Sauromatia

Sauromatia

Autorski dodatek do Brancalonii *– rozszerzenia do 5. edycji najpopularniejszej gry role-playing na świecie, w całości opartego na włoskiej tradycji, folklorze, historii, geografii, literaturze i kulturze popularnej*

Jakub Erpegis Osiejewski

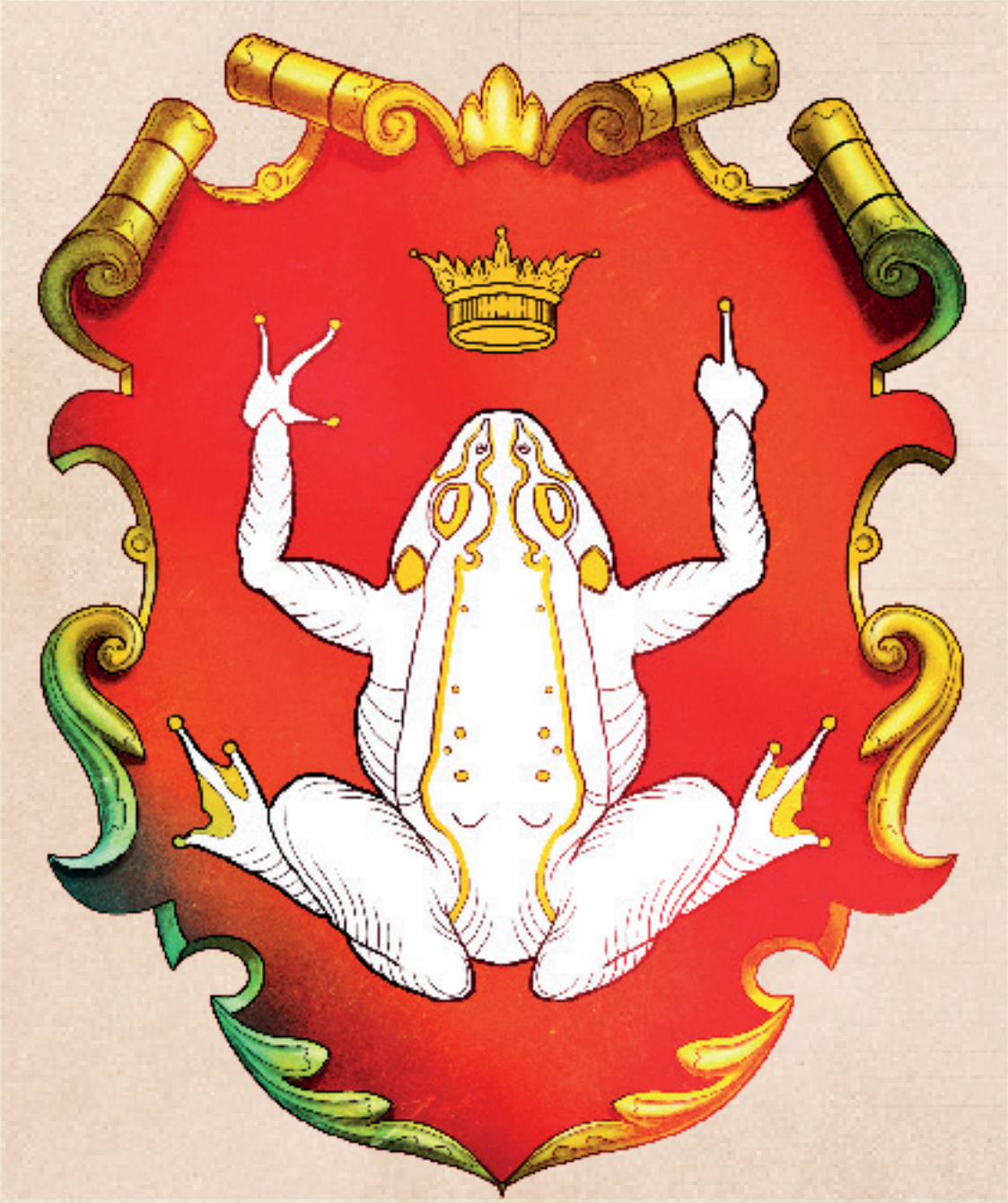
©2022 GRAmel Books Spółka z o. o.
Redakcja: Marta Błaszkowska-Nawrocka, Piotr Koryś
Skład: Marta Błaszkowska-Nawrocka
Grafiki: Iga Oleksów-Stolpe, Jakub Oleksów
Wydawca: GRAmel Books Spółka z o. o.

