojny**. Zazwyczaj stronami konfliktu są Frankowie i muzułmanie. Jeśli zaś między nimi panuje pokój, to lokalne wojny toczą między sobą pretendenci do tronu, baronowie lub emirowie, spierający się o władzę. Wreszcie, wszystkim zagraża najazd potężnych hord mongolskich, pragnących podbić cały świat!

Duże bitwy w otwartym polu nie zdarzają się często. Trudno Frankom zgromadzić w jednym miejscu armię złożoną z tysięcy rycerzy i dziesiątek tysięcy zwykłych piechurów. Częściej dochodzi do małych najazdów i oblężeń przygranicznych zamków. Największe bitwy staczone są, gdy w pole wyrusza sam król Jerozolimy ze swymi wasalami lub na pomoc Frankom przybywają **wyprawy krzyżowe** z Europy, na czele których stają niemieccy cesarze oraz królowie Francji i Anglii.

→ Zobacz: Postoje. U stóp tronu.

Typowa bitwa

◆ wojska **maszerują**, dbając o dostęp do wody, czerpanej ze studni lub rzek ◆ **straże przednie** i lekka jazda **rozpoznają teren** ◆ w dogodnym miejscu armia rozbija **obóz**, oczekuje przeciwnika, sprawuje szyki ◆ dochodzi do starcia obu armii ◆ Frankowie preferują szarżę ciężkozbrojnego rycerstwa, która może rozbić szyki wroga ◆ Muzułmanie wolą **podstępny**, pozorowanie ucieczki, otaczanie wroga szerokim frontem, nękanie go gradem strzał konnych łuczników ◆ w starciu wręcz armie dzielą się na wiele oddziałów, które trudno koordynować ◆ zwycięża strona, która **utrzyma się na polu bitwy**

Co może być polem bitwy?

◆ **równina**, idealna do szarży ciężkozbrojnej konnicy ◆ **wadi** - wyschnięty kanion rzeki, którego oba brzegi zajmują wrogowie; kto pierwszy zdecyduje się go przekroczyć? ◆ niewielkie **wzgórze** ◆ **brzeg rzeki**, o który można oprzeć swoją flankę ◆ **przedpole** miasta lub zamku, gdzie armie mogą się zetrzeć pomiędzy niskimi zabudowaniami przedmieść i ogrodów ◆ **okolice zamku**, któremu na odsiecz przybyli sojusznicy

→ Zobacz: Postoje. Na zamku krzyżowców



I Chorągiew rycerska

To podstawowy oddział jazdy Franków uzbrojonych w długie kopie. Na jej czele stoi baron i chorąży, trzymający chorągiew oddziału i wykrzykujący rozkazy. Za nimi ustawiają się poczty rycerzy z giermkami i służbą. Specjalne prawo zezwala rycerzom nie uczestniczyć w bitwie, jeśli wymagałaby ona zejścia z konia.

Sierzanci

Żołnierze służący konno, uzbrojeni lżej niż rycerze, ale nie będący pasowanymi rycerzami. Za zasługi na polu walki mogą być podniesieni do stanu rycerskiego.

Turkopole

Lekka kawaleria w wojskach Franków i Bizancjum. Zorganizowana i uzbrojona na wzór lekkiej jazdy muzułmańskiej. Rekrutowana z chrześcijan osiadłych od wieków w Zamorzu lub ludności mieszanego pochodzenia tureckiego. Pełnią zadania zwiadowców i szpiegów. Często stosują taktykę zasadzek.

Najemni kusznicy

To specjalność włoskich komun, które zaciągają na służbę strzelców uzbrojonych w kusze z Italii. Bełt potrafi przebić nawet gruby pancerz z odległości 200 metrów. Utrzymanie oddziału 100 kuszników potrafi zrujnować niejednego księcia.

Uzbrojenie i pancerze

- ◆ hełm stożkowy lub garnczkowy dla rycerza
- ◆ łebka - prosty dopasowany do głowy metalowy hełm dla piechoty
- ◆ pancerz skórzany
- ◆ kolczuga
- ◆ pikowany kaftan
- ◆ tarcza migdałowata
- ◆ trójkątna rycerska tarcza
- ◆ okrągła tarcza muzułmanów
- ◆ kopia
- ◆ miecz
- ◆ buzdygan
- ◆ topór
- ◆ włócznia
- ◆ szabla
- ◆ bułat (silnie zakrzywiona szabla)
- ◆ buława
- ◆ oszczep
- ◆ łuk prosty
- ◆ łuk refleksyjny
- ◆ kusza
- ◆ proca
- ◆ mizerykordia (długi sztylet)



Walter IV z Brienne

Ten francuski hrabia od dwudziestu lat przebywa w Zamorzu i marzy o koronie Królestwa Jerozolimskiego. Prowadzi do boju armię złożoną ze wszystkich sił Franków. Posiłkują ją nawet muzułmanie z Damasku. Jej celem są wojska egipskiego sułtana Bajbarsa. Wbrew zaleceniom doświadczonych rycerzy i znających taktykę przeciwnika emirów, zamierza zaatakować frontalnie przeciwnika. Nie znosi sprzeciwu i szykuje się do jednej, decydującej szarży w bardzo niesprzyjającym terenie nieopodal wioski Harbija. Wszyscy towarzyszący armii muszą w niej uczestniczyć...

2 Piechota

Ważną rolę odgrywają także piechurzy. Noszą hełmy, pancerze lub skórzane kaftany. Uzbrojeni są przeważnie we włócznie, tasaki i topory. Określoną liczbę piechurów muszą wystawiać hrabiowie oraz miejskie komuny. Gdy ich brak, zaciągają się miejscowych wieśniaków lub zdolnych do noszenia broni pielgrzymów.



Pielgrzymi podczas bitwy



- ◇ poruszają się pod **eskortą Templariuszy**
- ◇ wpadają w zasadzkę i muszą się bronić w niewielkim **taborze** ◇ są **świadkami** wielkiej bitwy
- ◇ wzięci do **niewoli** trafiają do muzułmańskiego obozu ◇ towarzyszą baronowi jako jego goście ◇ zaciągają się do armii krzyżowców jako **pomocnicy do budowy machin** i transportu żywności lub piechurzy ◇ służą jako **przewodnicy** do obejścia pozycji nieprzyjaciela ◇ dowodzą małym oddziałem wydzielonym do pozorowanego uderzenia ◇ szukają sławy w boju ◇ dzielą **łupy** ◇ szukają wody w okolicy obozu ◇ trzymają **wartę** w obozie ◇ grzebią poległych ◇ opiekują się rannymi



Franciszek z Asyżu

Krzyżowcom w Egipcie towarzyszy pełen pokory, lecz charyzmatyczny mnich, nazywany Biedaczyną z Asyżu. Jego wielkim marzeniem jest nawrócenie na chrześcijaństwo samego sułtana Al-Kamila i zakończenie w ten sposób wojny w Zamorzu. Może pomogą mu w tej misji Pielgrzymi?



Turcy seldżuczcy

Wywodzący się ze stepów środkowej Azji **koczowniczy**, bitny lud turecki chętnie osiedlał się na ziemiach podbitych przez Arabów. Szybko zamienił namioty na arabskie pałace i przyjął islam. Dzielni żołnierze tureccy pod wodzą dynastii Seldżuków zbudowali silne państwa, w których władają jako **sułtanowie**, tylko formalnie uznający zwierzchność arabskich kalifów z Bagdadu czy Kairu. Teraz są główną siłą islamu z Zamorzu, a ich wojska stanowią **największe zagrożenie** dla Franków.

Turcy wierzą w swoją siłę i gardzą słabeuszami. Są chciwi władzy, gniewni, często brutalni i dzicy. Cechuje ich także wytrwałość, sprawna organizacja i okazywanie bezgranicznego posłuszeństwa swym wodzom. Nie interesuje ich sztuka, naucza czy wygodne życie arabskiej elity. **Ich żywiołem jest wojna!**

Imiona tureckie

Mężczyźni: *Alpaslan, Ayaz, Bayram, Nuray, Oguz, Salambek, Timur, Ugur*

Kobiety: *Defne, Elif, Hayat, Nisa, Yasemin*



Saladyn

Pięćdziesięcioletni sułtan Egiptu jest wielkim wojownikiem i nadzieją muzułmanów na zjednoczenie. Słynie także ze swej szlachetności i mądrości. Nie wybacza jednak wiarołomstwa. Osobiście ścina tych, którzy złamali dane mu słowo. Pod Jerozolimą, którą właśnie oblega, trwają negocjacje. Saladyn jest gotowy ustalić okup w wysokości 100 bizantów od mieszkańca. Każdy z nich ma dostać 40 dni na zdobycie sumy, która pozwoli wykupić się z niewoli. Śmierć Saladyna spowodowałaby znów konflikt między muzułmanami, co ocaliłoby Franków.



Mamelucy

Niewolnicy państwowi władców muzułmańskich. Są dzielnymi żołnierzami, świetnie jeżdżącymi konno. Ich główną bronią jest łuk kompozytowy. Stanowią niezawodną gwardię sułtana, która jednak może wybrać sobie innego pana i sięgnąć po władzę.

Wzorcowa bitwa - Hittin 1187

Saladyn przekracza Jordan i oblega zamek w Tyberiadzie. Na odsiecz załódze, dowodzonej przez dzielną żonę barona, ruszają wojska Franków na czele z królem. Wyprawa nie zostaje jednak odpowiednio przygotowana. Nękanie przez podjazdy muzułmańskie Frankowie muszą się zatrzymać i rozbić obóz. Stale doskwiera im upał i brak wody.

Saladyn otacza Franków. Nie pomagają wielokrotne ataki chrześcijan oraz próba przełamania szyków muzułmańskich szarżą rycerstwa. Muzułmanie się rozstępują, mamelucy pozorują ucieczkę i zwodzą tym jazdę Franków, która rzuca się w pościg. Tymczasem szyki muzułmanów coraz bardziej zacieśniają się wokół zmęczonej piechoty.





Ifrit - wyjątkowo niebezpieczny i potężny demon, odznaczający się wielkim wzrostem i mocą. Posiada skrzydła i otacza go ognista aura, od której łatwo mogą zająć się płomieni walczący z nim śmiałkowie. Ifritem staje się człowiek, który zmarł gwałtowną śmiercią i nie został pochowany - ofiara morderstwa lub poległy w zasadzce wojownik. Najskuteczniejszym sposobem pokonania demona jest odnalezienia szczątków i pochowanie ich.



Bestie

Pobojowiska są miejscami chętnie odwiedzanymi przez krwiożercze bestie. Mogą one swobodnie żerować na szczątkach poległych. Często atakują ludzi, którzy ośmielą się tu przyjść.

Ghul - potwór, który pojawia się najczęściej pod postacią przerośniętej, dwunożnej hieny. Mniejsze osobniki mają półtora metra wysokości, większe osiągają trzy metry. Najstarsze potrafią przybrać postać ostatnio pożartej ofiary - zwierzęcia lub człowieka. Odróżnić je można wówczas tylko po odrażającym odorze padliny. Przemieszczają się w grupie kilku osobników. Można je zranić zwykłą bronią lub odgonić wypowiadając po arabsku tzw. Werset Tronowy z Koranu.

Hortdan - upiór, w którego zamienia się Turek, który za życia czynił zło, i który został przeklęty. Wówczas w najbliższą noc po pochówku opuszcza on swój grób by polować na żywych, gryźć i wysysać krew, a z nią i życie. Po każdym ataku staje się większy i potężniejszy. Najpewniejszym sposobem na ocalenie się przed nim jest doczekanie do świtu gdy powróci do grobu.

POMYSŁY NA PRZYGODY



♦ **Cenne kości:** na polu bitwy pod Civetot w 1096 roku została do nogi wybita krucjata ludowa. Szczątki chrześcijan pozostały na pobojowisku. Wśród nich znajdują się kości rycerza Waltera bez Mienia, który zasłynął z męstwa i pobożności. Jego szczątki mogą się stać Relikwiami. Odnalezienie ich byłoby wielkim wyczynem Pielgrzymów.

♦ **Ostatnia nadzieja:** obóz Franków został szczelnie otoczony przez muzułmanów. Jeżeli nie przybędzie król z odsieczą, los chrześcijan będzie przesądzony. Kto przedrze się z alarmującym listem do króla? Może należy powierzyć to zadanie niepozornym Pielgrzymom?



W PORCIE I NA MORZU

Krainy Zomorza nie mogą funkcjonować bez portów. Zapewniają one najlepszą komunikację z Europą, skąd przybywają pielgrzymi, osadnicy i zbrojne wyprawy krzyżowe.

Porty umożliwiają również prowadzenie zyskownego handlu.

Nic dziwnego, że najważniejszą pozycję zajmują w nich kupcy, najczęściej Włosi, obdarzeni licznymi przywilejami i cieszący się dużą niezależnością.

Takie porty, jak Akka, Jaffa, Arsuf, Tyr i Trypolis, to ważne miasta - twierdze chrześcijan, które zapewniają im panowanie nad całym wybrzeżem, nawet kiedy w głębi lądu dominują muzułmanie.

1 Port

Sercem portu jest zatoka, gdzie kotwiczą statki. Dostępu do niej broni gruby, żelazny łańcuch. Z jednej strony góruje nad nią cytadela, strzegąca bezpieczeństwa miasta. Po drugiej stronie zatoki wznosi się wieża z latarnią morską, wskazującą kierunek żeglarzom.

5

1

3 Izba celna

Przy statkach snują się urzędnicy skarbowi, pilnujący, by kupcy oddali należną królowi daninę. Sprawdzają również jakie towary są wywożone, a jakie wwożone do miasta. Lepiej z nimi żyć w zgodzie. Nieostrożni Pielgrzymi mogą mieć kłopoty.

4

4 Nadbrzeże

Stale jest tu tłoczno i gwarno, a bywa i niebezpiecznie. Tragarze wyładowują towary ze statków i składają w miejskich magazynach.

2

2 Tawerna

Na zmęczonych morską podróżą czeka tawerna, gdzie można się ogrzać, dobrze zjeść i pokrzepić trunkami. Bywa tu jednak niebezpiecznie, bo nie trudno o awanturę wśród krewkich marynarzy i lokalnych rzezimieszków.

5

5 Doki

Tutaj buduje się nowe i naprawia uszkodzone statki. Obok wyrasta mnóstwo warsztatów rzemieślniczych, produkujących liny, żagle i inne sprzęty potrzebny do żeglugi.



6 Dom kupca

Jest obszerny i luksusowo urządzony. Ma tajne drzwi od podwórza, które pozwalają bezpiecznie opuścić budynek lub przyjąć gości bez zwracania uwagi sąsiadów. Studnia, wieża wiatrowa, zapewniająca wentylację oraz kanalizacja sprawiają, że domostwo jest samowystarczalne.

Życie toczy się wokół wewnętrznego dziedzińca z fontanną, który daje cień i przyjemny chłód. Stamtąd przechodzi się do niewielkich pokoi na parterze, skąd schodami można się udać na piętro. Izby są niewielkie, wyłożone marmurem, umeblowane ławami i sofami dla gości.

Najbardziej reprezentacyjne pokoje ozdobione są freskami i orientalnymi mozaikami. Oddzielną i niedostępną częścią domu są izby mieszkalne dla kobiet. Dom włoskiego kupca przypomina więc rezydencję muzułmańskiej rodziny.



