Dzikie Pola

Rzeczpospolita w ogniu

Kompletna gra
fabularna
z czasów
Rzeczypospolitej
szlacheckiej

Ilustracje:

Katarzyna Trzeszczkowska; Hubert Czajkowski;
Andrzej Łukasiak; Andrzej Grzechnik; Grzegorz Raczek

Autoryzowani Starostowie Gry:

Dominik Maria de Laurans, Jakub T. Janicki, Marek Bujnowski, Łukasz Gajewski, Michał Studniarek, Tomasz Wolski, Marcin Turek, Andrzej Łukasiak, Piotr Sowiński

Autorzy dziękują za pomoc, współpracę i wiele cennych uwag:

Darosławowi J. Toruniowi (za redakcję i staropolski gest w pubie Heineken); Jackowi Rodkowi; Mariuszowi Kaczanowskiemu; Andrzejowi Miszkurce (Kurzymisiowi); Leszkowi Walkiewiczowi; Adamowi Z. Bańskiemu; Mateuszowi Kurmanow; Miłoszowi Brzezińskiemu; Annie Barbarskiej (pierwsza postać kobieca – pozdrowienia od Kaczora); Dariuszowi Paszkowskiemu; Wiktorowi Żwikiewiczowi; Tomkowi Kołodziejczakowi; Jackowi Piekarze (zwłaszcza za Jacka Zarębę); Arturowi C. Szrejterowi; Jackowi Drewnowskiemu; Maciejowi Wiewiórskiemu (Wiewiórowi); Maciejowi Milachowi; chłopakom z K6; klubowi WKF PEGAZ; Agnieszce Barylce (Alienowi); oraz sobie nawzajem.

Dzikie Pola

Autorzy gry:
Jacek L. Komuda; Maciej Jurewicz; Marcin Baryłka

Projekt:
Jacek L. Komuda; Marcin Baryłka; Maciej Jurewicz

Koordynacja:
Jacek L. Komuda; Mariusz Kaczanowski

Redakcja:
Darosław J. Toruń; Wiktor Żwikiewicz;
Rafał Nowocień; Artur C. Szrejter

Korekta:
Elżbieta Szelest

Projekt okładki:
Katarzyna Trzeszczkowska

Skład komputerowy:
Jacek Komuda

Produkcja:
Wydawnictwo MAG

Druk i oprawa: ALGRAF ul. Brukowa 14, 05-092 Łomianki, tel. 751-21-81

Copyright © 1997 Wydawnictwo MAG

Ta książka w całości ani w żadnej części nie może być kopiowana lub powielana w jakikolwiek sposób mechanicznie, chemicznie lub elektronicznie bez zgody wydawcy. Jakiekolwiek podobieństwo postaci przedstawionych w tej książce do osób żyjących jest całkowicie przypadkowe.

Wydawca: Wydawnictwo MAG
00-773 Warszawa, ul. Dolna 43, tel.fax (0-22) 41-60-42, (022) 41-21-75
WWW: http//butler.medianet.com.pl/~mag
E-Mail: mag@medianet.com.pl

ISBN 83-86572-95-7

...jechali wolno. Deszcz szeleścił na błotnistej drodze, spływał strumykami po plecach pod przemoczonymi, sukiennymi pelerynami. Jesienny wieczór był ponury, przejmował chłodem i wilgocią. Kopyta koni mięsiły zimne błoto na drodze. Z drzew opadały ostatnie, żółte liście. Gdzieś daleko, za ciemnymi, niskimi chmurami zachodziło słońce, zapadał mokry zmierzch.

Dydyński obejrzał się na podążających za nim jeźdźców. Było ich czterech. Trzej bracia Jurkowscy i Drzewicki. Jechali zadumani, posępni, wyraźnie dręczeni niepokojem. I ten zły humor wcale nie był spowodowany przez zimno i deszcz.

Karczmę dostrzegli już z daleka. Dydyński znał tę ponurą, brudną ruderę. Sterczała, niby wrzód na zdrowym ciele, przy tym starym trakcie z Zamościa do Lwowa, bodajże już od wieków. W słomianym dachu widniały liczne dziury. Tablica nad wejściem była lekko zmurszała. „Moszko Liptak – wysznk trónkóf i piva" – głosił ledwie widoczny napis. W strzesze świszczał jesienny wiatr.