Książka ani żadna jej część nie może być przedrukowywana ani w jakikolwiek inny sposób reprodukowana czy powielana mechanicznie, fotooptycznie, zapisywana elektronicznie lub magnetycznie, ani odczytywana w środkach publicznego przekazu bez pisemnej zgody wydawcy. Wspierajcie nas, bo dzięki temu, że nie udostępniacie, możemy funkcjonować.

ACHERON
GRAB BOOKS

Spis treści

Sauromatia.....4
Nowe podklasy 6
Potwory z Sauromatii 8



Sauromatia

Przed wiekami, przed wieloma wiekami z piekła wywędrowała grupa diabłów, które poszukiwały złotej wolności i za nic miały piekielne hierarchie. Uciskane przez demony i czarty, Biesy te pod dowództwem wojowniczego Sutornectitisa opuściły Brancalonię pełną skłóconych watażków, by znaleźć miejsce, z którego będzie się dało wykroić sobie własne królestwo.

Ci piekielni osadnicy przybyli do deszczowej krainy, gdzie żyły plemiona ponurych barbarzyńców nieznających wina czy żelaza. Odzianymi w zwierzęce skóry barbarzyńcami rządziło jednak plemię Sauromatów, potomków smoków.

Wśród bagien gór Turni zniechęconym czartom ukazała się wielka, biała jak śnieg ropucha, zwiastując, że w tym pełnym wilgoci kraju nie muszą obawiać się zemsty ognistych mocy piekielnych, jeżeli pokonają Sauromatów. Jak zapisały kroniki, duch płaza rzekł „Tym zadupiem i tak się nikt nie interesuje".

I tak Sutornectitis zabił króla Sauromatów, prawdziwego smoka Holophagusa, podsuwając mu tłustą żabę napchaną siarką piekielną. Mało który ze smoków chciał wojny – rozgoryczone jaszczury porzuciły kraj, zostawiając po sobie swoje zmutowane potomstwo, zwane saurami.

W ten sposób władzę w Sauromatii przejęła dynastia Biesów, budując miasto Żabi Gród. W dowód odrzucenia swej diabelskiej natury – i by przynieść „cywilizację" podbitym, dość szybko przyjęli Wiarę Kalendarza. Nie wszystkim jednak potomkom smoków spodobało się nowe władztwo.

Na skrzydłach saurów

Sauromatia to spory kraj, choć wiele z obszarów nominalnie rządzonych przez Biesy to dzicz, na której nie stanęła stopa sylwana, nie mówiąc już o czarcim kopycie. Cywilizacja – wioski, folwarki, nieliczne drewniane miasteczka – przycupnęła nad rzeką Białawodą, sięgającą od Żabiego Grodu po Gród Koło Brzegu.

W Sauromatii jest tylko jedno miasto w prawdziwym znaczeniu tego słowa: Żabi Gród, stolica królewska, z murami miejskimi i brukowanym rynkiem. Poza tym znaleźć tam można co najwyżej zbieraniny drewnianych chat, wsie, zamki, gniazda rodowe, przepastne puszcze, szerokie stepy. Pogoda jest okropna, a od końca października aż do marca zimno i pada. Nic dziwnego, że każdy bies zaszywa się w zamku czy w chałupie z grzanym winem i piwem – a poza szlachtą w zasadzie nikt nie chce tu mieszkać i wszyscy emigrują.

Szlachta to biesy , dalecy krewni malebranche – oraz nieliczne rody ludzi i kilka starych rodów Saurów. Teoretycznie rządząca dynastia nadawała szlachectwo ludziom, saurom i barbarzyńcom na południu nazywanym sylwanami – wodzom podbitych plemion czy sołtysom. Coraz częściej obraca się ich w wolnych kmieci, podległych dynastii Biesów.

W odróżnieniu od diabłów z południa biesy rodzą się, starzeją i umierają jak istoty ludzkie. Mają też rogi, kopyta i ogony.