7 Wrak na skałach

Niektóre statki mają pecha i nie docierają bezpiecznie do portu. Zagrażają im nieprzychylny wiatry i burze mogące zniszczyć statek lub osadzić go na mieliźnie. Czasami jedynym śladem, który pozostaje, są szczątki wśród skał. Może jednak ładownia rozbitego statku dalej skrywa swój cenny ładunek?

Imiona włoskie

Mężczyźni: Alessandro, Enzo, Francesco, Gabriele, Giovanni, Giuseppe, Leonardo, Lorenzo

Kobiety: Beatrice, Caterina, Chiara, Fiorella, Giulia, Matilda, Lucrezia, Ludovica, Mirabella Embriaco

Rody rycerskie i kupieckie

Contarini, Acontanto, Dandolo, Dolce, Morosini, Falieri, Embriaco



Włosi

♦ kupcy i żeglarze, ludzie interesu ♦ częściej niż religijnych uniesień szukają w Zomorzu pieniędzy ♦ pochodzą z włoskich portów: Wenecji, Genui, Pizy, Amalfi, Bari ♦ organizują handel Zomorza ze swymi miastami ♦ przewożą pielgrzymów ♦ prowadzą wielkie towarzystwa handlowe ♦ słyną z kłótlwości. Genueńczycy nie lubią Wenecjan, a Pizańczycy sprzecząją się z wszystkimi!



Komuny

Włosi, w Europie i Zamorzu, lubią rządzić się samodzielnie. Tworzą komuny miejskie, czyli samorząd zrzeszający kupców. Na czele komuny stoi urzędnik zwany **konsulem**. Komuny włoskie są państwem w państwie, nie obowiązują ich prawa królestwa.

Król Jerozolimy, a nawet cesarz bizantyjski, chętnie obdarza je przywilejami. Otrzymują nawet na własność całe dzielnice miast! Władcy chrześcijańscy zabiegają o ich przychylność, chcąc mieć po swej stronie silną włoką **flotę**. Może ona stanowić wsparcie wojskowe Franków.

Statki

Do przewozu towarów oraz pasażerów służą żaglowe statki handlowe. Niekiedy są to duże jednostki o ładowności 600 ton, mogące pomieścić do 1100 pasażerów. Zwykle mają dwa maszty, wysokie, kilkupoziomowe kasztele rufowe oraz duże kasztele dziobowe. Są ciężkie i mało zwrotne. Często pływają w eskorcie mniejszych, ale lekkich i szybkich galer.

Podróż statkiem

Na statku podróżują głównie kupcy ze swoimi towarami, nieliczni nowi osadnicy oraz tłumy pielgrzymów. W drogę wyruszają przeważnie z początkiem wiosny lub jesieni, kiedy warunki na morzu są najlepsze. Na statku jest niewygodnie, panuje ogromna ciasnota i smród. Pielgrzymi muszą umieszczać swoje skromne bagaże w przejściach na niskich pokładach, gdyż ładownię zajmują towary.



Wyżywienie na pokładzie jest skromne. Pielgrzymi dostają sucharki i zupę jeden raz dziennie. Często dochodzi do kłótni z kupcami, którym nie spieszo do Ziemi Świętej i chętnie zatrzymują się na dłużej w różnych portach, gdzie mają interesy.

Pomocą do zaprojektowania własnej podróży statkiem może być **Generator statków i ich rejsów**:

Nazwa statku	Załoga	Kto na pokładzie?	Po co płyń?	Jaki sekret na pokładzie?
Medusa	z Pizy	nowy biskup Akki	dostarczyć broń joannitom	dziwna choroba u marynarzy
San Genaro	z Wenecji	konsul wenecki	odebrać ładunek cytryn	kontrabanda w postaci ksiąg mużmańskich
Aquila	z Genui	zamożni pielgrzymi	handel z muzułmanami w Aleksandrii	sprzedano pielgrzymów w niewolę
Vendetta	z Katalonii	franciszkanie	zabrać rycerzy krzyżackich do Europy	wiozą kogoś ważnego incognito
Sant'Andrea	z Marsylii	żona hrabiego Jaffy	dostarczyć prezent od papieża dla króla	sabotaż - statek ma zatonąć na morzu dla odszkodowania
Draco	z Amalfi	sławny trubadur	przewieźć skarb zmarłego rycerza do Francji	załoga chce się zbuntować i przystać do piratów



W ładowni

Tutaj można znaleźć cały asortyment towarów oferowanych przez Zamorze. Rzadko jednak są to wielkie kosztowności, o jakich opowiada się niezwykle historie w Europie. Złoto, klejnoty, cenne tkaniny, pachnidła i inne orientalne bogactwa czasami padają łupem krzyżowców i wysyłane są do domu, by spoczęły w rycerskich szkatułach. Najważniejszy i najbardziej dochodowy jest jednak handel masowym towarami, takimi jak:

- ◊ pszenica ◊ jęczmień ◊ owies ◊ proso
- ◊ rośliny strączkowe ◊ sezam ◊ sorgo ◊ bób
- ◊ soczewica ◊ groch ◊ trzcina cukrowa
- ◊ bawełna ◊ jedwabniki ◊ daktyle ◊ figi
- ◊ cytryny ◊ pomarańcze ◊ granaty ◊ migdały
- ◊ chleb świętojański ◊ ogórki ◊ melony

Piraci

Wschodnie wybrzeża Morza Śródziemnego są rajem dla piratów. Z łatwością mogą znaleźć schronienie wśród licznych wysepek. Bizancjum nie panuje już na morzu jak dawniej, a nawet musi zatrudniać morskich rabusiów jako **kaprów** na służbie cesarza. Często dochodzi do wojen między włoskimi miastami i cesarstwem, co daje kaprom okazję do zdobycia łupów. Piraci natomiast nie przejmują się wojnami i łupią, kogo zdołają dopaść. Czasami jednak można się z nimi porozumieć, a wtedy stają się cennymi najemnikami, którzy pomagają nawet krzyżowcom w walce z muzułmanami.

Słynni piraci

Wilhelm Grasso, Gafforio z Genui, Margaritone z Brindisi



Giovanni de lo Cavo

Ten genueński pirat wstąpił na służbę bizantyjskiego cesarza i wypowiedział wojnę własnej ojczyźnie. Nie wystarcza mu złoto i kosztowności, bo marzy o wyspie, którą będzie samodzielnie władał z nadania cesarza. Stale poszukuje nowych ludzi do swojej załogi, nie pogardzi więc nawet grupką zwykłych Pielgrzymów.

PRZYGODY NA MORZU



- ◊ statek porywają piraci ◊ bitwa morska z okrętami wrogiej komuny ◊ burza i rozbicie się statku ◊ zniesienie statku do wrogiego lub nieznanego kraju ◊ zarekwirowanie statku przez walczącą stronę ◊ sprzedanie Pielgrzymów do niewoli ◊ brak jedzenia i wody ◊ przewożenie kontrabandy

Pieniądze

W Zamorzu powszechnie używa się złotych **bizantów** i srebrnych **denarów**. Jeden bizant wart jest dziesięć denarów. Roczny dochód rycerza z lenna może wynieść 500 bizantów. Dzielne wydatki na utrzymanie rycerza to 1 bizant.



Bestie

Dandan - przerażająca ryba ogromnych rozmiarów, zdolna z łatwością połknąć cały statek wraz z jego załogą. Taki łup nie często się jej jednak zdarza. Na codzień prowadzi wojny z syrenami, które są jej największym wrogiem.

Tannin - straszliwy, wielki stwór przypominający ośmiornicę z węzowymi mackami. Czyha na nieostrożnych żeglarzy, ale rzadko kiedy atakuje otwarcie cały statek. Ślady jego oślizgłych macek i tajemnicze zniknięcia marynarzy mogą zwiastować jego obecność.



W GÓRACH I NA PUSTKOWIACH

Zamorze znacznie różni się od Europy. Większość obszarów zajmują surowe pustkowia - **wysokie góry** lub spalone słońcem **pustynie**. Znaczne odległości, liczne przeszkody naturalne, brak pożywienia i wody powodują, że nietatwo tu podróżować. Właściwie jest to możliwe jedynie wzdłuż z dawna wytyczonych szlaków. Władzę sprawuje tu ten, kto potrafi kontrolować drogi, którymi przemieszczają się wojska, pielgrzymi i kupcy. Jednak nawet na starych szlakach karawan kupieckich może być niebezpiecznie. Grasują tu **dzikie zwierzęta**: lwy, niedźwiedzie, wilki, hieny, pantery.

Jeszcze straszniejsze są błądzące po pustkowiach bestie i demony. Najgroźniejsze zaś są bandy **rozbójników**. Przemieszczają się bezszelestnie sobie jedynie wiadomymi drogami i bezlitośnie grabią i mordują nieszczęsnych podróżnych. Pustynie z kolei to bezkresne obszary wypełnione kamieniami lub piaskiem, spalone słońcem, pozbawione wody i wszelkiej roślinności. Przetaczają się przez nie gwałtowne wiatry, wschodnie i burze piaskowe. Błądzący padają ofiarą upału i pragnienia.

→ **Zobacz: Postoje. Pośród ruin.**



Góry Zamorza

- ◆ Taurus (przejście przez Bramę Cylicyjską)
- ◆ Wyżyna Armeńska z jeziorami Wan i Sewan oraz górą Ararat
- ◆ Góry Libanu
- ◆ Kaukaz
- ◆ Góry Troodos na Cyprze

Pustynie Zamorza

- ◆ Syryjska
- ◆ Judzka
- ◆ Negew
- ◆ Wielka na Synaju



Ormianie

To starożytny lud, którego pierwotna ojczyzna znajduje się u podnóża góry Ararat, na której po potopie osiadła arka Noego. Ich królestwo wielokrotnie ulegało najazdom sąsiadów, a jego wspaniała stolica - Ani została ostatecznie zniszczona przez Turków. Ormianie przenieśli się więc na południe, gdzie na wybrzeżu Morza Śródziemnego założyli nowe królestwo, czyli

Armenię Cylicyjską. Jej władcy stale lawirują pomiędzy Bizancjum a Frankami. Dobre relacje utrzymują z Krzyżakami, którym ofiarowali nawet kilka zamków. Często zmieniają sojusze. Ich król stara się przekonać potężnych Mongołów do ataku na posiadłości muzułmanów. Czy w walce z niewiernymi można prosić o pomoc pogan? Ciągłe wojny, pustoszące ziemie Ormian powodują, że wielu z nich popada w ubóstwo i chętnie wynajmuje się do służby wojskowej.

Imiona ormiańskie

Męskie: Arew (słońce), Hagop (Jakub), Lewon (lew), Melik (ksiązę), Toros (dar od Boga)

Żeńskie: Arewik (słońce), Nuneh (święta), Sira (miłość), Jeraz (marzenie), Zabel (imię księżniczki)



charakter Ormian

◊ podkreślają, że są **najstarszym** chrześcijańskim narodem ◊ są przedsiębiorczy, sprytni i wytrwali ◊ lubią **piękne rzeczy** i mają wyrobione poczucie smaku ◊ wielu z nich zajmuje się rzemiosłem artystycznym, produkuje delikatne tkaniny, misternie zdobione dywany i kobierce, safianowe buty, wytrzymałe i bogato zdobione szable ◊ liczni kupcy handlują ormiańskimi wyrobami lub pośredniczą w handlu jedwabiem z Chin i Indii ◊ żyjąc na pograniczu, chętnie uczą się **obcych języków** i zwyczajów ◊ ormiańscy tłumacze, przewodnicy i szpiegdy słyną ze swojej fachowości

Armia Mongołów

◊ **orda** (na czele całej armii stoi **chan**, na czele mniejszych jednostek **nojan**) ◊ **tumen** (1000 wojowników) ◊ **zuun** (100 wojowników) ◊ **arban** (10 wojowników)

Imiona mongolskie

Męskie: *Altan (złoty), Möngke (wieczny), Batu (silny), Timur (żelazny), Abaqa (wuj)*

Żeńskie: *Borte, Chabi, Aigiarn, Khultulun, Toregene, z tytułem Chatun oznacza księżniczkę lub żonę chana*

**Marco Polo**

Ten wenecki kupiec i podróżnik marzy, by objechać cały świat. Obecnie znajduje się w obozowisku Mongołów, z którymi pertraktuje w imieniu papieża, by sprzymierzyli się z chrześcijanami przeciwko muzułmanom. Pielgrzymi mogą mu pomóc w tym nietłwym zadaniu.

**Mongołowie I**

◊ **stepowy lud**, który podbił pół świata i właśnie wkracza do Zamorza ◊ **poganie** ◊ dosiadają małych, lecz wytrzymałych koników, na których potrafią pokonać wielkie odległości ◊ walczą głównie za pomocą **łuków**, nękać podjazdami przeciwnika, by zmusić go do pościgu i wciągnąć w zasadzkę ◊ są przebiegli i ostrożni, rozstawiają straże, wysyłają licznych gońców ◊ można ich rozpoznać ich po śladach - wyjedzonej trawie, dźwiękach gongów i świstawek oraz **zapachu kożuchów**, unoszącym się na dużych odległościach

Jak się podróżuje?

♦ pieszo ♦ konno, na mułach, osłach, wielbłądach ♦ wozami ♦ w małej grupie ♦ w dużej karawanie kupców ♦ na noc zatrzymuje się w karawanserajach lub rozbija własny obóz ♦ trzeba dbać o odpowiednie zapasy wody i jedzenia ♦ trzeba być uzbrojonym i gotowym do walki ♦ warto mieć przewodnika lub chociaż tłumacza

2

Karawanseraj

Budowany przy głównych szlakach handlowych dla strudzonych podróżnych. Przypomina niewielką twierdzę na planie kwadratu. Do środka prowadzą szerokie bramy, przez które może swobodnie przejść para obładowanych towarami wielbłądów. Wyposażony jest w **fontannę**, stajnię dla zwierząt, wieloosobowe pomieszczenia sypialne i lepsze **komnaty** dla dostojnych podróżnych oraz mały **meczet**.

Na dziedzińcu wznoszą się także stragany kupców i rzemieślników, gotowych naprawić ekwipunek lub usunąć wędrowcowi bolący ząb. Karawanseraj utrzymuje się z opłat gości i darów pobożnych mużłmanów. Bezpieczeństwa strzegą strażnicy, którzy wypuszczają podróżnych dopiero z rana. Jeżeli nocą ktoś zostanie okradziony, warta nie wypuści nikogo, nim nie odszuka sprawcy!

Bandyci

Podróżni mogą zostać zaatakowani przez bandy zbójców i rabusiów.

Skorzystaj z Generatorsa Bandytów, by zastawić pułapkę na Pielgrzymów.

