

Wciąża mnie fantastyka

„Zwiadowcy” - Dawid Duchant z kl. 3W

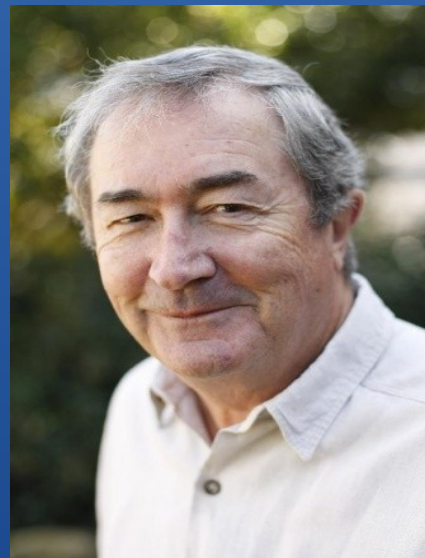
Co to jest fantastyka?

- Fantastyka – gatunek literacki, a także filmowy, komiksowy, gier a niekiedy i malarstwa. Polega ona na kreowaniu świata przedstawionego, który w całości, lub w części różni się od rzeczywistości, na przykład przez dodanie elementów nadnaturalnych, lub stworzonej przez autora technologii.



John Flanagan

- Urodzony 22 maja 1944 w Australii
- Jest najbardziej sławny przez swoją najdłuższą serię pt. „Zwiadowcy”
- Jego inne serie to „Drużyna” czy „A Jesse Parker Mystery”



Pierwszoplanowi bohaterowie „Zwiadowców”

- Will (Treaty) – główny bohater serii. Wychował się w sierocińcu, nie wiedząc kim byli jego rodzice. Z natury pogodny, roześmiany, przyjacielski chłopak o przyjaznym usposobieniu, w stosunku do ”złych” ludzi nie zawaha się ani chwili, by wyjąć łuk. Nie znał swojego nazwiska, a nowe nadano mu po podpisaniu traktatu pokojowego Skandii z Araluenem
- Halt O’Carrick – mistrz Willa. Były najlepszy łucznik w Korpusie Zwiadowców. Halt jest skryty, małomówny i oschły, ale bardzo zależy mu na Willu – traktuje go jak syna – i wierzy, że będzie on najlepszym zwiadowcą. Ma szpakowate włosy i gęstą brodę, którą przycina saksą (stalowym nożem). Boi się jedynie lady Pauline.
- sir Horace Altman/Rycerz Dębowego Liścia/Rycerz Wschodzącego Słońca – w pierwszym tomie prześladowca Willa, później jego oddany przyjaciel. W dniu wyboru zostaje przyjęty do Szkoły Rycerskiej – jest bardzo uzdolnionym uczniem. Horace jest wysoki i muskularny, posiada szerokie ramiona i wąską talię. Jego oczy są błękitne, a włosy brązowe.

Drugoplanowi

- lady Alyss Treaty (z domu Mainwaring) – kurierka Służby Dyplomatycznej. Jest najdawniejszą przyjaciółką, ukochaną, a w końcu żoną Willa. Była charyzmatyczną, pełną wdzięku i zawsze wiedzącą jak się zachować blondynką. Miała błękitne oczy, jasną, porcelanową cerę oraz figurę brzozy. Wysoka i smukła, o długich nogach.
- księżniczka Cassandra „Cassie” Altman/Evanlyn – córka króla Duncana, przyszła królowa Aralenu. Cassandra jest kobietą bardzo upartą o żelaznej woli i silnym charakterze, kiedy coś sobie postanowi jest w tym nieugięta. Choć bywa nieco wybuchowa, jest również odpowiedzialna. Casandra ma krótkie blond włosy, zielone oczy i ładną twarz.
- Gilan – poprzedni uczeń Halta przed Willem. Najlepszy w sztuce zakradania się pośród zwiadowców. Jako jedyny zwiadowca nosi miecz, ponieważ miał być rycerzem i w młodości pobierał lekcje od sławnego mistrza szermierczego MacNeila. W przeciwieństwie do swojego mrukliwego mentora jest zawsze radosny i pełen życia. Lojalny, dzielny, wysoki, młody i sympatyczny zwiadowca, szybko staje się przyjacielem Willa.