Biesy dzielą się na dwie podstawowe kasty: borutów, czyli potężnych właścicieli ziemskich, których bogactwo jest niezmierzone i którzy malują kopyta na karmazynowo oraz zasiadają w Senacie, a także rokitów, czyli szlachtę zwykle ubogą, ale zachowującą wszystkie wynikające z posiadania rogów przywileje, na przykład prawo wyboru króla. Jak to biesy: są zawistne, kłótliwe, podstępne, skore do awantur i niestałe.

Natomiast wszystkie inne rasy stanowią gmin, czyli tak zwaną nierogaciznę. Oczywiście jakoś tam pod tą czartowską władzą żyją, ale jeżeli nie masz rogów, droga do prawdziwych zaszczytów są dla ciebie na zawsze zamknięte.

Większość mieszkańców to głównie ludzie – chłopi przykuci do ziemi. Ich los jest dość ponury, ale mają pewne prawa, choć nie zawsze mogą z nich skorzystać… albo i wręcz o nich nie wiedzą! Ciężko pracują na polach swych władców, ale gdy jest okazja do popitki, to grzechem byłoby z niej nie skorzystać. Niektórzy trzymają się wiary pogańskiej – tak jak puszczanie z nieprzebytych lasów. Tak długo, jak oddają miód i symboliczne daniny, biesy zostawiają mieszkańców puszczy we względnym spokoju.

Saurowie są gdzieś pomiędzy – nie są szlachtą jako taką, ale często pełnią ważne funkcje w społeczności. Spora część spośród nich to najemnicy i czarnoksiężnicy do wynajęcia – na starość wielu osiada jako kupcy, karczmarze czy miejscy skrybowie. Dlatego zresztą sauromacka szlachta jest całkiem grzeczna w karczmach i by tłuc się szablami, wychodzi na udeptany plac przed przybytek.

Pewna liczba saurów, ludzi i biesów żyje gdzieś na rubieżach jako smokozacy – wolni wojownicy utrzymujący się z grabieży. Stosunkowo niedawno król Kazimierz wpadł na kontrowersyjny pomysł zapewnienia im wolności tak, by strzegli granic. Niektórzy ze smokozaków dosiadają wielkich koniozaurów w boju, a ich okrzyk bojowy budzi strach w sercach wrogów - niestety jest on zbyt niecenzuralny, byśmy mogli go tu opublikować.

Żabi Gród

To jedyne prawdziwe miasto w Sauromatii – z kamiennymi budynkami i otoczone ceglanymi murami, gdzie prawie nie widuje się świń kąpiących się na rynku. Tu krzyżują się szlaki handlowe między zachodem i wschodem, tu także mieści się Żabi Uniwersytet i największa biblioteka w kraju: ponad czterdzieści tomów uczonych ksiąg!

Zmiany w kraju zaczynają się właśnie od Żabiego Grodu i Zamku Królewskiego na Czarciej Skale. Król Kazimierz August jest zdeterminowany, by rozwinąć swój kraj, i w tym ma mu pomóc nowa, ambitna brankalońska małżonka. Królowa Sabrina z Torrigiany jest pełnokrwistą malebranche – i jak można było się spodziewać, celuje w intrygach, dlatego też szybko zdołała omotać część Sejmu.

To właśnie królowa Sabrina przywiozła z Brankalonii do Sauromatii zdobycze cywilizacyjne, jak muzykę taneczną i pizzę – niestety Sauromaci do jednego dodali durne teksty a do drugiego majonez. Jak dotąd miejscowa czarcia szlachta z wynalazków południa przyjęła wino, trójpolówkę i język makaroniczny.

Mieszkańcy

Bohaterowie z Sauromatii to głównie ludzie lub obdarzeni. W lasach żyją też puszczanie, nazywani na południu sylwanami. Wielu z nich nie przyjęło Wiary Kalendarza i nadal czci dawne pogańskie bóstwa – w tym słonecznego Jesta i panią ciemności Niwię.

Grając biesem, możesz wybrać pochodzenie malebranche (ignorując Wiek). Bohater może wybrać też właściwość rasową Piekielne Dziedzictwo diabelstwa opisanego w podręczniku podstawowym do piątej edycji, ale nie zyskuje odporności na ogień.