– Z koni! – syknął cicho Dydyński. Jego towarzysze szybko i sprawnie zeskoczyli na ziemię. Przywiązali wodze do pochyłego płota.

– Panie Drzewicki, pójdziesz waćpan ze mną do gospody. A wy – Dydyński odwrócił się ku pozostałym – przyczajcie się przy drzwiach. Jakby co, łapcie za szable i do środka!

Jurkowscy, potężne, barczyste chłopy w ociekających wodą ferezjach, skinęli głowami i roztopili się w mroku u węgłów karczmy. Dydyński pchnął drzwi. Wszedł pierwszy do ciemnego, pachnącego stęchlizną wnętrza. Szybko rozejrzał się wokół. Na ławach przy jednym ze stołów siedzieli ci, do których przyszedł.

Na razie nie dał poznać po sobie, że wie, kim oni są. Skłonił się nisko, udając zwykłego szaraczka z zaścianka, potem usiadł nieopodal. Drzewicki podążył za jego przykładem. Spojrzenia nieznajomych ledwie po nich przemknęły. Tak... nikt nie zwracał uwagi na zwykłych chudopachołków w postrzępionych żupanach.

Dopiero teraz Dydyński przyjrzał się ukradkiem siedzącym w gospodzie jegomościom. Było ich czterech. Pierwszy, w karmazynowym, zapinanym na rząd złotych guzików żupanie, wyglądał na zamożnego posesjonata. Siwiejący łeb, jak to było w modzie u szlachty polskiej, podgalał wysoko. Na policzku widniała ciemna szrama – blizna po źle zagojonym cięciu szablą. Dydyński znał jego imię i nazwisko. Pana Tarnawskiego, podstolego sandomierskiego, znano w całej Ziemi Przemyskiej jako groźnego awanturnika i warchoła. Trzej pozostali na pewno byli znani wielu starostom grodowym. Pierwszy z lewej zasiadał Jan Krysicki, o długich, sumiastych wąsach. Były nierówne – znać, że koniec jednego „podgolono" w którejś z burd lub pojedynków. Ten także słynął jako niebezpieczny gwałtownik. Ciążyła na nim infamia za zajazd, zabójstwo kilku szlachty i podpalenie dworu sąsiada. Następny zwał się Dionizy Muraszko i był znanym rębajłą z województwa lubelskiego, którego kiedyś za łotrostwo wytrąbili z chorągwi kwarcianej. Ostatniego Dydyński nie znał. Widocznie nie zdołał jeszcze niczym zasłużyć sobie na

złą reputację. Musiał być jednym z pomniejszych hultajów, jakich sporo włóczyło się ostatnimi czasy po traktach Rzeczypospolitej, czepiając się pańskich klamek i czyniąc swawoleństwa. To czwarty z tamtych. Dydyński drgnął nagle. Czwarty?! Jak to czwarty?! Przecież Tarnawski miał zawsze przy sobie czterech największych rębajłów Korony. Gdzie zatem był ten piąty?

Poczuł chłód na karku. Gdzież mógł przebywać tamten ostatni? Drgnął. Coś zimnego uwierało go w szyję.

– Panie Dydyński, nie ruszaj się waćpan!

Mimo wszystko rzucił do tyłu krótkie spojrzenie. Za nimi stał człowiek, którego mu brakowało – Samuel Słoński. Lśniąca lufa trzymanego przezeń garłacza zajrzała Dydyńskiemu w oczy. Była wymierzona wprost w nich obydwu. Szlachcic wiedział, że wystarczyło tylko drgnięcie palca na spuście, aby zostały z nich krwawe strzępy.

Tarnawski i jego trzej kompani zerwali się szybko z ławy. Chłodne ostrze szabli Muraszki dotknęło szyi Dydyńskiego, przesunęło się wyżej, zrzuciło kołpak z głowy. Młody szlachcic zaklął w duszy. Dali złapać się w pułapkę jak ślepe kocięta.