Drugoplanowi, ciąg dalszy

- George Carter - chudy i żylasty chłopak. Przyjaciel Willa z sierocińca barona Aralda przy zamku Redmont. Jego marzenie o zostaniu prawnikiem spełniło się w Dniu Wyboru. W późniejszym czasie chłopak stał się jednym z najlepszych prawników królestwa Araluenu. Zawsze wszystko lubił przesadnie analizować. Początkowo był nieśmiały i wstydlivy, ale szybko nabrał odwagi i wprawy w swojej pracy.
- Jennifer Dalby (potocznie zwana Jenny) - niska, jasnowłosa i wesoła dziewczyna o krągłych kształtach. Wychowywała się w sierocińcu na zamku Redmont u barona Aralda. Marzyła o tym, żeby stać się kucharką na zamku Redmont, a jej życzenie spełniło się w Dniu Wyboru.
- Baron Arald - pan na zamku i w lennie Redmont. Założył sierociniec, który zamieszkiwali m.in. Will, Horace, Alyss, Jenny i George. Jego żoną jest lady Sandra. Był wysokim, barczystym mężczyzną. Nosił krótką, starannie przystrzyżoną czarną brodę. Odznaczał się poczuciem humoru, którego nikt nie rozumiał, nad czym wielmoża ubolewał.

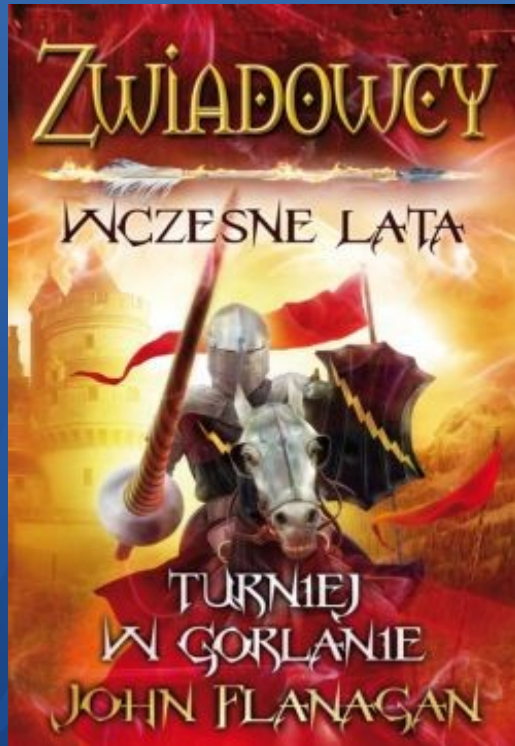
Kraje w powieści „Zwiadowców”

- Araluen – ojczyzna głównych bohaterów. Araluen jest położony na wyspie, na zachód od kontynentu. Królestwem rządzi król Duncan. Baronowie sprawują władzę w imieniu króla na powierzonych im ziemiach – w lennach. Królestwo Araluen słynie z najlepszych rycerzy na świecie i świetnych strategów.
- Skandia – państwo na północy pokryte śniegiem. Skandianie to wojowniczy lud, którego najważniejszym źródłem dochodów (a zarazem „tradycją”) są wyprawy łupieżcze. Większość Skandian to rośli mężczyźni, specjalizujący się w małych potyczkach. Nie prowadzą żadnych regularnych wojen. Władza należy do oberjarla, któremu zobowiązani są oddawać część swoich łupów jako „podatek”.
- Celtia – niewielki, górzysty kraj położony na południowy zachód od Araluenu. Celtia była sprzymierzeńcem królestwa w wojnie z Morgarathem.
- Gallia – duży kraj położony w zachodniej części kontynentu. Gallia ma króla, lecz prawie żadna ze znaczących osobistości nie uznaje jego władzy – większość miast podzielona jest pomiędzy tyranów, którzy nieustannie napadają na ziemie swoich „sąsiadów”.
- Picta – ziemia położona na północ od Araluenu. Kraj ten jest w nieustannej wojnie z Araluenem. Kraina Skottów.
- Góry Deszczu i Nocy – położone na południe od Królestwa Araluenu tereny, stanowiły kryjówkę Lorda Morgaratha i jego armii. Od Celtii oddziela je Rozpadlina.
- Arydia – pustynny kraj, położony nad Morzem Spokojnym. Zamieszkują go Tualegowie, Arydzi i Bedulini (to oni odkryli kawę). Królem Arydii jest Emrikir, podczas, gdy prowincjami rządzą Wakirowie. Władca zamieszkuje miasto Mararoko.
- Hibernia – wyspa na zachód od Araluenu; składa się z 6 pomniejszych państw. Jednym z nich jest Derris, a drugim Clonmel, gdzie władzę sprawować powinien Halt, jednak jego brat Ferris próbował go zabić, więc Halt uciekł. Po śmierci Ferrisa królem zostaje jego siostrzeniec, Sean.
- Stepny Wschodu – ojczyzna Temudżeinów. Znajduje się na wschodzie kontynentu. Pokrywają je głównie łąki i równiny.
- Toscano – kraj, leżący na południu kontynentu. Znajduje się tu miasto Genovesa – ojczyzna Genoweńczyków (wyśmienitych zabójców, najemników). Armia składa się z legionów – wielkich oddziałów piechoty.
- Iberion – kraj na południe od Galli. Nadal prowadzony jest tam handel niewolnikami – oficjalnie nie wolno trzymać niewolników, ale można nimi handlować.
- Nihon-ja – kraj, leżący na wschodzie. Jest ojczyzną wojowników senshi. Władcą jest cesarz.