Herszt	Ludzie	Sposób walki	Kryjówka	Najcenniejszy skarb
ormiański rycerz Melik "bez Ziemi"	dzicy Kurdowie	Udają pielgrzymów i proszą o pomoc	zrujnowany klasztor	duże zapasy złota
Jusuf "Krwawy Kurd"	Asasyni	Zasadzka w najwyższym punkcie przełęczcy	jaskinia niedaleko przełęczcy	cenne relikwie chrześcijańskie
Izaak "Żydowski Miecz"	ubodzy Syryjczycy	Porzucają na moście wóz z dobrami, a sami czyhają w ukryciu	ruiny starożytnego grobowca	zapasy broni
Johann, były krzyżak	rycerze-rabusie	Napadają na zajazd, którego właściciel jest z nimi w zмовie	oaza na pustyni	starożytne złote posągi
Osama "Chciwy", Turek	zbuntowani żołnierze sułtańscy	Udając przewodników, wyprowadzają podróżnych na pustkowie i atakują	górska twierdza	wysoko urodzeni jeńcy
Batu "Ręcza Strzała", Mongoł	arabskie sieroty ocalałe z pogromu	Skradają się nocą do obozowiska i wypuszczają węże oraz skorpiony	fałszywa karawana	cenne dokumenty





3 Asasyni

W niedostępnych górskich kryjówkach i twierdzach mieszkają Asasyni czyli Nizaryci, wyznawcy jednej z sekt szyickich. Największym ich wrogiem są sunnici, a przede wszystkim Turcy. Główną metodą walki, którą obrali, jest skrytobójstwo. Niejeden wódz turecki, a nawet kalif, padł ofiarą mordy z ich rąk. Nic dziwnego, że mają opinię groźnych i nieobliczalnych fanatyków. Są bezwzględnie posłuszni swemu wodzowi, zwanemu **Starcem z Gór**. Na jego rozkaz bez wahania dokonają każdej zbrodni, a nawet samobójstwa, skacząc w przepaść.

Posłuszeństwo jest wynikiem szkolenia, jakie przechodzą w górskiej warowni Alamut. Od dziecka ćwiczą się we wspinaczce górskiej, wstrzymywaniu oddechu, znoszeniu bólu oraz chodzeniu po rozżarzonych węglach. Palą również haszysz - silny narkotyk, który powoduje, że mogą działać niczym automaty, a nie ludzkie istoty.

Raszid ad-Din Sinan

Wódz Asasynów to człowiek bardzo przebiegły. Za wszelką cenę pragnie skłócić Franków z Turkami. Jego miłe usposobienie i ciepły głos kontrastuje z makabrycznymi planami. Spróbuje zdobyć zaufanie Pielgrzymów, by wykonali dla niego pozornie bezpieczne zadanie. Podczas spotkania proponuje kubek słynnego wina z granatów, roztoczy wizję rajy i poczęstuje haszyszem pod postacią niewielkich kulek.



Bestie

Tepegoz - cyclop, który narodził się jako człowiek, a dorastając stał się niszczycielską, gigantyczną bestią. Jego twarda skóra dostatecznie chroni przed ostrzem miecza i strzałami. Ponoć pomaga tureckim rabusiom w górach. Panicznie boi się wody.

Aralez - tajemnicze stworzenie, przypominające skrzydlatego psa. Rzadko można go spotkać. Wedle ormiańskich legend przylatuje, by lizać rany, uzdrawiać, a nawet wskrzeszać poległych bohaterów. Znacznie mniej łagodny jest jednak dla tych, którzy splamili się tchórzostwem lub zbrodnią.

POMYSŁY NA PRZYGODY

◆ **Na złodzieju turban gore:** w karawanseraju okradziono syna ermira. Twierdzi, że stracił worek z monetami, które wiozł do ojca. Świadkowie plotkują, że posiadał też relikwię, którą ukradł w zdobytym mieście. Czy Pielgrzymi pomogą odszukać złodzieja, a może sami odzyskają świętą relikwię?

◆ **Niebezpieczny pakunek:** pewien konający rycerz prosi Pielgrzymów o przekazanie cennej skrzyni, która jest darem wielkiego mistrza templariuszy dla ormiańskiego króla. Nie wie, że to tak naprawdę misja zlecona przez Asasynów. Skrzynia zaś jest misternie wykonaną pułapką. Czy Pielgrzymi zajrzą do środka, nim oddadzą prezent?



USTÓP TRONU

Frankowie w Zamorzu odtworzyli znany sobie układ władzy i przywilejów. Wodzowie pierwszej krucjaty stworzyli własne, niezależne od siebie, dziedziczne państwa: księstwo Antiochii, hrabstwo Edessy i hrabstwo Trypolisu. Ziemia Święta stała się zaś **Królestwem Jerozolimy**. Król cieszy się wielkim szacunkiem i pierwszeństwem wśród władców, jako **strażnik Świętego Grobu**. Nie może jednak bezpośrednio rozkazywać innym władcom chrześcijańskim i musi stale liczyć się z ich zdaniem i interesami. Władza oparta jest na drabinie feudalnych zależności. **Suweren** oddaje kawałki swej ziemi we władanie **wasali**, którzy muszą zachować mu wierność, strzec powierzonych sobie obszarów i wspomagać go zbrojnie.

Nic dziwnego, że król bezpośrednio włada przede wszystkim Jerozolimą, zaś pozostałe miasta i zamki pozostają we władaniu **baronów**. Dużą rolę odgrywają także zakony rycerskie: templariuszy i joannitów.

→ **Zobacz: Postoje. Na zamku krzyżowców.**

Życie monarchy, wielkiego i mniejszego seniora, skupia się w jego zamku - rezydencji. Pełni on nie tylko funkcję obronną, ale i reprezentacyjną. Zapewnia wygodne i pełne rozrywek życie feudałowi i jego dworowi.

I Sala uczt

Największa, reprezentacyjna sala, gdzie dworzanie i goście gromadzą się na ucztach i zabawach. Najwyższe miejsce za stołem zajmuje pan i jego najbliższa rodzina. Pozostali zasiadają podług hierarchii, aż do najdalszych stołów. Dostojnicy otrzymują najlepsze jedzenie i najbogatszą zastawę.

2 Kuchnia

Tutaj przygotowywane są potrawy dla mieszkańców dworu. Panuje tu ciągły ruch i gwar, bo kucharze i służba spieszą się, by podać ciepłe potrawy liczным biesiadnikom. Potrawy pana i dostojników są pod specjalnym nadzorem. Nie można dopuścić, by komuś zaszkodziły. Zawsze trzeba liczyć się z **groźbą otrucia!**

3 Komnata damy

Niewieście królestwo wypełniają drogocenne tkaniny i meble. Jest tu wygodnie i estetycznie. Wokół pani zbiera się tłum dwórek. Kobiety zajmują się haftowaniem i rozmowami. Czas umilają im także dworni kawalerowie oraz trubadurzy. Rodzi się tu niejedna dworska, a nawet państwowa intryga!

4 Kaplica

Miejsce modlitwy i duchowego odpoczynku. Czuwa nad nią kapelan. Czasami przechowuje się tu cenne relikwie i drogocenne sprzęty liturgiczne.



5 Komnata kanclerza

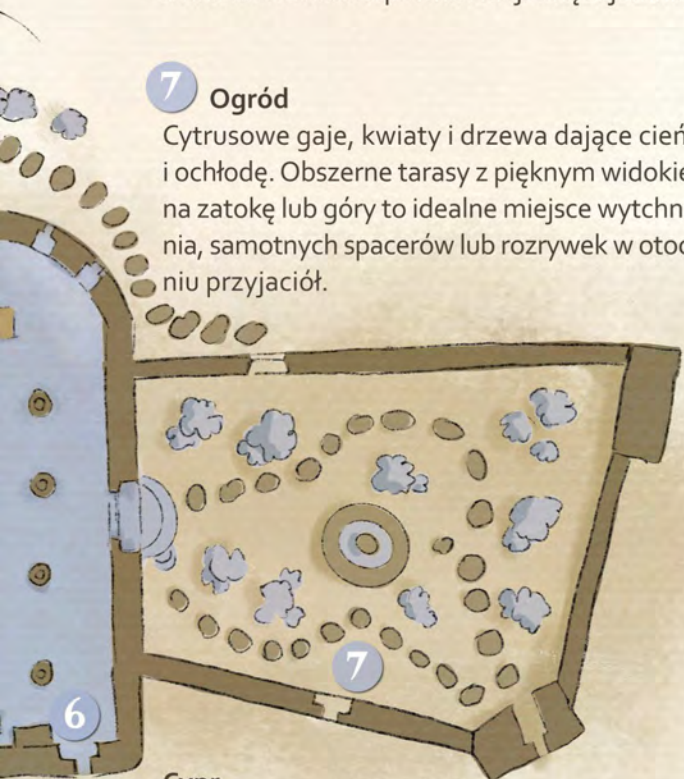
Wypełniają ją proste sprzęty. Ławy, krzesła i stoły zavalone są stertami ksiąg, papierów, ważnych listów i dokumentów. Tutaj rozmyśla się o najważniejszych sprawach państwa i planuje kampanie wojenne.

6 Grobowiec

Podziemne lochy lub ciemne kaplice są miejscem wiecznego spoczynku przodków. Kamienne grobowce skrywają historie rodów i państw, a niektóre z nich zapewne i niejedną tajemnicę.

7 Ogród

Cytrusowe gaje, kwiaty i drzewa dające cień i ochłodę. Obszerne tarasy z pięknym widokiem na zatokę lub góry to idealne miejsce wytchnienia, samotnych spacerów lub rozrywek w otoczeniu przyjaciół.



Cypr

Prawdziwą morską twierdzą chrześcijan jest wyspa Cypr. Rządzą tu królowie z rodu de Lusignan. To bezpieczne miejsce, którego nie mogą osiągnąć muzułmanie! Nic dziwnego, że tutaj krzyżowcy organizują swoje zbiórki i przygotowują się do przeprawy do Ziemi Świętej. Dwór cypryjski jest bardzo bogaty i wytorny. Niekiedy krzyżowcy tak miło spędzają tu czas, że zapominają o prawdziwym celu wyprawy.

Królowie Jerozolimy

Baldwin I (1110-1118)

Odłączył się od I krucjaty, gdyż wołał władać w Edessie. Był przebiegłym i silnym politykiem.

Baldwin II (1118-1131)

Wojowniczy król. Nadał przywileje zakonowi rycerskiemu.

Melisanda (1131-1153)

Zapoczątkowała tradycję dziedziczenia tronu przez kobiety. Mężowie obejmowali rządy jako królowie "iure uxoris" (z prawa żony). Wybór odpowiedniego kandydata nieraz był trudną sprawą.

Amalryk I (1162-1174)

Dobry wódz. Chciał podbić Egipt.

Baldwin IV Trędowaty (1174-1185)

Mimo straszliwej choroby był dobrym królem i charyzmatycznym wodzem. Pobił Saladyna pod Montgisard.

Gwidon de Lusignan (1186-1192)

Mąż Sybilli, nieudolny władca, poniósł klęskę w bitwie pod Hittin i dostał się do niewoli Saladyna. Był też pierwszym królem Cypru.

Jan de Brienne (1210-1212)

Ten król małżonek został także cesarzem w Konstantynopolu. Zmęczony panowaniem wstąpił do zakonu franciszkanów.



Królowa Sybilla

Siostra Baldwina IV to ambitna i kochająca przyjemności życia kobieta. Nie chce poświęcać się dla racji stanu i woli sama wybrać sobie męża. Mężczyzna, który zdoła ją w sobie rozkochać, ma szansę stać się królem Jerozolimy!



Dworska codzienność

Polityka i wojna nie zakłócają życia dworskiego. Jest bujne i bogate. Przeplatają się tu wpływy francuskie i orientalne. Damy i rycerze noszą wykwintne stroje, używają wschodnich pachnidel i mieszkają w pałacach kąpiących przepychem, na wzór Greków i Arabów. Kobiety mają tu znacznie silniejszą pozycję niż w Europie, często są niezależne i same wybierają mężów. Dostatnie życie wypełniają rozrywki, takie jak:

- ♦ łowy na grubego zwierza i polowania z sokołem
- ♦ uczyty
- ♦ tańce
- ♦ słuchanie muzyki i opowieści trubadurów
- ♦ płomienne romanse
- ♦ turnieje rycerskie
- ♦ intrygowanie
- ♦ udział w podniosłych świątach kościelnych i procesjach
- ♦ uroczyste poselstwa muzułmańskich władców
- ♦ objazd w orszaku dworzan po okolicznych zamkach i miastach



Nieraz życiem dworskim wstrząsają intrygi, w których problemy państwa przeplatają się ze sprawami prywatnymi i głęboko skrywanymi tajemnicami. Pomoże je zaplanować Generator **dworskich intryg**:

Osoba	Problem	Sojusznik	Wróg	Tajemnica
królowa wdowa	romans z rycerzem/ córką rycerską	hrabia Trypolisu	greckie duchowieństwo	wie, kto wydał plany wojenne muzułmanom
młody władca, który właśnie wstąpił na tron	chce uwięzić potężnego urzędnika	wielki mistrz joannitów	książę Antiochii	nie jest prawowitym potomkiem
ciężko chory król	sprzeniewierzył skarbiec państwa	mnisi franciszkańscy	wielki mistrz templariuszy	bije fałszywą monetę
kanclerz królestwa	pragnie zostać mnichem lub mniszką	rycerze świeżo przybyli z Europy	siostra zmarłego króla	sprzyja muzułmanom
patriarcha Jerozolimy	chce przekazać tron obcemu władcy	biskup Tyru	szambelan dworu, który wykradł tajne listy	popęnił straszną zbrodnię
córka władcy, jedyna dziedziczka	złamał przysięgę wierności	potężny emir z pogranicza	urazony rycerz pragnący zemsty	planuje wkrótce uciec z Zamorza



Senioraty



Istnieje wiele władztw feudalnych, zależnych od większych władców lub samego króla Jerozolimy. Rządzą nimi rycerze - baronowie, którzy mogą nosić także tytuł księcia czy hrabiego (szczególnie kiedy są krewnymi lub powinowatymi monarchy), ale nie są suwerennymi władcami:

- ◆ księstwo Galilei ◆ seniorat Zajordanii
- ◆ seniorat Bejrutu ◆ seniorat Sydonu
- ◆ seniorat Banijas ◆ seniorat Toron ◆ seniorat Hajfy ◆ seniorat Arsuf ◆ seniorat Cezarei

Czyny będące zdradą wobec seniora

- ◆ sprzymierzenie się z jego wrogiem lub nawet prowadzenie rozmów bez jego zgody
- ◆ zatajenie wymiany listów lub posłów
- ◆ przywłaszczenie sobie dobra lub ludzi seniora
- ◆ zignorowanie wezwania do stawienia się zbrojnie ◆ publiczne ośmieszenie seniora
- ◆ nieudzielenie pomocy lub gościny ludziom seniora

Dobra i majątki seniora

- ◆ zamek lub ufortyfikowana osada jako centrum administracji ◆ nowo wybudowany kościół dla Franków i podupadający klasztor wschodnich chrześcijan ◆ wsie zamieszkałe przez Syryjczyków ◆ nawadniane kanałami pola uprawne
- ◆ pastwiska ◆ winnice ◆ młyny ◆ pałac w pobliskim mieście ◆ kilka miejskich domów z warsztatami rzemieślników

Urzędy i dostojnicy

- ◆ **sąd najwyższy** - ogranicza władzę króla. Zasiadają w nim wielcy wasale i duchowni. Zatwierdza następstwo tronu, wymierza sprawiedliwość w imieniu króla.
- ◆ **regent** - sprawuje władzę w królestwie w okresie niepełnoletności króla.
- ◆ **kanclerz** - czuwa nad pieczęcią królewską. Wydaje dokumenty w imieniu króla.
- ◆ **konstabl** - prowadzi armię królestwa, sprawdza jej stan i dba o zaopatrzenie.
- ◆ **szambelan** - zarządza dworem i służbą.