Tarnawski roześmiał się głośno. Podszedł bliżej. Muraszko zaświecił pochodnią, aby podstoli mógł lepiej przyjrzeć się schwytanym, a Krysicki szybko wysunął im szable z pochew.

– O, pan Jacek Dydyński – uśmiechnął się podstoli – największy rębajło Ziemi Sanockiej! I pan Drzewicki, podstarości sandomierski. Na Boga, co waćpanów tutaj sprowadza? Na miody przyjechaliście, czy na dziewki? Jakem żyw, ani jednego, ani drugiego tu nie ma. A z moimi kompanami chyba tańcować nie zechcecie, co? Panie Dydyński, dałeś się waszmość złapać niby leszcz do saka... A przecie waćpan chyba się na szczupaka kreujesz?

– Wiesz waść dobrze, po co tu przyjechałem – mruknął Dydyński.

– Tak?! O, czyżby napić się ze mną miodu? Trudno nie być ostrożniejszym ode mnie. Największy rębajło w okolicy i przybywa, ot, tak sobie, do mojej karczmy.

– Waćpan wiesz, jak myślę, o co mi chodzi. O pannę Jelińską. Porwałeś szlachciankę, psi synu!

– O, pali, widzę, waćpana przyrodzenie. Pewno chciałeś mnie schwytać, abym ci ją wydał pod przymusem. No, brateńku, sprytnyś ty, aleś na sprytniejszego trafił. Zresztą, wcale się waści nie dziwię. Gładka ona niby łania, ale przecie żem ją oglądał ze wszystkich stron i rzeknę waści – szlacheckie dziecko to nie jest.

– Wiadomo, w zadku każda baba taka sama, chłopka czy szlachcianka – zarechotał Krysicki.

– Pergaminy są na to, panie Tarnawski – ozwał się milczący dotąd Drzewicki.

– Pali, pali waćpanów ochota – odparł wolno podstoli. – A przecież to czarownica. Ludzi ponoć opętuje. No, ale mnie nie zdołała. Mam na nią swoje sposoby. Oddam ci dziewkę, bądź spokojny. Jak mi się znudzi, będzie twoja.

Dydyński poruszył się niespokojnie. Tarnawski dostrzegł w jego oku niepokojący błysk.

– To co, panie podstoli, kończymy imć Dydyńskiego? – Muraszko uśmiechnął się paskudnie, dotykając rękojeści kindżału.

– Tak by wypadało. Wyprowadź ich za karczmę i kulę w łeb... Zresztą, nie – zreflektował się. – Nie trzeba mi tutaj hałasów. Dacie szablą przez głowę i starczy. A ciała wynieście do lasu. Wilki okrutnie głodne tej jesieni... Trzeba się litować nad bożym stworzeniem.

– Nie raz żeśmy je podkarmili – wspomniał z rozrzewnieniem Muraszko. – Ale szlacheckiego mięsiwa dawno nie zakosztowały.

– Panie Dydyński, dysponuj się waść na śmierć! – powiedział najmłodszy z ludzi Tarnawskiego. – Pacierz zmów. Wolę ostatnią przekaż, jeśli chcesz coś komuś rzec.

– Wielce po szlachecku waćpanowie postępujecie – ozwał się Drzewicki. Drżał, choć w jego słowach nie czuło się lęku. – Nic to, znajdą się inni, co nas pomszczą.

– Idziemy! – Krysicki stuknął Dydyńskiego lufą krócicy między oczy. – Rad bym się z waścią popróbował, zobaczył, czyś naprawdę taki szermierz, jak mówią. Ale, wola pana podstolego... Idziemy, idziemy!