Wszystkie części „Zwiadowców”

- Prequele:
 - Turniej w Gorlanie
 - Bitwa na wrzosowiskach
- Pozostałe:
 - Ruiny Gorlanu
 - Płonący Most
 - Ziemia skuta lodem
 - Bitwa o Skandię
 - Czarnoksiężnik z Północy
 - Oblężenie Macindaw
 - Okup za Eraka
 - Królowie Clonmenu
 - Halt w niebezpieczeństwie
 - Cesarz Nihon-Ja
 - Zaginione historie
 - Królewski zwiadowca
 - Klan Czerwonego Lisa
 - Pojedynek w Araluenie
 - Zaginiony książę

Prequele, cz. 1: Turniej w Gorlanie



Halt, zdradzony przez brata, obecnego króla Clonmelu, szuka schronienia w Araluenu. Szkolony przez starego mistrza zwiadowców, Pritcharda, szybko znajduje wspólny język z jego innym uczniem, Crowleyem. Jakiś czas później, młody Crowley wraz z kilkunastoma innymi zwiadowcami został właśnie wydalony z Korpusu. Za wszystkim stoi niejaki lord Morgarath, pan na Zamku Gorlan. Podczas podróży przez Araluenu Halt i Crowley dowiadują się niewiarygodnej rzeczy – młody książę Duncan napada na wsie i osady, siejąc przemoc i zbrodnię. Crowley nie daje temu wiary i postanawia, z pomocą innych renegatów z Korpusu Zwiadowców, przeprowadzić własne śledztwo. Podejrzewa, że to Morgarath, chcąc przejąć władzę w Królestwie, pragnie zdyskredytować dobre imię następcy tronu. Prawda wychodzi na jaw, teraz trzeba tylko umiejętnie przekazać ją pozostałym lordom Araluenu i ostatecznie zdemaskować zamiary Morgaratha. Idealnym ku temu miejscem wydaje się zbliżający się turniej w Gorlanie...

Prequele, cz.2: Bitwa na wrzosowiskach



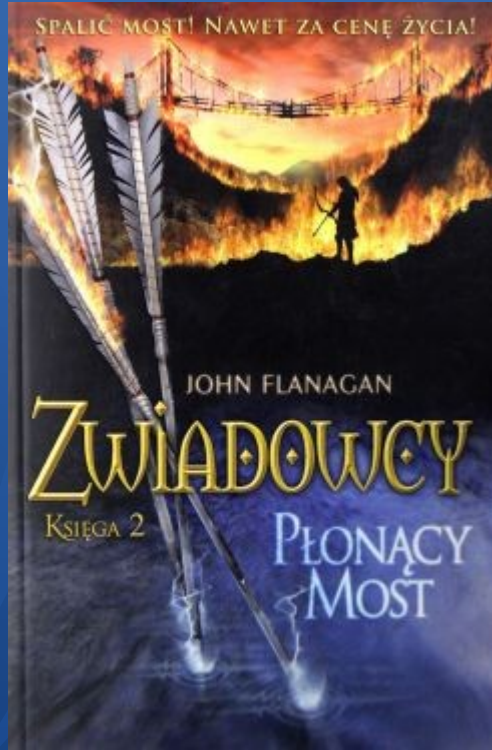
Pozbawiony tytułu barona Morgarath uciekł z Zamku Gorlan, by uniknąć kary za zdradę stanu. W Araluenie zapanował względny pokój. Jednakże ukrywający się Czarny Lord planuje już swój kolejny ruch i gromadzi armię złożoną z tajemniczych bestii, zwanych wargalami. Duncan, który niedawno zasiadł na królewskim tronie, musi się szykować na wojnę, lecz nie zna dokładnie siły przeciwnika. Halc podejmuje się trudnej misji. Zamierza wspiąć się na groźne, nieujarzmione dotychczas urwiska Gór Deszczu i Nocy, by zapuścić się na terytorium wroga i poznać jego plany. W tej wojnie każdy fałszywy ruch może zadecydować o zwycięstwie lub porażce. Stawką w bitwie na wrzosowiskach Hackham są losy całego królestwa.