Kościół Franków

Patriarcha Jerozolimy
Arcybiskupi: Cezarei, Nazaretu, Tyru i Petry
Biskupi: Lyddy, Betlejem, Hebronu



Wilhelm z Tyru

Arcybiskup Tyru i kanclerz jest bardzo mądrym i uczonym człowiekiem. Właśnie pisze swoją monumentalną kronikę, w której opisuje dzieje pierwszej krucjaty. Chętnie wykorzysta pomoc Pielgrzymów do szukania pamiątek i relikwii po bohaterskich krzyżowcach.

Krucjaty i europejscy monarchowie

Nieliczni w krainach Zamorza Frankowie muszą liczyć na stałą pomoc z Europy, by utrzymać swoje państwa i odeprzeć ataki muzułmanów. Co jakiś czas na wezwanie papieża rycerze i pobożni mieszkańcy Europy organizują wyprawy krzyżowe, które mają zabezpieczyć Święty Grób. Na czele największych krucjat stają władcy, w tym cesarze niemieccy i królowie Francji oraz Anglii. Pielgrzymi mogą spotkać w Zamorzu m. in.:

- ◆ cesarza Konrada III ◆ króla Francji Ludwika VII ◆ cesarza Fryderyka I Barbarossę ◆ króla Francji Filipa Augusta ◆ króla Anglii Ryszarda Lwie Serce ◆ króla Węgier Andrzeja II ◆ cesarza Fryderyka II ◆ króla Francji Ludwika IX Świętego



POŚRÓD RUIN

Zamorze od niepamiętnych czasów zamieszkują ludy różniące się religią, językiem i obyczajem. Można tu napotkać ślady po starożytnych **Egipcjanach, Kananejczykach i Hebrajczykach**, czy potężnych imperiach: *Asyrii, Babilonie, Persji, Grecji hellenistycznej oraz Rzymie*. Trudno nawet zliczyć i nazwać te wszystkie dawno wymarłe, **pogańskie ludy**, znane tylko z *Biblii i uczonych ksiąg!* O ich istnieniu przypominają budowle, a nawet całe miasta. Choć zrujnowane, dalej imponują ogromem. Z ziemi wystają szczątki kolumn i kamiennych posągów, a w ukrytych grobowcach wciąż znajdują się nienaruszone ciała dawnych władców, pochowanych pośród bajecznych skarbów. Miejsca te tchną **tajemniczą siłą**.

1 Piramidy

Ogromne kamienne ostrosłupy robią niesamowite wrażenie. Trudno uwierzyć, że wzniosła je ręka ludzka, a nie siły nadprzyrodzone! To grobowce potężnych faraonów władających Egiptem. Kiedyś wypełniały je skarby, ale już dawno zostały ograbione. Kto wie jednak, czy do końca? Nikt nie poznał wszystkich tajemnic skrytych w labiryncie korytarzy i komnat.

2 Zwalone kolumny

Zapewne była to niegdyś świątynia pogańska. Może w jej pobliżu męczono chrześcijan? Później stała się kościołem, który zniszczyli muzułmanie. Możliwe, że zostały tam jeszcze jakieś cenne relikwie.

Starożytni czcili **wielu bogów**, których pobożni chrześcijanie i muzułmanie mogą uznać jedynie za demony i wcielenia samego diabła...

Ich posągi i poświęcone im przedmioty kultu często przynoszą przekleństwo, ale czasami mogą okazać się pomocne. Wszak wiadomo, że starożytni dysponowali wiedzą i umiejętnościami, które z czasem uległy zapomnieniu. Nawet pobożni Pielgrzymi mogą w chwili słabości ulec pokusie i spróbować samodzielnie przekonać się o mocy dawno zapomnianych istot!

3 Sfinks

Przerażający posąg lwa z ludzką głową, strzeże spokoju zmarłych faraonów, a niektórzy twierdzą, że także starożytnej wiedzy zapisanej w głębokich tunelach pod nim ukrytych. Śmiałków skutecznie odstrasza opowieści o całkiem realnych, żywych sfinksach, które czekają w tych tunelach ze swoimi zagadkami. Kto nie zda testu, zginie okrutną śmiercią!

4 Mumie

Egipcjanie potrafili zachować ciała zmarłych poprzez mumifikację. Piaski pustyni skrywają tysiące takich mumii ludzi i zwierząt. Uczeni twierdzą, że mają one cudowne właściwości lecznicze.



5 Pogański bałwan

Posągi pogańskich bóstw mogą kusić grzeszną nagością pięknego ciała lub przerażać okropnymi hybrydami ciał ludzkich i zwierzęcych. W tym drugim wypadku jasne jest, że przedstawiają demony i Pielgrzym powinien się trzymać od nich z daleka! Są jednak śmiałkowie, którzy dużo zapłacą za takie posągi...

6 Księgi

Antyczni posiadali rozległą wiedzę o świecie. Spisywali ją na papirusowych i pergaminowych zwojach i przechowywali w bibliotekach. Największa była zniszczona biblioteka Ptolemeusza w Aleksandrii.

7 Wymarłe miasto Petra

Położone w skalnej dolinie, do której prowadzi tylko jedna wąska droga, miasto Petra to opuszczona stolica bogatego królestwa. Beduini snują opowieści, że znajdował się tu bajeczny skarbiec faraona. Chociaż miasto jest zupełnie puste, może pozostały tu jeszcze ukryte bogactwa?

8 Palimpsesty

Zwykle ludzie nie doceniają starożytnych ksiąg. Jeżeli brakuje im pergaminu do bieżących zapisków, potrafią zeszkrobać tekst ze starych zwojów pergaminowych, by ponownie ich użyć. Są jednak tacy, którzy zapłacą krocie za antyczne księgi!



Pułapki

Starożytni raczej nie zastawiali pułapek na przyszłych odkrywców. Mogli to jednak zrobić ci, którzy uważnie obserwują Pielgrzymów, licząc, że zdołają ich podstępnie ograbić, a może nawet zabić!

6

♦ zapadnia z ruchomą płytą lub usunięty stopień w schodach ♦ fałszywe wrota, które po otwarciu powodują zasypanie przejścia ♦ mechanizm zwalniający ogromną kulę toczącą się po pochyłości ♦ labirynt ♦ wiklinowy kosz wypełniony skorpionami lub kobrai ♦ błyskotka, która po podniesieniu uruchamia ciężką z wymierzonym bełtem

8

Jak zwiedzać ruiny?

♦ postarać się o dobrego przewodnika
♦ słuchać miejscowych legend i opowieści
♦ trzymać język za zębami w kontaktach z podejrzanymi ciekawskimi
♦ ostrożnie poruszać się w nieznanymi miejscach
♦ zabrać zapasy wody i żywności oraz lampę



Miejsca warte odwiedzenia

♦ piramidy w Gizie ♦ Aleksandria i ruiny latarni na Faros ♦ Petra ♦ Efez ze świątynią Artemidy ♦ Mauzoleum w Halikarnasie

Jest też wiele innych interesujących starożytności. Pomoże je poznać **Generator starożytnych ruin i ich tajemnic:**

Obiekt	Lokalizacja	Co mieści obecnie	Patron i ślady	Skrywany artefakt
Święta grotta z kamiennym ołtarzem	Na szczycie wzgórza	Przeklęte miejsce, którym matki straszą swoje dzieci	Afrodyta - gałązki mirtowe, róże i jabłka	Figurka patrona
Marmurowy posąg nieznanego bóstwa z rozbitą twarzą	W krętym wąwozie	Osadę małej społeczności	Dionizos - gliniane kubki i nożyce do winorośli	Waza z mitologiczną sceną
Ołtarz	W zalanej jaskini	Miejsce spotkań tajemniczego bractwa	Mitra - ostry, kamienny nóż do składania ofiar ze zwierząt	Monety
Mała świątynia z przedsionkiem i salą ofiarną	W lesie	Siedlisko zbójców	Anubis - cep i bandaże	Fragmenty glinianych naczyń w wyrytych imionami
Ruiny dużej świątyni z przewróconymi kolumnami	Pod kościołem lub meczetem	Legowisko dzikich zwierząt	Asztarte - kwiat lotosu, kadzidło	Kości ludzkie
Grobowiec	Na opuszczonej wyspie na jeziorze	Kamieniołom	Ozyrys - bicz, papirus	Ogromny ząb lub szpony



Beduini

♦ nomadzi ♦ są pasterzami kóz ♦ przemieszczają się na **wielbłądach**, które są szybkie, wytrzymałe i straszą wierzchowce bojowe ♦ wielbłąd to skarb, znaczenie klanu wyznacza liczba tych zwierząt ♦ obozują w **oazach** w namiotach ze skór kóz i wielbłądów ♦ znają tajne studnie, które często usytuowane są w antycznych ruinach ♦ są poganami ♦ zajmują się **napadami** na karawany kupieckie ♦ wykluczenie z klanu beduińskiego oznacza śmierć, ale można także zostać adoptowanym do klanu ♦ klany często walczą między sobą, obowiązuje prawo zemsty ♦ na czele klanu stoi **szejk**

Nazwy klanów

♦ Jahaleen ♦ 'Azazme ♦ Ka'abneh
♦ Rashaydeh ♦ Ramadeen



Szejk Zaki Dżad El Maul

Ten przywódca bojowego klanu beduińskiego jest bardzo zainteresowany chrześcijaństwem. Ciągłe nurtują go wątpliwości, jaka religia jest najlepsza. Nie chce również porzucić swego złodziejskiego rzemiosła. Przed Pielgrzymami staje szansa pozyskania dla sprawy krzyżowców cennego sojusznika.





Wioska

♦ często usytuowana jest nieopodal ruin
 ♦ zamieszkują ją mużułmańscy wieśniacy lub chrześcijańscy Syryjczycy lub Egipcjanie
 ♦ składa się na nią kilka lichy skleconych, glinianych chat ♦ wieśniacy uprawiają małe poliska, wypasają małe stada kóz lub baranów ♦ wokół wioski rosną gaje daktylowe i uprawy arbuzów ♦ wieśniacy są **podejrzliwi** i bardzo nieufni, boją się zarówno krzyżowców jak i arabskich emirów ♦ gdy przyjeżdża ktoś obcy, wszyscy chowają się do chat ♦ na czele wioski stoi **rais**, który utrzymuje kontakty z obcymi i władzami

Trędowaci

Na uboczu, często w jaskiniach lub opuszczonych kamieniołomach żyją trędowaci. Ich ciała rozpadają się, powodując okropne rany. Zwykle żyją tylko kilka lat po pojawieniu się pierwszych objawów. Są zupełnie odizolowani od zdrowych. Wszyscy ich unikają, bojąc się zakażenia. Gdy się przemieszczają, muszą używać kołatek, by informować o swojej obecności. Wielu wierzy, że trąd to kara za grzechy przodków lub społeczności.



Kadam Tamim

Młody rais cieszy się poważaniem mieszkańców wioski, którzy wolą z nim nie zadzierać. Nic dziwnego, bo jest wyznawcą potężnej bogini Asztarte i członkiem wpływowej sekty. Potrzebuje jednak zewnętrznej pomocy, by przywrócić kult boginii wśród Syryjczyków w jego wiosce. Spróbuje wykorzystać do tego Pielgrzymów. Choć nie będzie to łatwe, z pomocą sił nadprzyrodzonych może się udać.



Bestie

Ruk - olbrzymi ptak, zdolny zasłonić słońce. Karmi się zwierzętami. Ludzie go nie interesują, chyba że zniszczą jego jaja. Wówczas ściga ich i ciska w nich głazami.

Pazuzu - demon, latający stwór, hybryda człowieka i zwierzęcia: lwa, psa i ptaka. Znany jest jako "król złych wiatrów", sprowadzających suszę, plagę szarańczy i głód.

POMYSŁY NA PRZYGODY

♦ **Żywcem pogrzebani:** Beduini ścigają Pielgrzymów, którzy natrafiają na tajemnicze ruiny. Czy zaryzykują walkę, czy też skryją się w mrocznej świątyni? W jej dolnych kondygnacjach znajduje się labirynt, a jedna z odnóg prowadzi do pobliskiej osady.

♦ **Obrazoburstwo:** Karawana mużułmańskich rzemieślników trafia do doliny pełnej pogańskich posągów. Pobożni podróżni chcą zniszczyć te bałwany. O pomoc proszą napotkanych Pielgrzymów, a w razie odmowy gotowi są użyć siły. Czy Pielgrzymi przyłożą rękę do zniszczenia pamiątek starożytności? Jak zareagują, gdy spotkają bestie strzegącą monumentów?



MIEJSCE PIELGRZYMKOWE

Pielgrzymi dążą do Grobu Świętego w Jerozolimie, ale po drodze mogą odwiedzić wiele innych świętych miejsc związanych z opowieściami Starego i Nowego Testamentu oraz początkami chrześcijaństwa. Wybudowano tam kościoły i klasztory, które stały się popularnymi miejscami pielgrzymkowymi, ściągającymi pątników z dalszych i bliższych okolic. Istnieją także miejsca pielgrzymkowe ważne dla żydów i muzułmanów. Najważniejszym jest oczywiście Jerozolima, święte miasto trzech religii.

Pątnicy mają nadzieję, że miejsca te pobudzą ich wiarę, a nawet sprowadzą cud! Ludzie pragną z bliska zobaczyć święte pamiątki i cenne relikwie z których emanuje specjalna moc.

→ **Zobacz: Mirakula. Relikwie.**

W miejscach pielgrzymkowych można też dopełnić złożonych ślubów lub pokuty naznaczonej przez władze kościelne.



Efrem Złotousty

Ten kaznodzieja cieszy się wielkim uznaniem w całej Ziemi Świętej. Słynie nie tylko z daru wymowy, ale i wizji proroczych, które wielokrotnie się już sprawdzały. Ostatnio miewa częste sny o pewnej grupie Pielgrzymów, którzy mogą wpłynąć na losy Królestwa. Ponoć w najbliższą niedzielę będzie głosił w pobliskiej świątyni.



Mateusz Kulawy

Młody żebrak o twarzy anioła, lekko utykający na prawą nogę, przechadza się wśród wiernych. Głośno mówi o cudzie uzdrowienia, którego dostąpił. Teraz za drobne datki oprowadza pątników i opowiada im zdumiewające historie. Tak naprawdę to szpieg jednocześnie Templariuszy i Joannitów.



Prezbiterium

To miejsce zarezerwowane dla duchownych. **Świeccy, a nawet mniszki, nie mają tu wstępu!** Ażurowa przegroda oddziela prezbiterium od nawy, gdzie przebywają wierni. Zastęp duchownych może być bardzo liczny. Wówczas wspólnie odprawiają oni msze i inne nabożeństwa, modlą się i śpiewają psalmy.