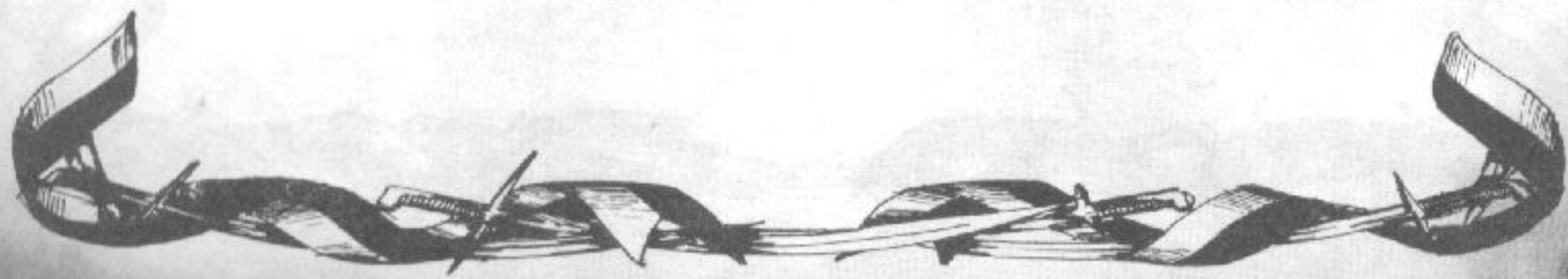
Powoli ruszyli do drzwi. Muraszko i Krysicki przepchnęli obu szlachciców przez próg. Było już ciemno. Serce Dydyńskiego zabiło mocniej. Gdzieś w mroku musieli czaić się Jurkowscy.

Skręcili za róg karczmy i znienacka coś świsnęło w powietrzu. Słoński wypuścił rusznicę z rąk, a potem runął na wznak. Z jego czoła, z rozwalonej głowy, sterczało ostrze czekana... A potem, nim ktokolwiek zdołał się zorientować, z cienia za węgłem, wyskoczyły trzy postacie.

Dydyński odwrócił się jak błyskawica i schwycił lufę krócicy Krysickiego. Rębajło pociągnął za spust. Wystrzał osmalił obu walczącym twarze, a kula uderzyła w okap dachu, odłupując garść spróchniałych drzazg. Krysicki chwycił za szablę, ale nim zdołał ją wydobyć, średni Jurkowski ciął go z zamachu w łeb. Drzewicki i starszy z braci schwycili młodego, nieznanego Dydyńskiemu z nazwiska sługę podstolego, przycisnęli do ściany. Muraszko złapał za broń, ale nim zdołał uderzyć któregoś z napastników, Dydyński wyrwał z pochwy szablę Krysickiego. Zwarł się z byłym towarzyszem wojskowym raz, drugi, trzeci. Muraszko cofnął się pod gradem uderzeń. Ciął na odlew, złożył się do zastawy, lecz młody szlachcic zamiarkował zwód i jednym ruchem wbił mu ostrze w pierś. Hultaj jęknął, pochylił się, a potem padł na twarz. To był dobry znak. Znaczyło, że jeszcze żył.

– Za mną! – zakrzyknął Dydyński i rzucił się w stronę drzwi. Średni i młody Jurkowski ruszyli za nim. Szlachcic wpadł pierwszy, spodziewając się, że zastanie gdzieś Tarnawskiego, ale izba była pusta. Wbiegł za szynkwas i dojrzał małe, otwarte drzwiczki, prowadzące na tyły karczmy.

– Uszedł, psi syn! – zakrzyknął do Jurkowskiego. – Jedź waćpan do Jarmołowa, zbierz szlachtę! Później do Duniłowicz! Tam siedzi kupa szaraków, nawet w ogień za mną pójdą. A potem hajda na Tarnawę!



Spis rzeczy

Prolog **11**
Gra fabularna, ni pies to, ni wydra 12; Starosta Gry 12; Cechy i konotacje 12; Testy 13; Panowie Gracze i ich Swawolna Kompania 13; Przygody 14; **Dzikie Pola** 14; Historia jak prawdziwa 15; Czary i czarty polskie 15; Kość kości nierówna 16; Dwanaście ksiąg 16