Główna seria, cz.1: Ruiny Gorlanu



Will jest jedną z sierot na zamku Redmont. Jego ojciec poniósł bohaterską śmierć w trakcie ostatniego starcia ze złym baronem Morgarathem. Syn chciałby kontynuować tradycję. Może niekoniecznie dać się zabić, ale zostać rycerzem. Problem w tym, że do Szkoły Rycerskiej nie przyjmują mikrego wzrostu chucherek, które regularnie zbierają cięgi od rówieśników. Za to szybko ucieka. Już wydaje się, że młodzieńcowi przypadnie mało atrakcyjna rola pańszczyźnianego chłopca, gdy nagle na scenie pojawia się tajemniczy Halt – zwiadowca. I on jeden spośród wszystkich mistrzów różnych szkół przyjmie Willa na ucznia. Zgryźliwy, humorzasty i wymagający, da chłopakowi popalić, ale wiele go nauczy, co może mu się przydać w przyszłości, która będzie bardziej niebezpieczna, niż się wydaje.

Główna seria, cz.2: Płonący most



Królestwo Araluenu przygotowuje się do wojny z okrutnym baronem Morgarathem. Will, zwiadowca Gilan oraz Horace otrzymują ważne zadanie – wyprawiają się do sąsiadującej z Araluenem Celtii, by wezwać jej władcę na pomoc w walce z najeźdźcą. Gdy docierają na miejsce, ich oczom ukazuje się przerażający widok – wioski Celtii są opustoszałe, wiatr hula po zniszczonych zabudowaniach, na gościńcach zaś królują bandyci. Od wyczerpanej, niemal umierającej z głodu dziewczyny, bohaterowie dowiadują się, że Morgarath uprzedził ich zamiary – zaatakował Celtię, porwał górników, a króla i jego ludzi odrzucił daleko na południe.

Gdy Gilan wyrusza z wieściami do Araluenu, Will, Horace i Evanlyn (księżniczka Cassandra) odkrywają, że plan diabolicznego hrabiego jest dalece bardziej wyrafinowany, niż mogliby sądzić. Tylko dni dzielą Morgaratha od wybudowania mostu, który pozwoli mu przerzucić armię na ziemię królestwa. Nie ma czasu, by poinformować o tym władcę, Will i Horace muszą wziąć sprawę we własne ręce. Ale spalenie mostu do dopiero początek kłopotów. Pomocną dłoń do Morgaratha wyciągają Skandianie...