Są tu też saurowie. Mechanicznie to drakoni z podręcznika podstawowego (albo nowszych dodatków) do piątej edycji - zdecydowaliśmy się nie wymyślać ponownie czegoś, co już działa.

By nie mylić ich z drakońskim imperium, o tej rasie mówimy tylko jako o saurach. Kolor łusek saura niekoniecznie jednak musi oznaczać jego pochodzenie – może zdarzyć się tak, że w rodzie saura o złotych łuskach z białołuską małżonką urodzi się czerwonołuski syn.

Fuchy w Sauromatii

Trakty Sauromatii przemierzają najróżniejsze osoby: czarownicy, złodziejaszki, smokozacy czy zwykli menele. Miejscowa szlachta nie przepada za nimi i robi, co może, by przywiązać ich do ziemi, ale cóż, tacy ludzie są czasem potrzebni. Wielu z nich w końcu rusza na południe – może i tam są potwory i diabły, ale w Sauromatii też, a poza tym piździ tu przez pół roku.

W samej Sauromatii potrzebni jednak są wygadani ludzie – czy to by zyskać poparcie dla młodziutkiej królowej, czy też dla jej opozycji wśród borutów uważających ją za intrygantkę i obcą. Misje dla dobra korony mogą polegać na dostarczeniu komuś brankalońskich skarbów czy zaklętych przedmiotów, na ochronie architektów lub inżynierów, a czasem na poczęstowaniu opornego magnata sztyletem.

Inaczej niż na południu czarci honor magnatów nie pozwala im na zatrudnianie zbirów we wróżdach rodowych. Kiedy Sauromata żywi jakoweś wąty do innego szlachcica, po prostu komunikuje mu to wprost – najczęściej przy pomocy szabli. Prędzej czy później jednak Franci wplączą się po prostu w bójkę między szlachciurami… i będą musieli uważać, by nie zranić czartów, bo za to w najlepszym wypadku grozi loch!

Całkiem sporo fuch polega też na przegnaniu z puszczy band zbójców lub pogańskich bestii czy heretyków. Mieszkańcom Sauromatii trzeba też jednak oddać sprawiedliwość: bardzo często misje mają za zadanie chronić przyrodę, czasem nawet miejsca święte dla pogan, a Franci z destruktywnymi mocami magicznymi czy saurowym oddechem są delikatnie odstraszani od obrony tych miejsc.

Miasteczka jak Błocko czy Piorun nad Białawodą nie są jakoś specjalnie ciekawe, ale można w nich zatankować przyzwoite piwo – i dość dużo dzieje się na flisie do Grodu Koło Brzegu. Flisacy – często saurowie – to wesoły ludek, ale musi mierzyć się z naprawdę paskudnymi stworami z głębin. Wielkie żaby, wbrew pozorom, nie żyją w zgodzie z tutejszymi, a to tylko niektóre spośród niebezpieczeństw jakie skrywa Białawoda – inne to chociażby laguny, forfitery i piraci rzeczni!

Nowe podklasy

Barbarzyńca: Warchoł (ścieżka bluźnierstwa)

Puszczanie to prawdziwi barbarzyńcy w rozumieniu Sauromatów, ale i wśród dumnej szlachty nie brakuje zajadłych wojowników polegających na szale bitewnym. Różnica jest taka, że warchołowie wpadają w szał tak w bitwie, jak i podczas słownych utarczek.

Obelgi i utarczki

Od 3. poziomu, gdy wpadłeś w szał, masz też ułatwienie w testach Zastraszania. Możesz też, jako reakcję na atak przeciwnika, obrzucić go serią plugawych wyzwisk. Jeśli nie zda rzutu obronnego na Charyzmę o ST równym 8+mod z Cha+premia za biegłość z Zastraszania, wróg jest rozproszony. Rozproszeni wrogowie wykonają wszystkie testy ataku przeciwko tobie w następnej rundzie z utrudnieniem.

Ponadto gdy chwycisz w dłonie broń improwizowaną, jesteś automatycznie uważany za biegłego w jej użyciu, a w twoich dłoniach dowolny przedmiot zadaje k8 (jeśli jest jednoręczny) lub k10 (jeśli dwuręczny) obrażeń. Nie zyskuje jednak żadnych właściwości broni.

Wy wszyscy z jednej maci!