Księga I: Szlachcic na zagrodzie równy wojewodzie **17**
Rzeczpospolita 18; Granice Rzeczypospolitej 19; Zabudowa Rzeczypospolitej 19; Korona i Litwa 19; **Od Korsunia do Torunia**, czyli Korona 19; Prusy Królewskie i Książęce, czyli nasi to, czy elektorscy? 20; Gdańsk 20; Pruskie miasta 22; Stateczna Wielkopolska 22; Kujawskie biesiady 22; Mazowsze – kraina zawalidrogów 23; Podlasie 24; Sieradzkie i Łęczyckie 24; Małopolska 24; Zbójeckie gniazda Ziemi Przemyskiej i Sanockiej 25; Ruś Czerwona 26; Wołyń i Podole 26; Ukraina 26; Dzikie Pola 27; Ukrainna prowincja 28; **Litwa** 28; Miasta na Litwie 29; Polesie 29; Ruś Biała i Czarna 29; Żmudź 30; Kurlandia 30; **Szlachta polska i jej państwo** 30; Mieszczanie 30; Chłopi 30; Tatarzy i Kozacy 31; **Sarmaci i Sarmatyzm** 31; Sarmatyzm – sposób na życie 32; Wsi spokona, wsi wesoła 32; Wychowanie 32; Honor szlachecki 33; Aurea Libertas 33; Równość szlachecka 33; Tytuły szlacheckie 35; Hołota i karmazyni 35; Gościnność 35; Tolerancja 36; Jak chamy szlachtą chcą być 36; **Pijanice, trunki, zabawy i biesiady** 37; Piwo z rana jak śmietana 38; Chamy taki miód piją 38; Staropolskie biesiady 38; Śmierć z przepicia 39; Pijanice 39; Mowa pijacka 41; Szlacheckie zabawy 41; Łoże i niewiasty 41; Kiedy i z kim 42; Sprośni księża 42; Zdrada małżeńska 42; Niewiasty polskie 43; **O hultajach, warchołach i infamisach 44**; Czarna szabla 44; Sądy grodzkie 44; Sądy ziemskie 45; Trybunały 45; Prawo ziemskie 46; Kary 46; Infamie i banicje 46; Starostowie jurydyczni 47; Starostowie – hultaje 47; Przygody woźnych 48; Zły sąsiad 48; Od wypitki do wybitki 49; Po pogrzebie 50; Zajazdy 50; Rapty 52; Sejmikowe rąbaniny 53; Rozbójnicy 54; Wielcy hultaje 54; Diabeł łańcucki 54; Samuel Łaszcz 57; **Broń, stroje i konie** 58; Co musi mieć szlachcic 58; Materie 58; Żupan, kontusz, delia 58; Koń, szabla, zbroja 59; Suknie niewieście 59; Mieszczanie i chłopi; **Dwory, dworki – szlacheckie siedziby** 61; Gdzie bronić się przed Tatarem 61; Pomieszczenia dworu 62; Bogactwo i przepych 62; Służba 62; Zagroda chłopska 63; Staropolska karczma 63; Piwa, miody i gorzałki 64

Księga II: Cechy wszelakie, czyli postaci Pana Gracza opisanie **65**
Koncept pana brata 66; Cechy 69; Biegłości 71; Postać szlachecka 71; **Bohatera tworzenie** 72; Primo 72; Secundo 75; Przywary 75; **Typy szlachty polskiej** 77; Cechy 78; Co jeszcze można kupić za Punkty Cech? 79; Cudzoziemcy w grze 80; Niewiasty 80; Błąd liczb 82

Księga III: Biegłości i moderunek **83**
Biegłości podstawowe 84; Biegłości szlacheckie 85; Biegłości pospolite 86; Lista biegłości pospolitych 87; Lista biegłości szlacheckich 90; Słownik pijacki 93; Moderunek 94;

Księga IV: Typy, alias postacie szlachty polskiej **95**
Wybór typu szlacheckiego 96; Biegłości 97; Zmiana typu szlacheckiego 97; Hreczkosiej 98; Karbowy 99; Ekonom 100; Pisarz 101; Woźny 102; Podstarości 103; Klucznik 104; Swawolnik 105; Lipek 106; Wachmistrz 107; Kozak 108; Czeladnik 109; Pancerny 110; Towarzysz husarski 111; Lisowczyk 112; Zawalidroga 113; Łowca chłopów 114; Krzykacz sejmikowy 115; Warchoł 116; Pijanica 117; Rębajło 118; Zabójca 119; Infamis 120; Kawaler 121; Rajtar 122; Wachmistrz cudzoziemski 123; Dworzanin 124; Bombardier 125