Główna seria, cz.3: Ziemia skuta lodem



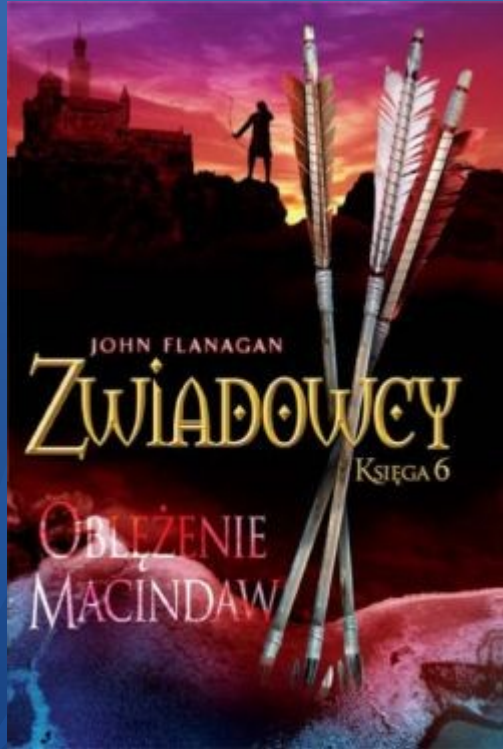
Po spaleniu mostu, przez który Morgarath chciał przeprowadzić armię na ziemię Araluenu i przegranej przez niego bitwie, Will i Evanlyn trafiają do niewoli. Porwani przez Skandian pod dowództwem budzącego postrach Eraka, odpływają na nieznane północne ziemie. Halt poprzysiągł ocalić Willa i uczyni wszystko, by dotrzymać obietnicy – nawet jeśli przyjdzie mu okazać niesubordynację i złamać rozkazy króla. W korpusie zwiadowców nie ma jednak miejsca dla tych, którzy kierują się własnym interesem! Pozbawiony wsparcia, odrzucony przez towarzyszy, Halt wyrusza na niebezpieczną wyprawę do odległej, skutej lodem Skandii. Towarzyszy mu najlepszy przyjaciel Willa – Horace, którego niezwykle szermiercze zdolności mogą się bardzo przydać na dzikich i nieprzystępnych terenach, przez które przyjdzie im podróżować. Ale budzące zachwyt i grozę umiejętności młodego rycerza ściągają na mężczyznę uwagę okolicznych lordów. Czas biegnie nieubłaganie. Czy Halt i Horace ocalą Willa od losu niewolnika?

Główna seria, cz.4: Bitwa o Skandię



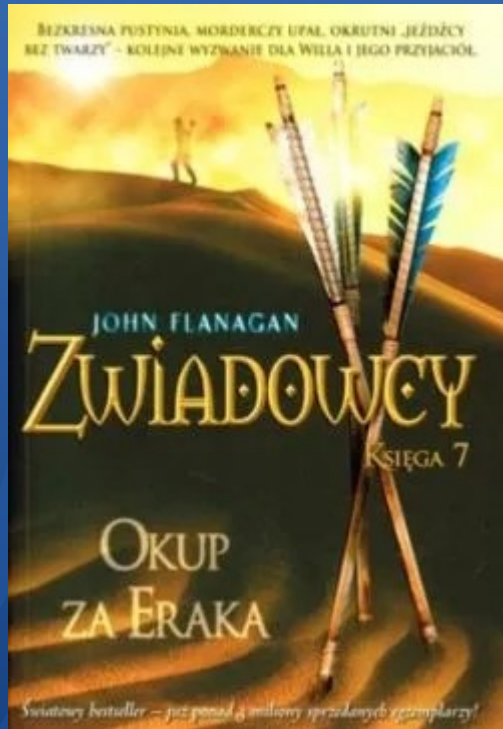
Wiosna miała oznaczać koniec niewolniczej doli Evanlyn i Willa. Ale gdy tylko przyjaciołom udało się dać nogę z zimowych siedzib Skandian, tajemniczy jeździec porywa dziewczynę. Will, choć zahartowany i sprytny nie jest w stanie stawić czoła sześciu napastnikom. Na szczęście Halt i Horace przybywają w samą porę. Rychło okazuje się, że ci, których wzięto za przypadkowych rzezimieszków są tak naprawdę szpiegami wielkiej armii. Temujai, władca Temudżeinów przygotowuje gigantyczną inwazję, która zagrozi nie tylko Skandii, ale również innym niezależnym królestwom. Czwooro Aralueńczyków musi przekonać dumnych mieszkańców Północy o tym, że wszystkim grozi śmiertelne niebezpieczeństwo. Will, Evanlyn, Halt i Horace są gotowi stanąć do walki u boku Skandian i wesprzeć ich swoimi umiejętnościami i mądrością – o ile oczywiście Oberjarl Ragnak wyrazi zgodę na to, by uwolnić niewolników trzymanyh przez Skandian i by w szeregach jego wojowników znaleźli się obcy.

Główna seria, cz.6: Oblężenie Macindaw



Na północnych rubieżach Królestwa sytuacja staje się coraz bardziej niebezpieczna. Keren, rycerz renegat, pozbawiony skrupułów i sumienia wojownik, który porwał przyjaciółkę Willa - Alyss, przejmuje kontrolę nad Zamkiem Macindaw. Usytuowana w miejscu o wielkim znaczeniu strategicznym twierdza, jest wrotami na ziemię północy i to od jej załogi zależy w dużej mierze bezpieczeństwo Araluenu. Młody zwiadowca odkrywa, że zdradziecki Keren zawarł sojusz ze Skottami i chce oddać im zamek w zamian za tytuły i ziemie. Czasu jest niewiele – wróg zbliża się w szybkim tempie. Przetrzymana w murach Macindaw Alyss nieustraszenie zbiera informacje o planach najazdu, jednak grozi jej śmiertelne niebezpieczeństwo. Will musi zebrać ludzi, by przejąć twierdzę, nim Keren odda ją w ręce Skottów. Znacomie obwarowany zamek stanowiłby wyzwanie nawet dla regularnej armii, a młody zwiadowca ma u swego boku jedynie garstkę przyjaciół...