Jeśli wpadłeś w szał, możesz jako akcję obrzucić obelgami wszystkich przeciwników w promieniu 10 metrów od ciebie. Muszą zdać rzut obronny na Charyzmę o ST równym 9+mod z Cha+premia za biegłość z Zastraszania – nieudany test oznacza, że są rozproszeni (jak opisano powyżej). Jeśli poświęcisz jedno użycie szału (jako część tej akcji), zamiast tego są przerażeni.

Druid: Guślarz (Krąg Duchów Przodków)

Dla mieszkańców Sauromatii martwi są częścią życia. Puszczanie, poganie i zwykli chłopi wierzą w obecność Przodków i w to, że stają się oni równie naturalnym elementem natury co drzewa i bestie. Guślarze kroczą po lasach, wyszukując zabłąkane dusze i prowadząc je do jednego z setek rajów i piekieł.

Dodajesz do swojej listy czarów następujące zaklęcia, które zawsze uważane są za przygotowane i nie wliczają się do limitu przygotowanych czarów:

1. krąg: Milczący obraz, Zguba,
2. krąg: Bezpieczny spoczynek, Ochronna więź,
3. krąg: Rozmawianie z umarłymi, Ożywienie.

Pomniejsze przyzwanie

Na 2. poziomie nauczyłeś się, jak przebudzić ducha przodków. Możesz wezwać jednego z Przodków, by wywołać któryś z poniższych efektów:

- duch materializuje się na krótko, mogąc przynieść ci drobny przedmiot – działa to tak jak sztuczka *magiczna dłoń*,
- duch może osłonić wskazanego sojusznika – działa to jak czar *tarcza*; by użyć ponownie tej zdolności musisz ukończyć krótki odpoczynek,
- duch może uderzyć jednego z przeciwników w zasięgu 15 m od ciebie – wykonuje atak, korzystając z Twojej premii za biegłość + modyfikator z Charyzmy, taki atak zada 2k6+mod z Cha obrażeń od zimna i nekrotycznych; choć ty sam nie jesteś obecny, jest to atak wręcz; by użyć ponownie tej zdolności, musisz ukończyć długi odpoczynek.

Prawdziwe przyzwanie

Na 6. poziomie potrafisz sprowadzić do świata żywych ducha przodka. By użyć tej zdolności ponownie, musisz ukończyć krótki odpoczynek – nie możesz mieć też pod kontrolą więcej duchów, niż wynosi twoja premia z Mądrości.

Duch przodka

Średni nieumarły, dowolny charakter

Klasa Pancerza 15
Punkty Wytrzymałości 39 (6k8+12)
Szybkość 9 metrów

SIŁ	ZRC	KON	INT	MDR	CHA
14 (**+2**)	14 (**+2**)	14 (**+2**)	12 (**+1**)	14 (**+2**)	10 (**+0**)

Rzuty Obronne Bud +4, Cha +2
Umiejętności Skradanie się +4, wybierz dwie inne lub biegłości w narzędziu: +2+modyfikator z Atrybutu
Niepodatność na obrażenia nekrotyczne i od trucizny
Odporność na obrażenia kłute, tnace i obuchowe
Zmysły Widzenie w ciemności 30 m, Pasywna Percepcja 12
Języki Zna te, którymi mówił za życia
Stopień wyzwania 2

Bezcielesny. Duch może poruszać się po polach zajętych przez inne istoty i przedmioty, jednak liczą się one jako trudny teren. Duch odnosi 5 obrażeń od mocy jeśli zakończy swoją turę wewnątrz przedmiotu lub obiektu

Akcje

Dotknięcie. Atak wręcz bronią: +4 do trafienia, strefa ataku 1.5 metra, jeden cel. Trafienie: 9 (2k6+2) obrażeń nekrotycznych

Mnich: Smokozak (Droga szabli i kufla)

Ta szkoła sztuk walki wyewoluowała w Sauromatii – ale trudno powiedzieć, by była ona konkretną dyscypliną. Nie da się zaprzeczyć, że wielu smokozaków potrafi dać sobie radę w bójkach i poradzić w nawet najtrudniejszych opresjach.

