

– Ludowe opowieści –

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

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