Główna seria, cz.7: Okup za Eraka



Araluen zawarł przymierze z wojowniczymi Skandianami, jednak pakt staje pod znakiem zapytania, gdy przywódca wojowników Północy, Erak, znika porwany przez tajemnicze pustynne plemię. Will, Halt, Gilan, Evanlyn, Horace i Svengal ruszają tropem Aridianów, aż na bezlitosną, spaloną słońcem pustynię. Od tego, czy uda im się uwolnić Eraka, zależy przyszłość Araluenu. Ale bezmierne, pozbawione życia piaski rządzą się własnymi prawami, a zasady, które obowiązują na ziemiach koczowników nie są tymi, których nauczył się Will. Na dodatek traci swojego konia, Wyrwija. Na obcej ziemi, bohaterowie muszą zmierzyć się nie tylko z porywaczami, ale stawić czoła burzom piaskowym i koszmarnemu gorącu, które przemieniło krainę Aridianów w piekło, w którym nic nie jest takie, jakim wydaje się na pierwszy rzut oka. Na szczęście na tych pustkowiach znajdują się przyjaciele...

Główna seria, cz.8: Królowie Clonmenu



Tym razem niebezpieczeństwo przychodzi ze Wschodu... Na corocznym konwencie Zwiadowców brakuje Halta który wyruszył na Wschód by zbadać pogłoski na temat niepokojących wydarzeń w Hibernii. Gdy powraca przywozi ze sobą fatalne nowiny... Kult wyznawców fałszywego bóstwa panoszy się we wschodnich dominiach. Nazywający siebie Odszczepieńcami heretycy sieją niepokój i podburzają ludność Hibernii. Pięć z sześciu królestw znajduje się już pod ich kontrolą... Tylko Clonmel opiera się jeszcze heretyckim wpływom ale jeśli będzie walczył samotnie upadnie. Will Halt i Horace wyruszają na Wschód by przywrócić dawny porządek. Klucz do powodzenia misji spoczywa w dłoni mistrza Zwiadowców. Jakie sekrety kryją się w przeszłości Halta i w jaki sposób wpłyną one na sytuację w Hibernii?

Główna seria, cz.9: Halt w niebezpieczeństwie



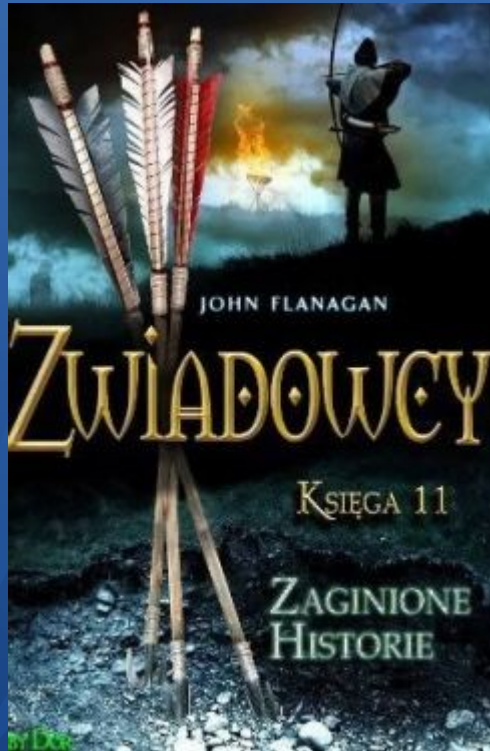
Halt, Will i Horace śledzą drogę Tennyson'a do Picty. Muszą zatrzymać proroka Outsiderów i pozostałych wyznawców kultu, zanim ci przekroczą granicę Araluenu. Will pokonał jednego zabójcę z grupy Tennysona w Clonmelu, ale jeszcze dwóch zostało przy życiu. Kiedy Halt zostaje trafiony zatrutą strzałą, Will wyrusza po pomoc, a Horace opiekuje się starym zwiadowcą. Czy uda im się powstrzymać Tennysona i jego sektę, zanim będzie za późno?