Księga V: Ociec, prać? **127**
Jak machać brzeszczotem 128; Premie i modyfikatory 131; Szabla na szablę 131; Zwarcie 134; Skuchy 139; Dwóch na jednego 144; W karczmie, w lesie, w strumieniu 145; Zwada karczemna 145; Wręcz, w kiść, w lew, w pion 148; Obrażenia i ich leczenie 147; Trafienia krytyczne 151; Zbrojownia 154; Szable polskie 155; Tylko dla Starosty Gry, czyli szable specjalne 157; Cięcia polską szablą 157; Cięcia specjalne 163; Rapier, pałasz i inne rożny 164; Rapier 165; Sekretne pchnięcia 167; Pałasz 167; Cięcia pałaszem 167; Sekretne pchnięcia 168; Tajemnice Starosty Gry – Schiavona 168; Koncerz 169; „Zabronienie czekanów" 170; Berdysze 172; Kiścienie 173; Kindżały 173; Lewaki 174; Bronie drzewcowe 174; Części zbroi 177;

Księga VI: Z półhaka do kozaka **181**
Rusznica 184; Jak strzelać 184; Hultajstwo po krzakach się kryje 186; Skuchy 187; Cekhauz 188

Księga VII: Starosta Gry **191**
Gier fabularnych historia krótka 192; Któż zacz – Starosta Gry? 192; Kości a sprawa polska 193; Testy 194; Testy łączone 195; Interpretacja wyników testów 195; Reasumując 196; Dyariusz przygody 196; Biesiada 198; Przygotowanie Biesiady 199; Przygody 201; Podstarości – któż to jest? 202; Antrakt 202; Święte prawa Starosty Gry 202; Koniec Biesiady 204; Kilka przydatnych sztuczek 204; Pana brata doświadczenia zdobywanie 205; Sukcesy 205; Pana brata nauki 206; Fantazja szlachecka 207; Jak ze zbója lisowczykiem stać się można? 208; Gdy kto dobry – Pan Bóg szczodry; gdy kto słaby – diabli radzi 209; Reptacja 210; **Dans Macabre 211**; Ars Moriendi 211; Różne oblicza śmierci 213

Księga VIII: O konfesjach w Rzeczypospolitej wyznawanych **215**
Chrześcijaństwo 216; Początek 216; Starożytny Rzym 217; Średniowieczne chrześcijaństwo 218; Reformacja 218; Kontrreformacja 219; **Konfesje 219**; Rzymski katolicyzm 220; Żywoty świętych pańskich według Kalendarza Rzymskiego spisane 220; Miejsca święte 223; Nabożeństwa i modlitwy 223; Proście, a będzie wam dane 224; Protestantyzm 225; Luteranizm 225; Kalwinizm 225; Prawosławie 225; Bracia Polscy 226; Religia Mojżeszowa 226; Islam 227; Zakusy szatana, czyli o opętaniach 227; Opętanie 228; Kogo atakuje demon 229; Stopnie opętania 229; Egzorcyzmy 232; Co dalej 233; Dary 234; Jak sztuczkom diabła nie dać wiary 235

Księga IX: Wiedza Tajemna **237**
O magii i magach 239; Magia w dziejach dawnej Rzeczypospolitej 239; Czarnoksiężnik Twardowski 240; Rodzaje magii 241; Uwagi dla Starosty Gry 242; Wielkie Wtajemniczenie 243; Czarostwo 245; Nauka czarów 245; Rzucanie czarów i zaklęć 246; Prawa magii 246; Ostatnia przestroga 247; **Sztuki Tajemne 247**; Astrologia 247; Alchemia 248; Tarot 249; Kabała 249; Otwarcie bramy 250; Tajemne formuły 250; Komentrze dla Starosty Gry 268