Rytm nabożeństw wyznaczają kościelne dzwony, których dźwięk rozchodzi się daleko i odstrasza demony. Uroczyste nabożeństwa trwają długo, towarzyszy im **śpiew i kadzidło**. W niedziele i święta głosi się wiernym kazania. Kiedy duchowny jest biegły w sztuce kaznodziejskiej, może przyciągnąć tłumy słuchaczy!



2 Nawa

Często jest tu ciasno i gwarnie. Zastępy pątników tłoczą się, szepczą swoje błagalne modlitwy, a niekiedy też prowadzą mniej pobożne rozmowy. Wszyscy przepychają się, by być bliżej prezbiterium i lepiej widzieć nabożeństwo. **Mężczyźni zajmują południową stronę prezbiterium, a kobiety północną.** Żebracy i dziady kościelne stoją z tyłu i przy wejściach. Tylko dostojnicy mogą liczyć na ławkę. Znużony Pielgrzym może usiąść wprost na kamiennej posadzce.



3 Cmentarz

Każdy pątnik pragnie spocząć na cmentarzu przykościelnym w miejscu pielgrzymkowym. Pamięć o zmarłych jest tu żywa i łatwo o modlitwę, a nawet specjalne nabożeństwa i procesję w intencji zmarłych. Bliskość świętych patronów powoduje, że modlitwy o zbawienie są bardziej skuteczne. Najwięksi dostojnicy mogą liczyć na pochówek pod posadzką kościoła.

4 Dziedziniec

W dzień odpustu są tu tłumy wiernych, drobnych handlarzy, przewoźników i lokalnych przewodników. Pielgrzymi mogą dowiedzieć się tu wszystkiego o miejscu, do którego przybyli, jego patronach, świętościach i cudach. Wszędzie cisną się żebracy proszący o jałmużnę, często bardzo nachalni. Trzeba uważać na złodziei, którzy przetrząsają sakiewki nieostrożnych.

5 Stragany

Można tu zakupić pamiątki, które dowiodą, że nawiedziło się miejsce pielgrzymkowe, a nawet przedmioty mogące zastąpić relikwie, takie jak kawałki płótna położone na relikwiarzu. Opowieści wiernych dowodzą, że są wyjątkowo skuteczne! Bogacze mogą sobie pozwolić na zakup prawdziwej relikwii. Nie jest to łatwe, ale znajdują się osoby, które zaprowadzą chętnego do posiadacza prawdziwych cudów.

→ Zobacz: **Mirakula. Relikwie.**

6 Gospoda

Po męczącym dniu wędrówki i nabożeństw można tu nieco odetchnąć, zjeść i zażyć snu. Często jednak gospody są przepełnione, panuje w nich zaduch i smród. Skromny posiłek składa się z kawałka chleba, sera, oliwek, mleka i wody. Więcej kosztuje kubek wina. Wśród współbiesiadników można się nauczyć nowych pieśni pątnicznych i wysłuchać ciekawych opowieści. Łatwo też o awanturę.

Xenodochium - lepiej zatrzymać się w specjalnym schronisku przeznaczonym dla pątników, utworzonym przy klasztorze lub domu biskupim. Jest tu bezpieczniej, czystiej i lepiej karmią, osobne miejsca wyznaczono dla mężczyzn i kobiet. Dobrą opinią cieszą się schroniska prowadzone przez Joannitów.



7 Krypta

W podziemiach znajduje się przesklepione pomieszczenie lub grot, gdzie składano ciała męczenników. Przechowuje się tu najcenniejsze relikwie, często umieszczone w ozdobnych relikwiarzach w kształcie skrzyni bogato zdobionej złotem i cennymi kamieniami. Mały ołtarz pozwala również tutaj odprawiać nabożeństwa.

Czasami krypta z niewielką kaplicą umieszczoną w nawie ma specjalne obejście, które pozwala **pątnikom okrążyć ją na kolanach**. Porządku pilnuje zakrystianin, a nawet specjaliści strażnicy. Niektórzy chorzy pragną zostać tu na całą noc, by mieć jak najbliższy kontakt ze świętościami i doznać cudu. Na kamiennych kolumnach można dojrzeć wyryte krzyżyki i inicjały, które zostawiają na pamiątkę pątnicy.

Niezbędnik pątnika

- ♦ intencja pielgrzymki
- ♦ zbieranie informacji o patronach, świętościach i cudach danego miejsca
- ♦ skromne i pobożne zachowanie
- ♦ przyłączenie się do większej grupy pątników, by razem się modlić i śpiewać
- ♦ zbieranie pamiątek jako dowód odwiedzenia miejsca
- ♦ pomaganie innym pielgrzymom
- ♦ wyproszenie cudu

Islam

- ♦ muzułmanie również pielgrzymują, głównie do Mekki
- ♦ Jerozolima jest dla nich bardzo ważna, Mahomet dotarł tu w mistycznej wizji
- ♦ odwiedzają groby świętych mężów i czczą ich relikwie jak chrześcijanie
- ♦ modlą się pięć razy dziennie w kierunku Mekki
- ♦ recytują swoją świętą księgę - Koran
- ♦ muszą udzielać jałmużny ubogim
- ♦ ich duchowni to imamowie, którzy przewodzą modlitwie i interpretują nauki Koranu
- ♦ fanatyczni wyznawcy uważają, że muszą prowadzić "świętą wojnę" z chrześcijanami



Judaizm

- ♦ pobożni żydzi muszą przestrzegać wielu rytuałów zawartych w Talmudzie, czyli księdze komentarzy do biblijnej Tory, zwanej pięcioksięgiem Mojżesza
- ♦ żydzi obrzezują małych chłopców na znak przymierza z Bogiem
- ♦ świętują szabat (który trwa całą dobę od piątkowego wieczora)
- ♦ nie jedzą wieprzowiny, królików i mięsa końskiego, które uważają za nieczyste
- ♦ spożywają jedynie odpowiednią, "koszerną" żywność
- ♦ w szabat nie mogą oddalać się od domu na większą odległość niż z tysiące kroków
- ♦ nie mogą jeść owoców z drzew mających mniej niż 3 lata



Nachmanides zwany też Rambanem

To siedemdziesięcioletni starzec, który dopiero kilka lat temu przeniósł się z Hiszpanii do Ziemi Świętej. Zachęca młodych żydów do ponownego osiedlania się wokół świętych miejsc znanych z Tory. Próbuje odszukać współwyznawców, którzy rozpieczęli się po Zamorzu, po tym jak rozpoczęły się walki Franków z muzułmanami.

Imiona żydowskie

Mężczyźni: Abraham, Aron, Chaim, Dawid, Elimelech, Izaak, Jakub, Natał, Samuel, Yehuda.

Kobiety: Adela, Estera, Miriam, Rachela, Salomea, Sara, Towe



Miejsca pielgrzymkowe

Wspólne dla wyznawców trzech religii:

- ◆ Jerozolima → **Zobacz: Postoje. U celu**
- ◆ Hebron (groby Adama, Ewy i patriarchów)

Wspólne dla chrześcijan i żydów:

- ◆ Jerycho (trąby zburzyły mury miasta)
- ◆ Sychem (studnia Jakuba) ◆ Góra Synaj (Dziesięć Przykazań)

Dla chrześcijan:

- ◆ Betlejem (bazylika Narodzenia) ◆ Betania (grób Łazarza) ◆ Kafarnaum i jezioro Genenezaret (tam św. Piotr wyżył na połowy) ◆ rzeka Jordan (miejsce chrztów) ◆ Nain (cud wskrzeszenia syna wdowy) ◆ Góra Tabor (miejsce Przemienienia Pańskiego) ◆ Kana Galilejska (cud przemiany wody w wino) ◆ Nazaret (dom Józefa i Marii)

Dla żydów:

- ◆ Gaza (Samson zburzył tam świątynię Filistynów) ◆ Tyberiada (miejsce pochówku żydowskich uczonych)

Dla muzułmanów

- ◆ Meczet w Damaszk (znajduje się tu głowa Jana Chrzciciela)

POMYSŁY NA PRZYGODY

- ◆ **Będzie brat zadowolony:** Za namową mieszkańców miasteczka znanego z kart Biblii Pielgrzymi zdecydowali się wynająć przewodnika. Obiecał oprowadzić ich po okolicznych klasztorach, pustelniach i opowiedzieć o cudach, które miały tu miejsce. Po wzięciu dość wysokiej opłaty z góry zniknął i nie pojawił się na umówionym miejscu nazajutrz. Po kilku godzinach dojrzeli go jednak w tłumie, jak próbował sprzedawać dzbanki z cudowną wodą z Jordanu. Czy Pielgrzymi złapią naciągacza?

◆ **Świętość na wyłączność:** Pielgrzymi, podróżujący w grupie chrześcijan, docierają do Groty Proroków. Niestety, nie mogą odwiedzić świętego miejsca, gdyż swoje modły odprawiają tam żydzi. Dziś wypada ich ważne święto. Do miasta od południa zbliża się także karawana muzułmańskich pielgrzymów, którzy koniecznie nocą muszą zgromadzić się w jaskini. Czy powtórzy się historia sprzed roku, gdy tłum wyznawców trzech religii wywołał ogromną bójkę w okolicy? A może Pielgrzymi skoordynują trzy grupy tak, by każdy mógł bez zakłóceń oddać się modlitwie nad grobem Abrahama?



U CELU



Celem Pielgrzymów jest Jerozolima. To stolica Królestwa oraz najświętsze z miast chrześcijaństwa! Troska o losy Jerozolimy spowodowała cały ruch krucjatowy i wciąż spędza sen z powiek papieża i pobożnych władców w Europie. Do miasta zdążają setki pątników, którzy chcą się modlić w jego świętych murach i uzyskać obiecane odpusty. Wszędzie tu można znaleźć pamiątki opowiadające biblijne historie. Sercem chrześcijańskiej Jerozolimy jest wzgórze Golgoty, na którym dokonano się Ukrzyżowanie, a następnie złożono ciało Zbawiciela w grobie. Pobożny cesarz rzymski Konstantyn wzniósł w tym miejscu wspanią bazylikę, którą następnie zniszczyli muzułmanie. Frankowie zdołali ją jednak odbudować. Teraz do niej kierują Pielgrzymi swoje pierwsze kroki.

I Bazylika Grobu Świętego

Potężne, kute w brązie drzwi otwierają się z trzaskiem. Tłum pątników w zupełnej ciszy, zakłócającej tylko szmerem modlitw i westchnień, sunie w głąb ogromnej bazyliki. Wnętrze jest głębokie, majestatyczne, otoczone wieńcem kaplic. Zalega je blady, chłodny mrok. Mającą w nim złotym blaskiem bogate ołtarze, drogie tkaniny zawieszane na ścianach oraz kamienne nagrobki królów Jerozolimy. Nikt jednak nie zwraca uwagi na te wspaniłości!

Pątnicy, kierowani jakąś tajemniczą siłą, jak jeden mąż zdążają w sam środek, pod kopułę, gdzie znajduje się Grób Święty. Zwykły szary załom skalny, pokryty z zewnątrz marmurem i złotem oraz nieprzelicznymi wotami, które świadczą o łaskach i cudach tu dokonanych. Wszyscy padają na kolana i w nabożnym skupieniu suną, by choć na chwilę znaleźć się w środku. Paść na twarz przed prostą kamienną płytą, na której trzy dni leżało Ciało Zbawiciela. Opuszczając Grób, wiedzą już, że ich pielgrzymka właśnie się dokonała!

Przed wyjściem z Bazyliki Pielgrzym może wyrycić prosty krzyżyk na jednej z kolumn świątyni.

Krzyż Święty

W jednej z kaplic przechowywana jest najcenniejsza relikwia - wielki fragment Krzyża Świętego, oprawny w złoto. Jest to prawdziwy sztandar chrześcijan, który czasami towarzyszy królowi na wojnie z muzułmanami. Wówczas ta bezcenna relikwia znajduje się pod opieką wyznaczonego biskupa.

Bożogrobcy

Gotfryd z Bouillon, jeden z wodzów I krucjaty, zdobywca Jerozolimy w 1099 roku, słynął z pobożności i skromności. Wybrany na króla, odmówił tego zaszczytu, przyjmując skromniejszy tytuł Obrońcy Grobu Świętego. → **Zobacz: Postoje. U stóp tronu.** Wyznaczył specjalną grupę 50 krzyżowców oraz 20 świeckich rycerzy i duchownych, którzy mieli opiekować się Bazyliką Grobu i chronić pielgrzymów. Z czasem przekształcili się w kolejny zakon rycerski. Polski rycerz Jaxa sprowadził jednego z bożogrobców do Miechowa.

2 Templum Domini i klasztor Templariuszy

Na górze Moria Abraham miał złożyć w ofierze swego syna Izaaka, ale został powstrzymany przez Anioła. Później Żydzi wybudowali tam swoje dwie świątynie, kolejno zniszczone przez Babilończyków i Rzymian. Następnie muzułmanie postawili tam meczet kalifa Omara. Chryścianie przemienili go w kościół. Obok wznosi się meczet Al-Aksa, zamieniony na siedzibę Templariuszy. → **Zobacz: Postoje. Na zamku krzyżowców.** Kościół jest barwny i pełen wschodniego przepychu. Klasztor Templariuszy jest natomiast skromny i surowy. Jego kaplicę zdobi jedynie broń.





3 Szpital Świętego Jana Chrzciciela

Ta potężna budowla może pomieścić do dwóch tysięcy chorych. Należy do Joannitów, którzy opiekują się cierpiącymi pątnikami. Chociaż szpital słynie z dobrej opieki, nie jest to przyjemne miejsce. Pielgrzymi zobaczą tu wszelką możliwą nędzę ludzką. Chorzy kaszlą i stękają, dożywają ostatnich chwil i spisują testamenty. Mury szpitala słyszą niejedną spowiedź z pełnego tajemnic życia...

4 Wieża Dawidowa

Ruiny dawnego pałacu, gdzie król Dawid układał swoje psalmy, Arabowie przemienili w potężną twierdzę. Wysokie baszty i grube mury mieszczą silny garnizon, który strzeże bezpieczeństwa Jerozolimy. Kto zawładnie tym miejscem, może rządzić całym miastem!

5 Dolina Jozafata

Położona między Górą Oliwną a Wzgórzem Świętym dolina to miejsce przerażające. Tutaj ma się odbyć Sąd Ostateczny i dokonać zmartwychwstanie! Pątnicy są zdumieni, jak w tej dolinie może pomieścić się tylu ludzi. Za możliwość pochówku w tym miejscu należy sporo zapłacić lub pochwalić się wielkim dokonaniem na rzecz Franków.

6 Szpital świętego Łazarza

Należy do zakonu rycerskiego Łazarystów, który opiekuje się trędowatymi (→ **Zobacz: Postoje. Pośród ruin**). Tworzą oni leprozoria, gdzie cierpiący na tę straszliwą, zakaźną chorobę mogą znaleźć schronienie.

Boyand Roger

Ten silny i mężny rycerz joannita jest na tropie strasznego spisku w swym zakonie. Ma dowody, które chce ujawnić na radzie. Niestety, od tygodni cierpi na straszliwą chorobę, najprawdopodobniej trąd. Prosi więc Pielgrzymów o pomoc. Ktoś musi ubrać jego szaty i podążyć do siedziby zakonu, by w jego imieniu złożyć zeznanie.