Wyszkolony

Na 3. poziomie zyskujesz biegłość w broni żołnierskiej. Jednoręczna broń żołnierska jest dla ciebie zawsze uważana za broń mnicha. Co więcej, możesz w ramach akcji ataku wydać 1 punkt ki, by dodać kostkę obrażeń mnicha do obrażeń zadawanych przez jednoręczną broń żołnierską we wszystkich atakach w tej rundzie.

Ponadto od 3. poziomu dopóty, dopóki masz co najmniej 1 punkt ki, nie możesz zostać przerażony.

Napijmy się!

Smokozak 6. poziomu może napić się z jedną osobą – przekazując jej 1 punkt Ki. Jeśli jest ona mnichem, może wydać go normalnie, ale nie może przekroczyć limitu – odzyska 1 Ki, jeśli już jakiś wydała. Jeśli nie jest, jej prędkość rośnie o 3 metry, nie może też zostać przerażony. Może wydać ten punkt Ki, by zyskać ułatwienie w następnym ataku wręcz.

Osoba, z którą się napiłeś, traci ten punkt Ki (a ty go odzyskujesz), gdy cel lub ty rozpocznie krótki lub długi odpoczynek – zależy, co nastąpi wcześniej.

Mag: Sowizdrzał (Szkoła życia)

W Sauromatii trudno o szkoły magii czy nawet o uznanych mistrzów i czarowników poza szkolonym w Brankalonii na dwór Kazimierza Augusta Laurentiusem Durentiusem. Sowizdrzałowie to spryciarze i cwaniaki, którzy nie uczęszczali do formalnych akademii – zamiast tego improwizują, eksperymentują z magicznymi energiami… i czasem udaje im się odkryć jakąś formułę, nawet jeśli przypadkiem.

Własna księga

Sam nauczyłeś się swoich zaklęć, stworzyłeś je i zaplanowałeś – a przynajmniej tak twierdzisz. Gdy osiągniesz 2. poziom Sowizdrzała, zyskujesz biegłość w Perswazji. Co więcej, gdy rzucasz zadający obrażenia czar 1. kręgu, możesz zmienić typ obrażeń – na dowolny rodzaj (np. płonące dłonie zadające obrażenia tnące). Z tej zdolności możesz skorzystać ponownie tylko wtedy, gdy ukończysz długi odpoczynek.

Pozbierana mądrość

Na 6. poziomie dodajesz do swojej księgi czarów 2 zaklęcia 1. kręgu z dowolnej klasy. Możesz je przygotowywać normalnie i liczą się one jako czary maga.

Potwory z Sauromatii

W Sauromatii – przynajmniej oficjalnie – nie ma prawdziwych smoków, ale rozpleniły się tu wielkie gady. Opisy gigantycznych żab, dinozaurów, krokodyli, nazywanych tu forfiterami, oraz wielkich wersji zwierząt znajdziesz w bestiariuszu piątej edycji.

Kurozaury

Oprócz humanoidalnych saurów prawdziwe smoki pozostawiły po sobie swoich gadzich i półgadzich krewniaków – dinozaury. Niektóre czasem można spotkać w puszczy, inne są oswojone. Kurozaury są bardzo cenione: nie tylko hoduje się je dla smacznego mięsa, ale w obejściu są równie groźne co psy obronne i można poszczuć nimi napastników.

Kurozaur

Mała bestia, charakter nieokreślony

Klasa Pancerza 13
Punkty Wytrzymałości 14 (4k6)
Szybkość 30 metrów

SIŁ	ZRC	KON	INT	MDR	CHA
7 (**-2**)	17 (**+3**)	10 (**+0**)	3 (**-4**)	13 (**+1**)	6 (**-2**)

Umiejętności Percepcja +3, Skradanie się +5
Zmysły Pasywna Percepcja 13
Języki —
Stopień wyzwania 1/2 (100 PD)

Grupowy atak. Kurozaur ma ułatwienie w ataku przeciwko stworzeniu, jeśli przynajmniej jeden z jego sojuszników znajduje się w promieniu 1.5 metra od celu ataku.

Skok do walki. Jeśli kurozaur poruszy się na odległość co najmniej 6 metrów prosto w kierunku celu, a następnie trafi go atakiem pazurami w tej samej turze, cel musi wykonać rzut obronny na Siłę o ST 10 lub zostanie powalony na ziemię. Jeśli cel został powalony, kurozaur może zaatakować ugryzieniem w akcji dodatkowej.