Główna seria, cz. 10: Cesarz Nihon-Ja



Horace przepadł bez śladu. Od czasu, gdy został wysłany z misją na ziemię cesarza Nihon-Ja, minęły już miesiące. Brak jakichkolwiek wiadomości martwi nie tylko Evanlyn. Również Will i Allys obawiają się najgorszego. Przyjaciele postanawiają opuścić Araluen i wyruszyć na egzotyczną wyprawę, by odkryć, jaki los stał się udziałem Horacego. Ku wielkiemu zdumieniu, odkrywają, że Horace zaangażował się w politykę Cesarstwa. Arogancki Senji Sect wystąpił przeciwko prawowitemu władcy i rycerz zdecydował się pozostać w dalekim kraju, by wspomóc obalonego cesarza. Teraz on i Will muszą wyszkolić zwykłych chłopów do walki z zawodowymi, zaprawionymi w boju żołnierzami Senji'ego. Odpowiedzialność za losy kraju spoczywa również na barkach Alyss i Evanlyn – we dwie wyruszają w niebezpieczną podróż, by szukać sprzymierzeńców wśród tajemniczych mieszkańców gór, zwanych Hassanu.

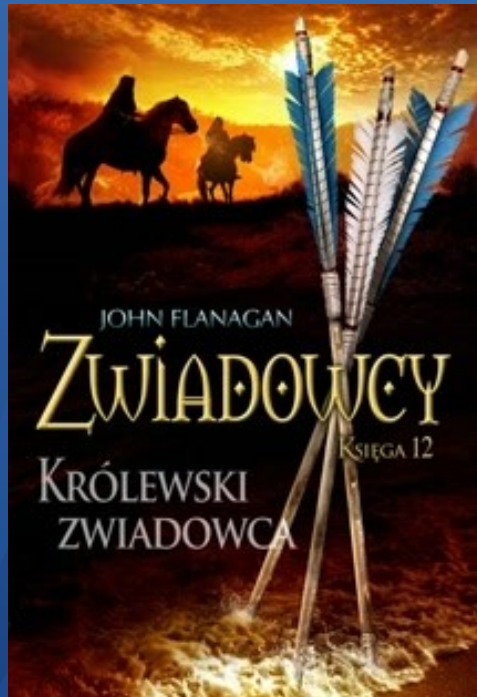
Główna seria, cz.11: Zaginione historie



John Flanagan odpowiada na wszystkie pytania o świat „Zwiadowców”. Dowiedzcie się, co działo się kiedyś oraz jaka przyszłość czeka Willa, Halta, Horace’a, Alyss, Evanlyn i Gilana:

1. Śmierć Bohatera - opowiadanie o śmierci ojca Willa i Halcie, który próbuje dotrzymać przysiężenia złożonego sierżantowi Danielowi.
2. Kałamarz i Sztylet - opowiadanie o Gilanie, który pod nieobecność Halta usiłuje złapać Foldara.
3. Wędrowcy - opowiadanie o pościgu Willa i Alyss za grupą włóczęgów, którzy ukradli Ebony.
4. Napuszona mowa - opowiadanie o powstrzymaniu grupy Księżycociemnych przez Halta i Willa.
5. Kolacja dla pięciorga - opowiadanie o przybyciu Gilana do Jenny i napaści zbójów na jej dom.
6. Taniec weselny - opowiadanie o próbie zgładzenia Cassandry na jej własnym weselu, powstrzymanej przez Willa.
7. Hibernijczyk - opowiadanie o przybyciu Halta do Araluenu i spotkaniu Crowleya.
8. Wilk - opowiadanie, co dzieje się ze zwiadowczymi konikami, gdy kończą swą służbę.
9. Najwyższy czas - opowiadanie o ślubie Willa i Alyss.
10. Urywek - krótki fragment książki „Wyrzutki” z serii „Drużyna”.