7 Katedra ormiańska

Miejsce to upamiętnia męczeńską śmierć apostoła Jakuba Większego, ściętego na rozkaz króla Heroda. Później powstał tu klasztor gruziński. Wreszcie Ormianie (→ **Zobacz: Postoje. W górach i na pustkowiach**) wzniesli wspaniałą katedrę, która góruje nad ich dzielnicą. Jest bogato zdobiona i pełna bezcennych relikwii, takich jak głowa świętego Jakuba Większego i tron apostoła Jakuba Mniejszego.



8 **Ogród Getsemani**

Położony u podnóża Góry Oliwnej w dolinie Cedronu ogród był miejscem, gdzie Zbawiciel modlił się przed pojmaniem. Teraz to miejsce, gdzie chętnie spacerują mieszkańcy Jerozolimy i pątnicy, którzy chcą się schronić przed upałem. Można tu usłyszeć wiele ciekawych plotek.

9 **Gruziński Monaster Krzyża**

Gruzini mężnie bronią swojego ukrytego w górach Kaukazu królestwa przed muzułmanami. Jako chrześcijanie pielgrzymują także do Jerozolimy. Na zachód od murów miasta znajduje się ich w klasztor, który powstał na miejscu drzewa zasadzonego przez samego Adama. Drewno ze świętego drzewa posłużyło Rzymianom do stworzenia Krzyża Męki Pańskiej. W monastyrze przebywa obecnie tajemniczy gość **Rustaweli**, który podaje się za poetę. Zbiera historie Pielgrzymów, które wykorzystuje w swoim eposie o heroicznym czynach gruzińskich bohaterów.

Kto mieszka w Jerozolimie?

♦ Frankowie z różnych krajów - najmniej liczni, ale posiadający największą władzę ♦ Ormianie - kupcy i posłowie ♦ Syryjczycy - rzemieślnicy i okoliczni rolnicy ♦ Grecy - mnisi i potomkowie bizantyjskich żołnierzy ♦ Genueńczycy ♦ żydzi i muzułmanie oficjalnie nie mogą przebywać w Jerozolimie, ale w praktyce są tu obecni

Co się dzieje w Jerozolimie?

♦ pochówek zasłużonego rycerza ♦ zatarg między duchownymi różnych wyznań w Bazylice Grobu ♦ odkrycie skarbu lub relikwii ♦ triumfalny wjazd księcia lub króla przybyłego z Europy ♦ przybycie legata od papieża z listem informującym o ogłoszeniu krucjaty ♦ przyjęcie poselstwa od sułtana ♦ trzęsienie ziemi ♦ powrót wypuszczonych jeńców z niewoli ♦ huczne świętowanie najważniejszych świąt ♦ procesja ♦ pospieszne wzmacnianie murów na wieść o marszu armii muzułmanów

POMYSŁY NA PRZYGODY



♦ **Cena wiary:** Pielgrzymi zaprzyjaźniają się z ojcem Markiem z Bambergu. Ten zaprasza ich do wzięcia udziału w szczególnej liturgii, którą chce odprawić o świcie w kościele poza miastem. Pielgrzymi nieświadomie godzą się na udział w próbie zuchwałej kradzieży. Ojciec Marek jest łowcą relikwii. Sprzedaje je potajemnie europejskim monarchom. Pielgrzymi są mu potrzebni do niesienia ekwipunku, stania na straży oraz finalnie do tego, by można było zrzucić na nich winę.

♦ **Samarytańskie pozdrowienie:** Po trudach wędrówki Pielgrzymi trafiają do szpitala Joannitów. Ze względu na toczącą się wojnę, większość zakonników ruszyła z generałem zakonu i królem do walki za Jordan. Przytułek wypełniony jest więc nie tylko strudzonymi pątnikami, ale i rannymi wojownikami. Są tu także tureccy żołnierze, którymi szpitalnicy zajmują się tutaj tak samo, jak innymi chorymi. Nocą, gdy szpital jest zamknięty od zewnątrz, kilku z muzułmanów umiera. Trzech z nich przemienia się w krwiożercze Hortdany (→ **Zobacz: Postoje. W obozie i na pobojowisku**). Ilu chorym, i w jaki sposób, uda się dotrzeć do świtu?

KRES PIELGRZYMKI

Gdy Pielgrzymi odbędą swój ostatni Postój w Jerozolimie, MG pozwala im odwiedzić Bazylikę Grobu Bożego. Mogą spotkać się z królem bądź patriarchą lub przywdziać mnisze szaty. Finał Pielgrzymki powinien stanowić spełnienie marzeń i ambicji bohaterów. Jeśli dotarli aż tutaj, musi ich spotkać nagroda. Będzie nią sekwencja podniosłych scen, w których Pielgrzymi przekonują się, czy i jak wypełnili swoje motywacje.





5. MIRAKULA

Ten rozdział dotyczy wszelkich niezwykłości, które mogą spotkać Pielgrzymów w krainach Zamorza. Mirakula to doświadczenie cudownego wstawiennictwa Patrona, niezwykłego działania Relikwii oraz mużułmańskich i pogańskich amuletów.

Patroni

Imię Pielgrzyma pozwala na uzyskanie wstawiennictwa Patrona - świętego, który szczególnie opiekuje się swoim ziemskim imiennikiem.

Na kolejnych stronach znajduje się lista imion, męskich i żeńskich. Niektóre z nich zapisane są zarówno po polsku, jak i w wersji łacińskiej, np. Benedykt zwany także Bieniem. Przy każdym imieniu znajduje się opis, w jaki sposób objawia się Patron. Zasady Wstawiennictwa zostały opisane w innym miejscu.

→ **Zobacz: Reguły gry. Wstawiennictwo Patrona.**

Relikwie

Relikwie to zachowane fragmenty ciała świętych oraz należące do nich przedmioty, bądź narzędzia, którymi zadano im męczeńską śmierć. Relikwie otoczone są kultem, a do miejsc, w których są przechowywane, pielgrzymują wierni. Jedne cieszą się ogromnym szacunkiem, inne są znane tylko w najbliższej okolicy. Od wieków nowych męczenników już nie przybywa, a Relikwie pochodzą z dawnych, starożytnych czasów, z szczególności z krain Zamorza. Pielgrzymi mogą odnaleźć święte szczątki, o których dotąd nie słyszano w krajach Franków.

Relikwie można:

- ◊ odkryć w opuszczonych kościołach i klasztorach
- ◊ znaleźć w katakumbach wypełnionych szczątkami mnichów i pierwszych chrześcijan
- ◊ odzyskać z rąk niewiernych
- ◊ odkupić od handlarzy relikwii
- ◊ otrzymać w podzięce z rąk zapomnianej chrześcijańskiej gminy
- ◊ złupić ze świątyni w zdobytym mieście
- ◊ wyłowić z zatopionego statku
- ◊ odszukać w miejscu wskazanym podczas objawienia lub proroczego snu

Relikwie najczęściej zapewniają dodatkowe kości podczas określonych Testów. Niekiedy w inny sposób wpływają na mechanikę gry lub zapewniają dodatkowe premie dla Pielgrzyma.

Ponadto każda Relikwia zwiększa poziom Pobożności o 1 temu, kto ją nosi.

Na kolejnych stronach znajduje się lista Relikwii, którymi Minstrel Gry może obdarzyć Pielgrzymów. Poszukiwanie wielu z nich mogą być celem Postoju.



IMIE MĘSKIE

WSTAWIENICTWO

Andrzej (pol. Jędrzej)	Apostoł Andrzej głosił Ewangelię w Azji Mniejszej i wokół Morza Czarnego. Ponoć dotarł nawet na wzgórza, na których później wzniesiono kijowski gród. Opieka świętego, który nawracał Greków, spowoduje, że nawet sam cesarz bizantyjski potraktuje Pielgrzyma jak brata. Patron pojawi się obok czciela, by potwierdzić jego słowa wobec Greków!
Benedykt (pol. Bień)	Święty Benedykt pomógł kiedyś biednemu rolnikowi odzyskać ostrze kosi, które wpadło do jeziora. Pomoże Pielgrzymowi znaleźć zagubiony przedmiot. Pojawi się miła woń świeżych kwiatów. Podążając za nią, Pielgrzym trafi do miejsca, w którym znajduje się zguba lub poszukiwany artefakt.
Bonifacy (pol. Bończa)	Pewnego dnia na oczach pogan Święty Bonifacy dokonał cudu. W ciągu kilku chwil w miejscu ściętego dębu wyrosła piękna i silna jodła. Za wstawiennictwem Bonifacego drzewo wyrośnie nawet na pustyni!
Florian	Florian został za swoją wiarę wrzucony z kamieniem u szyi w rwącą rzekę. Wiara uratowała go jednak od topieli. Gdy Pielgrzymowi zagraża pożar lub pragnienie pali jego usta, uzyska od świętego cudowną konew, której woda ugasi każdy ogień.
Hilary (pol. Jarysz)	Mądry i roztropny Hilary próbował pogodzić nauki Franków i Greków. Jego mowa była zawsze spokojna i przynosiła owoce pokoju. Gdy wokół Pielgrzyma atmosfera staje się napięta i grozi awanturą, święty przekaze mu zwój z odpowiednim cytatem, który wypowiedziany na głos uspokoi napastników.
Jakub (pol. Jaksa)	Przybył na pomoc chrześcijanom podczas strasznej bitwy z Maurami w dalekiej Hiszpanii. Na widok rycerza na białym koniu rozpięchły się zastępy muzułmanów. Wezwany podczas bitwy Patron pojawi się u boku Pielgrzyma i będzie walczył ramię w ramię.
Jan (pol. Janusz)	Z kaźni we wrzącym oleju uratował go ogromny orzeł, przenosząc go na bezpieczną wyspę Patmos. Patron ześle ptaka na pomoc Pielgrzymowi, a ten rzuci bohatera w najbliższym bezpiecznym miejscu.
Klemens	Gdy wrzucono go przywiązanego do kotwicy do morza, wody cofnęły się od brzegu. Pielgrzym, wzywający Patrona, nie musi się obawiać głębokich toni, nawet jeśli nie umie pływać. Wody rozstąpią się.
Konrad	Ten święty spełnił ofiarę z kielicha, w którym znalazł się jadowity pająk. Pielgrzymowi, potrzebującemu antidotum na truciznę, Patron ześle pająka, który zaprowadzi bohatera do niezbędnego składnika.
Marcin	"Węże są mi posłuszne, ale ludzie nie słuchają mnie!" mówił święty. Gdy Pielgrzym przywoła Patrona, ten jego ustami okiełzna zwierzęta.
Mateusz	Zajmował się zbieraniem podatków. Pielgrzym w potrzebie po wezwaniu świętego znajdzie w swojej sakiewce idealnie odliczone monety w odpowiedniej ilości. Nie będzie mógł ich użyć, gdy potrzeba ustanie.
Mikołaj	Ten święty biskup z odległej Miry pomógł skazańcom uwolnić się z okowów. Jeśli i Pielgrzym zostanie niesłusznie uwięziony i wezwie Mikołaja, mrok celi ustąpi niebiańskiej światłości i pojawi się przedmiot wybawienia - lina do opuszczenia się z wieży, klucz do kajdan, kilof do poszerzenia wyłomu w murze itp.
Paweł (pol. Pasek)	Ddoświadczył w swoim życiu boskiego objawienia, które pod postacią świetlistego promienia strąciło go z wierzchowca w piach pustyni. Jeśli Pilegrzym wezwie Patrona w sytuacji zagrożenia, pojawi się słup jasności, który na chwilę oślepi wrogów.
Piotr (pol. Piech)	Temu świętemu przekazano klucze do Królestwa Niebieskiego. Patron przekaze Pielgrzymowi klucz, który jednorazowo otworzy każdy zamek.

- Robert** Świętego Roberta szczególnie czczą górnicy, którym wielokrotnie pomagał w ich niebezpiecznej pracy. Jeśli Pielgrzymowi nagle zabraknie światła lub zbłądzi w podziemnych lochach i wezwie Patrona, z ciemności wyłoni się przewodnik z świetlistą lampką, który poprowadzi do najbliższego wyjścia.
- Tomasz** Święty Tomasz uzdrowił kiedyś Abgara, króla Edessy. Jeśli Pielgrzym lub jego towarzysz odniósł ciężką ranę lub choruje na okrutną przypadłość i wezwie Patrona, w cudowny sposób otrzyma list z nieba. **Ręką świętego będą tam zapisane wskazówki, które przywrócą potrzebującemu zdrowie.**
- Wacław** W czasie jednej z potyczek w dalekim królestwie Czechów przy świętym Wacławie miał zjawić się szereg aniołów. Wzywającemu Patrona Pielgrzymowi **ukaże się hufiec zbrojnych, których proporce będą łopotać na wietrze.** Choć nie weźmie on udziału w boju, może zniechęcić wrogów do działania.
- Wit** Skazany na śmierć święty Wit uczynił znak krzyża nad lwem, który zaniechał ataku. Święty pomoże Pielgrzymowi uniknąć śmierci w łapach **drapieżnika.**
- Wojciech** Ten święty to przyjaciel piastowskiego księcia! Podczas misji u dzikich Prusów zmusił ich boską mocą do milczenia. Pielgrzym może poprosić Patrona, **by nieprzyjaciele zaniemówili, wodzowie wrogiej armii nie wydali żadnych rozkazów, a przesłuchiwanie towarzysze nie wydali z siebie dźwięku.**

IMIĘ KOBIECE

WSTAWIENICTWO

- Agata** Kiedy poganie torturowali Agatę, spadło na nich wielkie trzęsienie ziemi. W chwili trwogi Pielgrzym może oddać się pod opiekę Patronki, by sprowadzić na swoich oprawców **trzęsienie ziemi, które sprawiedliwym nie wyrządzi krzywdy, a złych strąci w otchłań.**
- Agnieszka** Okrutni poganie, gdy nastawali na cnotę świętej Agnieszki, zostali porażeni ślepotą. Jeśli Pielgrzymowi nie starczy sił, by samemu zwalczyć napastników, **Patronka sprawi, że nieprzyjaciele stracą wzrok na pewien czas.**
- Anastazja** Nie chciała oddać się poganinowi i ukarała jego zuchwałość. Ten popadł w szaleństwo i zamiast świętej dziewicy całował kuchenne garnki i sprzęty, narażając się na pośmiewisko całej służby. **Patronka może zesłać szaleństwo na prześladowcę i spowodować, że zacznie dziwnie się zachowywać, wzbudzając śmiech otoczenia.**
- Apolonia** Święta męczennica wołała sama wstąpić w ogień niż wyrzec się wiary. Jej czcicielka może dostąpić cudu, że żaden ogień nie będzie jej straszny. **Może się schronić w ognisku, gdzie nikt ją nie dosięgnie, a ona sama i wszystko co będzie trzymała (przedmioty, zwierzęta a także towarzysze, których uchwyci za ręce), będą bezpieczni od płomieni.**
- Barbara** Gdy Barbara uciekała przed zagrożeniem, rozstała się przed nią skała i święta skryła się w pieczarze. **Góra rozstąpi się i przed czcicielką, jeśli tylko wspomni swoją Patronkę.** Nie musi to być zresztą skała. Na mur zapewne też zadziała.
- Cecylia** Czystemu pięknu nikt się nie oprze. Zwłaszcza pięknu muzyki. Czycielka może poprosić swoją Patronkę, by wsparła ją w artystycznym występie. **W jej dłoniach pojawi się zaraz najwspanialszy instrument, a dźwięki oczarują każdego, łącznie ze zwierzętami.**
- Daria** Męczennicę Darię poganie próbowali uprowadzić do domu nierządu. Wtedy jednak z pobliskiego amfiteatru uciekł lew i stanął jako strażnik w drzwiach zamtuza. **Święta patronka może wysłać tego cudownego strażnika także swojej czcicielce.**