Księga X: Czarty polskie **273**
Książę Ciemności 274; Z czartem przy szklenicy 275; Czart czartowi nierówny 278; Diabelskie biegłości 279; Diabelskie ułomności 280; Jak pokonać diabła 282; **Liber Generationis Maleficarum 284**; Boruta z Łęczycy Łęczycki 284; Czary i dziwy łęczyckie 286; Diabła Boruty historia krótka 287; **Czarcia Kompania, czyli diabły szlacheckie 290**; Rogaliński h. Rogala 291; Pronobis h. własnego 292; Wideradzki h. Awdaniec 292; Rokicki h. Lubicz 292; Trzcinka h. Oksza 292; Tórz h. własnego 293; Lewko h. Gozdawa 293; Zawisza 293; Charakternicy 293; **Czarty mieszczańskie 294**; Farel 295; Rozwot 295; Diabelus 295; Opses 295; Odmieniec 295; Orkius 295; Koffel 295; Harab 295; Strojnot 296; Kierdas 296; Szczebiot 296; Bierka 296; Śmieszek 296; Rozbój 296; Bachus 297; Diablice 297; Diabły chłopskie 297; Demony piekielne 298; Charakternik, czyli jak zaprzedać duszę diabłu 299; Jak zostać charakternikiem 299

Księga XI: Bestyje wszelakie Rzeczpospolitą zamieszkujące **303**
Ludzie i ludy wszelakie 304; Zwierzęta, czyli zwierz łowny 312; Rzecz o duchach i upiorach 316