Główna seria, cz.12: Królewski Zwiadowca



W królestwie Aralenu zachodzą nieuchronne zmiany, wymuszone przez nieubłagany upływ czasu. Król Duncan, złożony chorobą, nie może pełnić swych obowiązków, a regentką zostaje Cassandra, którą wspomaga mąż, Pierwszy Rycerz Królestwa, sir Horace. Halt i lady Pauline wiodą spokojniejsze niż ongiś życie, chociaż stale są na bieżąco ze wszystkimi sprawami dotyczącymi Korpusu Zwiadowców, któremu po śmierci Crowleya przewodzi Gilan. Tymczasem okrucieństwo losu przygniata ciężkim brzemieniem Willa. Przyjaciele ze wszystkich sił starają się przywrócić mu radość życia. Po burzliwej naradzie dochodzą do wspólnego wniosku: muszą mu znaleźć ucznia. Willa trzeba długo namawiać. I bardzo usilnie przekonywać. W końcu przystaje na propozycję przyjaciół, kompletnie nie zdając sobie sprawy, co go czeka, kiedy uczniem okazuje się... córka Cassandry i Horace'a!

Główna seria, cz.13: Klan Czerwonego Lisa



W tej części poznamy losy Willa i jego młodej uczennicy, Maddie, pierwszej kobiety w korpusie Zwiadowców. Jest to kontynuacja wątków rozpoczętych w księdze 12. Nadszedł czas, aby następne pokolenie przejęło płaszcz i stało się obrońcami królestwa. Zamek Araluen potrafi się oprzeć każdemu szturmowi nieprzyjaciela – ale co się stanie, gdy wróg znajduje się już w środku? Maddie większość swojego czasu poświęca szkoleniu się na zwiadowcę – pod okiem legendarnego Willa Treaty’ego uczy się łucznictwa, rzucania nożem, sztuki podchodów oraz walki wręcz. Na jeden miesiąc w roku musi jednak wrócić do domu i stać się księżniczką Madelyn. Maddie, zmuszona zachować swoje powiązania ze zwiadowcami w tajemnicy, nudzi się w zamku, szczególnie kiedy dowódca zwiadowców, Gilan, oraz sir Horace wyjeżdżają, by zbadać sprawę niepokojów na północy kraju. Gdy jednak Maddie odkrywa wskazówki świadczące o tym, że Zamkowi Araluen może zagrażać niebezpieczny spisek, wie, że jej rodzina znajduje się w niebezpieczeństwie. Czy uda się pokrzyżować plany zdrajców, zanim dostaną się do Zamku Araluen? Kim jest mężczyzna w lisiej masce?

Główna seria, cz.14: Pojedynek w Araluenie



Król Duncan i jego córka, księżniczka Cassandra, razem z niewielką świtą są uwięzieni w południowej wieży zamku Araluen. Daleko na północy niewielki oddział Sir Horace'a oraz dowódca Korpusu Zwiadowców Gilan tkwią w starym forcie oblężonym przez Klan Czerwonego Lisa. Młoda zwiadowczyni Maddie musi dotrzeć do drużyny Czapli oraz załogi Wolfbitera i przekonać przywódcę Hala, by ruszyli na pomoc Horace'owi i Gilanowi. Od powodzenia akcji i płynącego czasu zależy nie tylko życie Gilana i Horace'a ale też rodziny królewskiej.

Główna seria, cz.15: Zaginiony książę



Zwiadowca Will i jego uczennica Maddie wyruszają na przygodę, która zabierze ich za morze, do kraju, gdzie nie można ufać nikomu – nawet królowi. Król Gallii, Philippe, zwrócił się do króla Duncana z prośbą o pomoc: jego syn stał się zakładnikiem żądnego władzy barona, który stawia twarde warunki. Gallijski król ma nadzieję, że Duncan wyśle jednego ze zwiadowców, by uratował chłopca. Will i Maddie idealnie nadają się do tej misji, ponieważ dla zmylenia wrogów mogą się podawać za ojca i córkę. Udają wędrownych kuglarzy – Will ma być żonglerem, zaś Maddie rzucać nożami. Ich celem jest Chateau des Falaises. Mają nadzieję, że zbuntowany baron zaprosi ich, by przed nim wystąpili – jeśli tego nie zrobi, będą musieli znaleźć inny sposób, by dostać się do zamku. Podróż przez Galię okazuje się jednak najeżona niebezpieczeństwami – Will i Maddie będą musieli radzić sobie z bandytami, intrygującymi arystokratami, a także tajemniczym nieznajomym, który depta im po piętach. Czy uda im się znaleźć księcia? A jeśli nawet, to jak go uratują?

Źródła

- https://zwiadowcy.fandom.com/pl/wiki/Zwiadowcy_Wiki
- <https://www.granice.pl>

Dziękuję za uwagę!