Dorota Prowadzona na śmierć Dorota spotkała poganina, który kpił z jej wiary w rajski ogród, mówiąc, że tylko kwiat z raju mógłby go przekonać do zmiany zdania. Wówczas pojawił się przed nim kosz pięknych roślin. **Święta Dorota może sprawić, że w dłoni czcicielki pojawi się piękny kwiat. Każdy, komu go wręczy, będzie sprzyjał sprawie bohaterki.**

Gertruda Święta Gertruda wolała zostać mniszką niż poślubić księcia. Przez lata wzorowo zarządzała zgromadzeniem. W swym klasztorze trzymała wiele kotów, chroniące zapasy od myszy. **Teraz może zesłać swej czcicielce bardzo rozumnego kota, któremu można powierzyć proste zadanie.**

Justyna Młoda i piękna Justyna przyjęła chrześcijaństwo w czasie najstraszniejszych prześladowań. Odmówiła swej ręki prefektowi, który w gniewie zabił ją mieczem. **Święta może uczynić cud dla czcicielki - sprawić, że ostrze, którym wróg zadaje cios, zmieni się w wosk.**

Katarzyna Święta męczennica była córką króla, bogatą i wykształconą kobietą. Zastępną z mądrości tak wielkiej, że w dyspucie nie sprostano jej pięćdziesięciu mędrcom pogańskich. Jej wstawiennictwo da czcicielce niebywałą mądrość. **W swojej torbie odkryje księgę z wiedzą, której właśnie poszukuje.**

Krystyna Nawróconą Krystynę jej ojciec chciał torturami zmusić do porzucenia wiary. Wstawiennictwo świętej pozwoli znieść lęk przed bólem. **W godzinie próby czcicielka usłyszy dodające odwagi radosne psalmy.**

Ludmiła Za pomocą chusty czeska księżna została uduszona przez pogan pragnących wypenić chrześcijaństwo w kraju. **Jej wstawiennictwo sprawi, że z nieba spadnie do rąk czcicielki mocna jak stal chusta.**

Łucja Pobożna Łucja została przymuszona do zostania prostytutką. By uniknąć tego losu, oszpeciła się, wydłubując sobie oczy. **Swej czcicielce może na chwilę użyczyć wyjątkowego wzroku, zdolnego przenikać ściany.**

Marta Święta Marta pokonała straszliwego smoka, kropiąc go wodą święconą i zakładając mu na szyję swoją szarfę. **Święta patronka może spuścić z nieba cudowny sznur, który sprawi, że obwiązany nim człowiek lub zwierzę stanie się pokorne i posłuszne.**

Maryna Święta Maryna długie lata żyła w klasztorze męskim w przebraniu mnicha, jako Marinus. Jej wstawiennictwo pomoże kobiecie udającej mężczyznę, zmylić otoczenie. **Jej głos zamieni się w niski i tubalny, a postawa stanie się bardziej męska.**

Matylda Święta Matylda była królową Niemiec. Owdowiawszy wstąpiła do klasztoru. Zastępną z wielkiej pobożności i cierpliwego znoszenia cierpień i katastrof domowych. **Święta może zesłać czcicielce cudowną szatę, dzięki której nawet wieśniaczka zostanie uznana za królową lub księżną. Każdy okaże jej szacunek.**

Pelagia Pewnej nocy przeżyła straszne diabelskie kuszenie. Udało jej się jednak pokonać czarta, przeganiając go silnym dmuchnięciem. **Za wstawiennictwem świętej jej czcicielka będzie w stanie dmuchnąć na grzesznika z mocą, która zwali go z nóg.**

Urszula Ta pobożna księżniczka zginęła od strzały okrutnych Hunów. Swą czcicielkę i jej towarzyszy może uchronić przed wrogami. **Wypuszczone przez nich strzały zawrócą w locie i porażą przeciwników.**



NAZWA RELIKWII

DZIAŁANIE

Całun świętego Łazarza	Święty Łazarz został wskrzeszony z martwych. Jego całun grobowy jest wielką Relikwią, która daje cudowną odporność na zranienia osobie, która się nim owinie. Niosący całun ignoruje pierwsze obrażenia w każdej walce.
Chusta świętej Izydory z Egiptu	Święta Izydora z Egiptu była bardzo pokorną mniszką. Wykonywała najprostsze prace w kuchni i nigdy się nie skarżyła na współsiostry, które ją źle traktowały. Chustka tej pokornej mniszki daje niezwykłą siłę i wytrzymałość na trudy dnia codziennego. Jej posiadacz otrzymuje 1 dodatkową kość podczas wszelkich Testów Wytrzymałości.
Diadem świętej cesarzowej Heleny	Święta cesarzowa Helena odnalazła relikwie Krzyża Świętego. Jej diadem pomaga Pielgrzymowi odnaleźć zgubę, przedmiot lub budynek. Pielgrzym z diademem na czole otrzymuje 2 dodatkowe kości podczas Testów Zmysłów w czasie poszukiwań.
Dzban na wodę świętej Marii Egipcjanki	Wielka pokutnica Maria Egipcjanka udała się na pustynię, zabierając ze sobą jedynie dzban wody i kosz jarzyn. Te skromne zapasy wystarczyły jej jednak na osiemnaście lat życia na pustyni. Woda wypita z dzbana świętej Marii Egipcjanki przywraca natychmiast 1 Punkt Zdrowia.
Jabłko z drzewa posłuszeństwa świętego Jana Karła	Pustelnik święty Jan Karzeł słynął z wielkiego posłuszeństwa i cierpliwości. Pewnego razu przełożny kazał mu podlewać suchy patyk wsadzony w piaski pustyni. Jan robił to tak gorliwie, że z czasem wyrosło z niego wielkie drzewo. Zjedzenie jabłka z tego drzewa zapewnia 1 kość więcej podczas wszelkich Testów Pobożności.
Język świętego Maksyma Wyznawcy	Święty Maksym Wyznawca tak sprawnie bronił przed krytykami prawd wiary, że jego przeciwnicy musieli uciąć mu język, aby go uciszyć. Teraz ta cudowna Relikwia obdarza doskonałą wymowę każdego jej posiadacza. Trzymana w okolicach twarzy zapewnia 2 kości podczas Testów Mądrości przy prowadzeniu dyskusji.
Kij świętego Aleksego	Święty Aleksy zrezygnował z bogatego życia w małżeństwie i wybrał drogę żebraka pokutnika. Pustelnicze życie zmieniło go tak, że nie przez lata nie poznawała go jego własna rodzina. Jego kij zapewnia 2 kości do Testów Sprytu, gdy Pielgrzym chce się w gnieniu oka przeobrazić w nieznanego nikomu żebraka.
Kołyska świętego Idziego	Święty Idzi to potężny orędownik, dzięki któremu książę polski Władysław Herman i księżna Judyta czeska doczekali się narodzin potomka. Jego kołyska zsyła dziecięcy sen, cudownie regenerujący nadwątłone siły osobom, które umieszczą w niej na noc głowę lub stopy. Po wykonaniu Testu Pobożności każdy uzyskany sukces można zachować na dowolne Testy w najbliższym dniu.
Kopia świętego Jerzego	Święty Jerzy ocalił pogańską księżniczkę przed śmiercią w paszczy smoka. Pokonał straszliwą bestię, przebijając ją kopią. Ta bardzo potężna Relikwia może wspomóc w walce orężnej jej posiadacza. Zapewnia 3 dodatkowe kości podczas Testów Siły w konnej walce.
Łuska smoka świętego Jerzego	Ogromny smok padł pod ciosem kopii świętego Jerzego. Łuska straszliwej poczwary jest twardsza niż najpotężniejsza stal. Wszyta pod pancerz lub tunikę zapewni niemal nieśmiertelną ochronę. Cios zadany Pielgrzymowi, który jej używa, może zadać maksymalnie 2 Obrażenia.
Miecz świętej Eudokii	Święta męczennica Eudokia uwolniła swoich niewolników i zamknęła się w klasztorze, gdzie żyła w ubóstwie i wielkiej pobożności. Została ścięta przez pogan. Miecz, którym zadano jej śmierć, ma niezwykłą moc. W Testach Siły podczas walki zapewnia 2 dodatkowe kości.
Nasiona świętego Konona z Magydas	Święty męczennik Konon z Magydas był eremita ogrodnikiem, który zajmował się uprawą niewielkiego poletka. Jego nasiona mają tę cudowną właściwość, że po wsadzeniu w ziemię lub piasek w ciągu kilku chwil wyrasta i owocuje potrzebna Pielgrzymowi roślina.

<p>Ość świętego Błażeja z Sebasty</p>	<p>Błażej męczennik, święty biskup Sebasty, dokonał cudu uzdrowienia pewnego młodzieńca, któremu ość przebiła gardło, co groziło uduszeniem. Stała się cenną Relikwią, która posiadaczowi zapewnia bardzo donośny głos o sile trąby jerychońskiej, zdolnej do zburzenia murów. Noszący ją Pielgrzym może wykonać Test Wytrzymałości, aby potężnie ryknąć. Za każdy sukces obala jednego przeciwnika w pobliżu.</p>
<p>Palec świętej Haliny z Koryntu</p>	<p>Męczennica Halina patronuje osobom stroniącym od alkoholu. Jej palec ma tę cudowną właściwość, że zamieszana nim potrawa przestaje być trująca, a alkohol traci moc. Zapewnia 2 dodatkowe kości podczas Testów Wytrzymałości związanych z odpornością na trucizny, alkohol lub podejrzane potrawy.</p>
<p>Pióro świętego Achillasa z Aleksandrii</p>	<p>Achillas z Aleksandrii był znany ze swojej uczoności, dzięki której został biskupem. Pióro tego świętego pomoże posiadaczowi napisać doskonały list w języku greckim. Zapewnia 3 kości do Testu Mądrości podczas sporządzania dokumentów, w tym fałszywych.</p>
<p>Płaszcz świętego Sarkisa</p>	<p>Męczennik Sarkis był chrześcijańskim wodzem, bardzo gorliwym w sprawach obrony wiary. Uciekł przed prześladowaniami cesarza Juliana Apostaty do Armenii, a następnie do Persji, gdzie poniósł męczeńską śmierć za odmowę czczenia bożków. Płaszcz tego świętego pozwala skryć się przed oczami nieprzyjaciół. Poszukujący Testuje Zmysły tylko 1 kością.</p>
<p>Trzewik świętej Aleksandry z Galacji</p>	<p>Męczennica ta miała zginąć utopiona w grzęzawisku. Czciociele tej świętej dzięki Relikwii jej trzewika, mogą chodzić bezpiecznie po wszelkich grzęzawiskach, ruchomych piaskach i innych nieprzyjaznych nawierzchniach. Założenie trzewika zapewnia 3 kości do Testów Zmysłów podczas poruszania się po wspomnianych obszarach.</p>
<p>Wąż pokonany przez świętego Filipa Apostoła</p>	<p>Poganie pochwycili świętego Filipa Apostoła, by przymusić go do złożenia ofiary przed posągami bożka Marsa. Świętego uratował ogromny wąż, który ukąsił przeciwników. Modlitwa świętego dała im uzdrowienie. Cudownie zasuszony wąż Apostoła jest niepozorną, lecz skuteczną bronią improwizowaną. Zaatakowany musi zdać Test Wytrzymałości. W przypadku porażki pada rażony paraliżem.</p>
<p>Worek złodziejski świętego Dyzmy Dobrego Łotra</p>	<p>Dobry Łotr ukrzyżowany wraz ze Zbawicielem na Golgocie został słusznie ukarany za swoje zbrodnie. Jego wiara była jednak tak wielka, że miłosierdzie pokonało sprawiedliwość. Worek złodziejski to pamiątka po jego wcześniejszym życiu. Zapewnia 1 kość do wszelkich Testów Sprytu.</p>
<p>Ząb świętego Euzebiusza z Vercelli</p>	<p>Ten wielki i pobożny biskup został niesłusznie wygnany z Italii. Przebywał w Egipcie, gdzie wiele cierpiał dla obrony wiary. Bardzo głodował. Ząb świętego Euzebiusza zabezpieczy przed głodem jego posiadacza. Pielgrzym nie otrzymuje żadnych kar wywołanych głodem podczas wszelkich Testów.</p>
<p>Kamienie świętego Szczepana</p>	<p>Święty diakon Szczepan wolał zostać ukamienowany, niż wyrzec się wiary. Kamienie, które na niego spadały, mają wyjątkowe właściwości. Godne zaufania źródła mówią, że przetrwało 5 tych cennych Relikwii. Kiedy zetkną się ze zwykłymi kamieniami, służącymi jako broń dla zwalczania bezbożnych, dadzą im wielką moc. Zapewniają 4 dodatkowe kości podczas Testu Zmysłów przy rzucaniu lub miotaniu z procy.</p>
<p>Dłoń świętego Jana z Damaszku</p>	<p>Ten uczony święty ojciec Kościoła zasłynął jako obrońca ikon i krytyk błędów islamu. Bezbożny kalif kazał obciąć mu dłoń, ale ta w cudowny sposób odrosła, dzięki żarliwej modlitwie Jana. Teraz jest silną Relikwią, która, trzymana w ręce, zapewnia 1 dodatkową kość przy wszelkich Testach Siły.</p>
<p>Wieniec św. Barnaby Apostoła</p>	<p>Kiedy dokonał się cud uzdrowienia chromego człowieka, poganie ogłosisi świętego Barnabę bogiem Zeusem, a świętego Pawła bogiem Hemesem. Traktując ich jak bogów, przynieśli woły i wieńce, chcąc złożyć ofiarę. Wyprowadzeni z błędu postanowili ukamienować świętych. Cudowny wieniec Barnaby zapewnia 2 dodatkowe kości podczas Testów Uroku w kontaktach z nowymi osobami.</p>
<p>Stępka z arki Noego</p>	<p>Pobożny i sprawiedliwy Noe ocalił ludzkość z Potopu, budując arkę. Fragmenty stępki tej łodzi wybawienia mają cudowne właściwości, pozwalające bezpiecznie przebywać na wodzie. Zapewniają 2 dodatkowe kości podczas Testów Wytrzymałości pływania i żeglowania.</p>

Moździerz do lekarstw świętego Kosmy i Damiana

Święci męczennicy, bracia Kosma i Damian, byli dobrymi lekarzami, którzy uzdrawiali nie tylko ciała, ale przede wszystkim dusze swoich pacjentów. Zapłacili za to prześladowaniami i męczeństwem. Moździerz, który służył im do rozcierania ziół i leczniczych przypraw, zapewnia cudowną wiedzę medyczną. **Użyty do przygotowania medykamentów daje 2 dodatkowe kości podczas Testów Mądrości związanych z chirurgią i leczeniem.**

Zwój świętego Epifaniusza z Salaminy

Święty uczony, mnich i pustelnik Epifaniusz z Salaminy zasłynął z gorliwego tropienia błędnych wierzeń. Jego pisma dają czytającemu ogromną przenikliwość. **Czytanie zapewnia 3 kości podczas Testów Sprytu w sytuacjach odczytywania cudzych emocji, wykrywania kłamstwa lub podróbki.**

Struna z harfy króla Dawida

Król Dawid pobożnie śpiewał psalmy i grał na harfie. Struna z tej harfy ma wielką moc. **Brzdękanie na niej zapewnia 2 kości do Testów Uroku podczas czynności związanych ze sztuką.**

MAGICZNE PRZEDMIOTY

Magiczne przedmioty to tajemnicze mużułmańskie amulety, czarodziejskie przedmioty z zaklętą w nich mocą, figurki starożytnych bóstw i pogańskie totemy. Można je nabyć od kupców, którzy do Zamorza przybyli z odległych krain lub odnaleźć je w zasypanych piaskiem ruinach dawnych świątyń. Magiczne Przedmioty można pozyskać w różnych miejscach całego Zamorza.