Akcje

Ugryzienie. Atak wręcz bronią: +5 do trafienia, strefa ataku 1.5 metra, jeden cel. Trafienie: 7 (1k8 + 3) obrażeń kłutych.

Pazury. Atak wręcz bronią: +4 do trafienia, strefa ataku 1.5 metra, jeden cel. Trafienie: 4 (1k4 + 2) obrażeń ciętych.

Laguny

Te chytre stworki dzięki chitynowym pancerzom są w stanie maskować się jako powszechnie spotykane przedmioty, owoce, grzyby czy nawet pieczywo! Już zwykłe laguny są w stanie rzucić się na twarz niczego niepodejrzewającemu naiwniakowi. Niektórzy czarodzieje wybierają czasem laguny jako swoje chowańce.

Typowy lagun

Malutka bestia, charakter nieokreślony

Klasa Pancerza 15
Punkty Wytrzymałości 2
Szybkość 6 metrów

SIŁ	ZRC	KON	INT	MDR	CHA
3 (**-4**)	12 (**+3**)	10 (**+0**)	2 (**-4**)	12 (**+1**)	6 (**-2**)

Umiejętności Skradanie się +3
Zmysły : Widzi w ciemności (9 metrów), Pasywna Percepcja 11
Języki —
Stopień wyzwania 1/8 (10 PD)

Czułe zmysły. Lagun ma ułatwienie w testach Percepcji związanych z zapachem i smakiem

Przyjęcie postawy Lagun może jako część ruchu przybrać postać nieożywionego obiektu - najczęściej pieczywa. Jest nie do odróżnienia od zwykłego obiektu, dopóki się nie porusza

Zaskoczenie. Lagun zadaje dodatkowo 1k6 obrażeń, jeśli cel nie był świadomy ataku - najczęściej jeśli był zakamuflowany jako pieczywo

Akcje

Ugryzienie. Atak wręcz bronią: +3 do trafienia, strefa ataku 1.5 metra, jeden cel. Trafienie: 2 (1k4+3) obrażeń kłutych.

Złowieszczy lagun

Mała bestia, charakter nieokreślony

Klasa Pancerza 17
Punkty Wytrzymałości 9 (2k6+2)
Szybkość 9 metrów

SIŁ	ZRC	KON	INT	MDR	CHA
7 (**-2**)	15 (**+2**)	13 (**+1**)	2 (**-4**)	12 (**+1**)	6 (**-2**)

Umiejętności Skradanie się +4, Percepcja +3
Zmysły Widzi w ciemności (18 metrów), Pasywna Percepcja 11
Języki —
Stopień wyzwania 1/4 (25 PD)

Czułe zmysły. Lagun ma ułatwienie w testach Percepcji związanych z zapachem i smakiem.

Przyjęcie postawy. Lagun może jako część ruchu przybrać postać nieożywionego obiektu - najczęściej pieczywa, dużego chleba, kołacza czy tortu. Jest nie do odróżnienia od zwykłego obiektu, dopóki się nie porusza.

Zaskoczenie. Lagun zadaje dodatkowo 1k6 obrażeń, jeśli cel nie był świadomy ataku – najczęściej jeśli stworzenie było zakamuflowane jako pieczywo.

Paraliżująca ślina. Duże laguny wydzielają paraliżującą ślinę. Dowolna ugryziona przez nie istota musi zdać rzut obronny na Budowę o ST 10 – porażka oznacza, że będzie sparaliżowana na 1k6 rund. To efekt trucizny.

Akcje

Ugryzienie. Atak wręcz bronią: +4 do trafienia, strefa ataku 1.5 metra, jeden cel. Trafienie: 5 (1k6+2) obrażeń kłutych.

Sauromatia

na północ od Brankalonii leży kraina zwana Sauromatią, gdzie zadziorna szlachta (złożona z biesów) w obronie swojej złotej wolności spędza dnie na piciu, knuciu przeciw sobie, machaniu szabelką, wyścigach na dinosaurach i uciskaniu wszelkiej maści biedaków, spryciarzy, oszustów, plebejuszy i wolnych ludzi. Oczywiście, Graczu, to ty jesteś wesołym, uciskanym plebsem, który w iście awanturniczy sposób weźmie odwet na biesach... lub nie.