Wspominanie o nich przez pobożnego chrześcijanina z Europy może wydawać się grzechem. Trzymanie ich przy sobie mogłoby w Krakowie lub Gnieźnie rzucić oskarżenia o kontakty z diabłem! Jednak życie w Zamorzu nie jest tak czarno-białe. Korzystanie z nieznannej siły może nieraz uchronić Pielgrzyma przed śmiercią lub pomóc mu umocnić Franków w Ziemi Świętej.

Działanie Magicznych Przedmiotów nie jest stałe. Trzeba je aktywować, aby uwolniły swoją moc. **Każdorazowe użycie Magicznego Przedmiotu oznacza dodanie 1 Kości Ciemności Pielgrzymowi.** Kontakt z obcymi bóstwami jest niebezpieczny!

Działanie może polegać na poprawieniu wyników Testu lub otrzymaniu sukcesu. Niektóre Magiczne przedmioty pozwalają na niesamowite akcje, takie jak lot nad ziemią. Inne zapewniają zwiększenie wartości wybranej Cechy. Działanie trwa przez czas jednej sceny, chyba że ich opis lub Minstrel Gry twierdzi inaczej.

Amulet z okiem Proroka

Ten mużułmański amulet chroni przed złym spojrzeniem i wszelkimi urokami. **Zamienia wynik na jednej kości w sukces.**

Ręka Fatimy

Naszyjnik z symbolem ręki Fatimy należy zawiesić na piersi. **Chroni walczącego w całej bitwie. Każdy rana jest o 1 Obrażenie mniejsza.**

Latający dywan

Należy go rozłożyć jednym pewnym ruchem i pewnie na niego wskoczyć. **Można wówczas odbyć lot trwający kwadrans.**



Lampa Alladyna	Trzeba potrząść lampę i wymówić zaklęcie wyryte na niej. Należy wykonać Test Kości Ciemności. Sukces oznacza spełnienie małego życzenia przez dżinną.
Szmaragdowy Szamszir	Legendarny szamszir będący zakrzywioną szablą wykutą przez mitycznego kowala Kawę. Jest jedyną bronią, na którą nie jest odporny żaden stwór ani demon. Zapewnia 3 dodatkowe kości podczas Testów Siły w walce z nadprzyrodzonymi siłami.
Zulfikar	Miecz należący niegdyś do Proroka. Muzułmanie mawiają, że "nie ma większego bohatera nad Alego, nie ma miecza nad Zulfikara". Zapewnia 3 dodatkowe kości w Testach Siły podczas walki z chrześcijanami.
Miecz Aleksandra Wielkiego	Miecz należący niegdyś do wielkiego zdobywcy, Aleksandra Macedońskiego. Mądry król jednym cięciem tego miecza rozsypał słynny wieniec gordyjski. Zapewnia 1 sukces w każdej akcji walki wręcz z muzułmanami lub poganami.
Turban Sindbada Żeglarza	Sprytny perski żeglarz i kupiec Sindbad zawsze potrafił cało wyjść z opresji. Jego turban nałożony na głowę zapewnia 2 dodatkowe kości w Testach Sprytu.
Anch	Krzyż egipski miał zapewnić długowieczność żyjącym i odnawiać życie zmarłym w zaświatach. Gdy jest trzymany w dłoni, jego cudowna moc zapewnia 2 dodatkowe kości w Testach Mądrości.
Łuska Belzebuba	Pan much i komarów to dawny demon o wielkiej sile. Cześć oddawali mu Kananejczycy. Mógł się objawiać w postaci straszliwej muchy pokrytej łuskami. Taka łuska, wszyta w ubranie, ma wielką moc i zapewnia 2 dodatkowe kości w Testach Wytrzymałości.
Ząb smoka z jeziora Wan	Ząb tego potężnego gada, zamieszkującego jezioro Wan, ma wielką magiczną moc. Gdy jest użyty jako broń, przy uderzeniu zapewnia 2 dodatkowe kości w Testach Siły.
Czaszka mongolskiego barana	Mongołowie wierzą, że czaszka barana może być silnym talizmanem. Rzeczywiście, jej posiadanie zapewnia 2 dodatkowe kości w Testach Zmysłów.
Skarabeusz egipski	Amulet w kształcie egipskiego chrząszcza toczącego kulkę gnojową przynosi szczęście, spokój ducha, poczucie bezpieczeństwa i wyostrza zmysły. Przypięty na nakrycia głowy zapewnia 2 dodatkowe kości w Testach Mądrości.
Maczuga Heraklesa	Potężna broń antycznego herosa Heraklesa, słynnego ze swych dwunastu prac i ogromnej siły. Użyta jako broń zapewnia 2 dodatkowe kości w Testach Siły.
Złote runo	Skóra mitycznego złotego barana, po którą wyruszyła słynna wyprawa Argonautów z Jazonem. Założona na ramiona zapewnia 2 dodatkowe kości w Testach Wytrzymałości.
Kość Ali Baby z formułą magiczną	Arabski rzemieślnik Ali Baba zasłynął z wielkiej roztropności, która zapewniła mu ogromne bogactwo i pozwoliła pokonać czterdziestu rozbójników. Amulet w postaci jego kości z wyrytym hasłem do słynnego skarbcza rozbójników zapewnia 1 dodatkową kość w Testach Mądrości.
Język Szecherezady	Sprytna żona okrutnego sułtana zasłynęła z opowiadania ciekawych baśni, co ocaliło jej życie i dało miłość sułtana. Amulet jej języka, który tak wspaniale opowiadał, daje 1 dodatkową kość w Testach Uroku.
Wieniec Dionizosa	Wieniec Dionizosa, greckiego boga wina, płodności i dzikiej natury, założony na głowę daje 1 dodatkową kość w Testach Uroku.
Włos z sierści Buraka - konia Mahometa	Uskrzydłony, niewyobrażalnie szybki koń Mahometa miał według muzułmanów zabrać ich Proroka do nieba. Ściskany w dłoni daje 1 dodatkową kość w Testach Zmysłów.



6. REGUŁY GRY

To jest skrócona wersja reguł. Całość można znaleźć na stronie internetowej Muzeum Ziemi Miechowskiej.

TESTY ZWYKŁE

Służą do sprawdzania, czy zadeklarowana przez graczy akcja udaje się i Pielgrzymi realizują swoje zamierzenia. Test może zarządzić MG także sprawdzając, czy Pielgrzymom udaje się uniknąć zagrożenia, na przykład czy:

◆ rozerwą linę, którą są spętani (**Siła**) ◆ usłyszą na czas skradanie się dzikiego zwierzęcia (**Zmysły**) ◆ zdążą przebiec korytarz, nim całkowicie zapełni się wodą (**Wytrzymałość**) ◆ odczytają zaszyfrowaną wiadomość (**Mądrość**) ◆ przejrzą kupca, próbującego im sprzedać trefny towar (**Spryt**) ◆ zaśpiewają pieśń w sposób, których zachwyci sułtana (**Urok**)

MG określa, którą Cechę należy przetestować oraz jaki jest Stopień Wyzwania.

Stopień Wyzwania

- 1 - zwykły
- 2 - trudny
- 3 - arcytrudny

Stopień Wyzwania uzależniony jest od warunków zewnętrznych, niezależnych od bohatera, takich jak:

◆ warunki atmosferyczne ◆ ciemność ◆ niesprzyjający teren ◆ wrogo nastawieni mieszkańcy ◆ przygotowany lub doświadczony nieprzyjaciel

Suma kości, którą gracz wykonuje rzut, zależy od Pielgrzyma. Na sumę składa się wartość testowanej **Cechy**, **premii**, wykorzystywany **Ekwipunek**, posiadane **Relikwie**, **wsparcie** towarzyszy, itd. Dodatkowo gracz używa wszystkich posiadanych **Kości Ciemności**.

Wynik "6" na dowolnej kości oznacza **sukces**. Liczba sukcesów równa Stopniowi Wyzwania oznacza powodzenie akcji. Każdy sukces ponad SW to tryumf. Tryumf pozwala graczowi wzmocnić lub rozbudować wykonywaną akcję.

Wynik "1" na Kości Ciemności oznacza **Demoniczną Komplikację**, którą należy rozpatrzyć po wprowadzeniu skutków akcji (patrz dalej).

Test Grzechu oraz **Test Patrona** to szczególne testy. Gracz zdaje je rzucając kośćmi w liczbie aktualnej wartości pobożności.

TESTY PRZECIWSTRAWNE

Jeśli dwie lub więcej postaci wchodzi ze sobą w konflikt, MG może zarządzić Test przeciwny. Test wygrywa postać, która uzyskała **więcej sukcesów**. Od decyzji MG zależy, czy testowane będą identyczne cechy, czy też różne. MG może przydzielić także dodatkowe modyfikatory oraz uwzględnić Ekwipunek, wsparcie towarzyszy i premie. Podobnie jak w Teście zwykłym, Gracz używa Kości Ciemności, jeśli je posiada. Wynik "1" oznacza sprawdzenie Demonicznej Komplikacji i wplecenie jej efektu w opisywaną akcję.

Remis rozstrzyga zawsze MG. W zależności od sytuacji może on także oznaczać porażkę wszystkich testujących lub też zmianę sytuacji i konieczność powtórzenia rzutów.

Przykładowe Testy przeciwny:

◆ rywalizacja w tańcu o uwagę ukochanej (Urok vs Urok) ◆ rywalizacja w zapasach na rękę (Siła vs Siła) ◆ wygranie w sądzie w oparciu o wymyślone zeznania (Spryt vs Mądrość)

NIEZGODA Z BOŻĄ WOLĄ

Niesatysfakcjonujący rzut można **powtórzyć**. Należy wówczas **obniżyć wartość Pobożności o 1**, a następnie zebrać wszystkie kości, na których nie ma wyniku "6" i ponowić nimi rzut. Dodatkowo należy użyć wszystkich posiadanych Kości Ciemności. Niezgodę z Bożą wolą można wykonać tylko raz dla danej akcji.

Wynik "1" na wszystkich kościach (zwykłych i Kościach Ciemności) oznacza Demoniczną Komplikację.

Uwaga: w ten sposób nie można powtórzyć Testu Grzechu.



- 3 **Co ja tutaj robię?!** Pielgrzym staje jak wryty, zagubiony i traci najbliższą kolejkę.
- 4 **Auć!** Pielgrzym traci równowagę i podczas wykonywanej akcji zadaje sobie samemu 1 Obrażenie.
- 5 **Aaaaaaaaaaaaa!** Pielgrzym zaczyna wrzeszczeć, hałasować lub śpiewać nieprzyzwoitą piosenkę, czym zwraca na siebie uwagę oraz rozprasza innych. Pielgrzymi zostają wykryci i do końca sceny rzucają o 1 kością mniej we wszystkich Testach.
- 6 **Opadłem z sił.** Pielgrzym do końca sceny uwzględni połowę wartości każdej Cechy, zaokrąglając w dół.
- 7 **To mnie gryzie, to mnie zjada!** Pielgrzym czuje, że pod szatą lub zbroją załęgły się jakieś insekty. Zaczyna się pospiesznie rozbierać i rozrzucać wokół ekwipunek. Nie przestanie, dopóki jego towarzysz nie wygra z nim **Testu przeciwstawnego** (Urok lub Siła towarzysza vs Kości Ciemności Pielgrzyma).
- 8 **To kara za nasze grzechy. Muszę ratować się ucieczką!** Pielgrzym natychmiast oddala się od kompanów, ucieka z pola walki lub porzuca towarzyszy w potrzebie. Nie przestanie, dopóki jego towarzysz nie wygra z nim **Testu przeciwstawnego** (Urok lub Wytrzymałość towarzysza vs Kości Ciemności Pielgrzyma).
- 9 **O Lucyferze świetlisty, przybądź!** Pielgrzym zaczyna bluźnić i wzywać na pomoc samego diabła. Wszyscy towarzysze wokół otrzymują natychmiast po 1 **Kości Ciemności**.
- 10 **Już nic nie ma sensu, to na nic!** Pielgrzym traci nadzieję na wyjście cało z opresji. Zaraża marazmem towarzyszy. Wszyscy muszą wykonać Test Pobożności. W przypadku porażki, każdy Pielgrzym doświadcza **Demonicznej Komplikacji**.
- 11 **Kto jest kim?** Pielgrzym dostaje pomieszania zmysłów i przestaje poznawać twarze. Zapomina, kto był jego druhem, a kto wrogiem. W sytuacjach konfliktowych zmienia nagle stronę.
- 12 **To wszystko jego wina!** Pielgrzym z furią rzuca się do ataku na najbliższego z towarzyszy. Dopiero silny cios lub opadnięcie ze zmęczenia przywraca mu pokój ducha.
- 13 **Amen.** Szatan sprowadza tak straszliwą wizję piekielnych mąk, że Pielgrzym popada w apatię. Nie jest w stanie zrobić nawet kroku. Dopóki nie zostanie wniesiony za próg świętego miejsca lub nie uleczy go święty mąż, pozostaje otępiaty.

KOŚCI CIEMNOŚCI

Gracz używa ich podczas większości Testów oraz zawsze w trakcie Niezgody z Bożą Wolą. Wynik "6" na każdej z nich traktowany jest jak normalny sukces, natomiast wynik "1" na kości oznacza Demoniczną Komplikację.

Demoniczna Komplikacja

Za każdym razem, gdy na Kościach Ciemności wypadnie choć jeden wynik "1", należy sprawdzić, w jaki sposób Szatan pokrzyżował plany Pielgrzyma. Należy w tym celu wykonać rzut 2k6, zsumować wynik, dodać liczbę uzyskanych "1" na Kościach Ciemności i odczytać rezultat z poniższej tabeli.

KARTA GRACZA

Imię Pielgrzyma

Archetyp, Rola i jej premie

Słabość i Motywacja

Osobowość

Cechy

SILA



ZMYŚLY



WYTRZYMAŁOŚĆ



UROK



SPRYT



MĄDROŚĆ



Ekwipunek, w tym Gotówka, Broń,
Relikwie i Magiczne Przedmioty

Pobożność



Kości Ciemności



Żywotność (1/2 i 1/4)