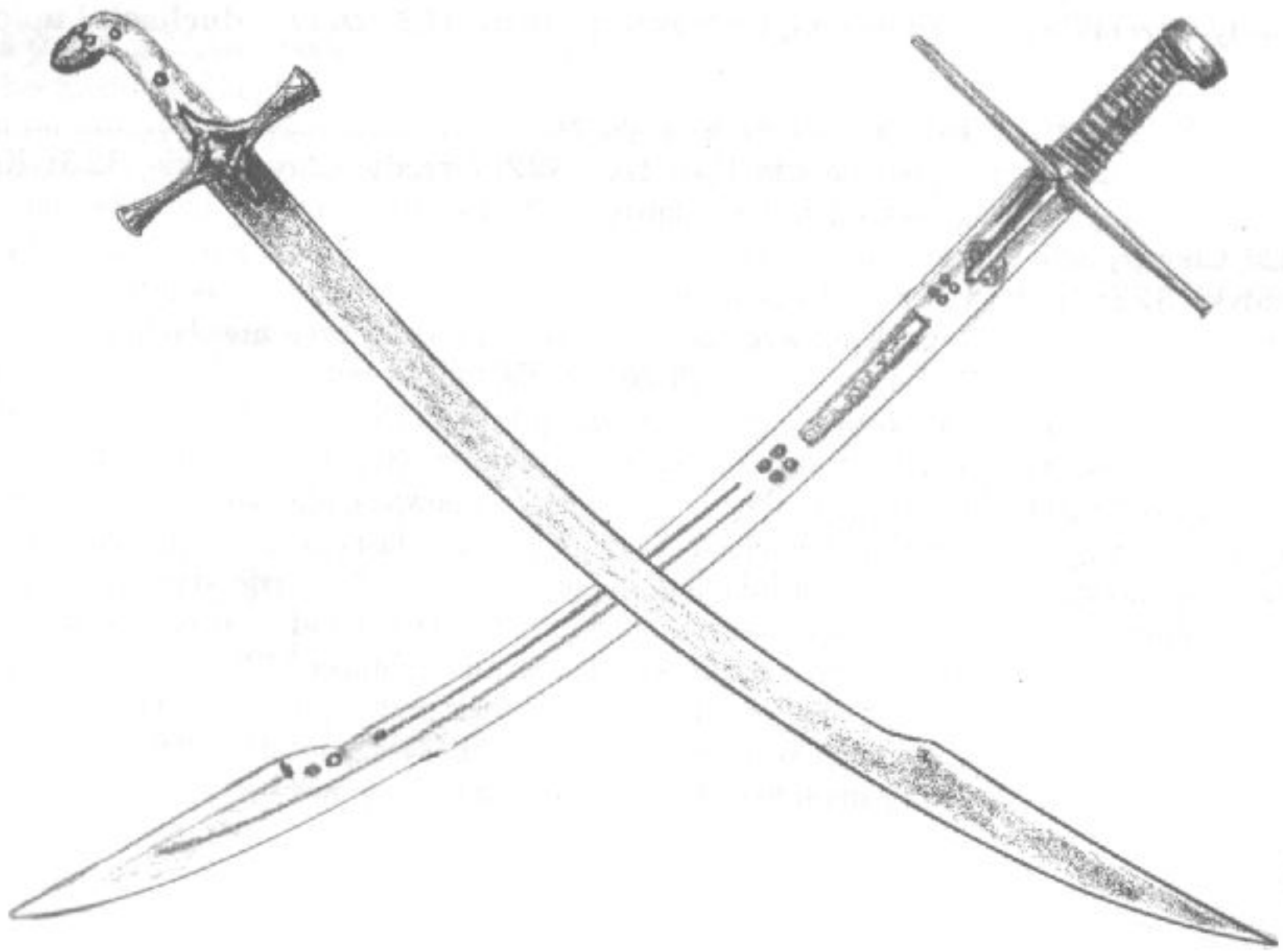
Księga XII: Targowisko różności pełne **321**
Kalendarium najważniejszych wydarzeń lata 1575–1702 **322**; **Urzędy staropolskie 325;** Król 325; Urzędnicy królewscy 325; Wojewoda 326; Kasztelan 326; Starosta 326; Urzędy ziemskie 326; Miecznik 326; Cześnik 326; Podstoli 326; Chorąży 326; Wojski, łowczy, koniuszy i cała reszta 326; **„Jam Zagłoba herbu Wczele", czyli cztery łyki heraldyki 327;** Herbu rodowód i zasady nabywania 327; Blazonowanie, tynktury i inne fajne rzeczy 327; Kropka, kropka, kreska, kreska, czyli jak wygląda herb 327; Na piwo! – czyli zawołania herbowe 328; Historie herbowe 328; Index nobiluim 329; Targowisko, czyli co i za ile można było kupić w dawnej Rzeczypospolitej 331; **Dziedzictwo 334**; Cmentarz wieczorową porą – opowieść imć pana Dominika Wolskiego h. Lubowla 334; Żołnierska niedola – opowieść imć pana Tomasza Wolskiego h. Junosza 335; Oko w oko z infamisem – opowieść pana Samuela Kamienieckiego h. Pilawa 335; Diabeł na szubienicy – opowieść imć pana Pawła Buynowskiego h. Korwin 336; Wspominki z wieży – opowieść imć Michała Obuchowicza h. własnego 337; Spotkanie w gospodzie, czyli historia wreszcie się zaczyna 337; Kompania infamisa Rohatyńskiego 338; Ludzie starosty Sawickiego 338; Historia Gedeona Rożniatowskiego, czyli o co w tym wszystkim chodzi 339; Dobre rady starosty Sawickiego 339; Zaproszenie od zabójcy 340; Co dalej 341; Zamek charakternika 341; Strzała infamisa 342; Oko w oko z infamisem 342; Pod „Czarcim Dębem" 342; Czarna sakwa 343; Pościg 344; Pojedynek przy strumieniu 344; List sprzed sześciu lat 344; Spotkanie po sześciu latach 344; Kopalnia pod Niedźwiedzią Skałą 345; Stary młyn 345; Zwada w młynie 346; Skarb charakternika 347; Konotacja Cech pana brata 348; Gotowe postacie panów braci 350

Pamięci Stefana Batorego,

największego króla, jaki kiedykolwiek

władał Rzecząpospolitą szlachecką

poświęcają autorzy...



Prolog

czyli

Dzikich Pól początek

MOŚCI PANOWIE!

Oto przed wami nowy system fabularny: „Dzikie Pola. Rzeczpospolita w ogniu". Akcja rozgrywanych w nim przygód, jak zapewnie sami się domyślacie, ma miejsce w czasach istnienia Rzeczypospolitej Obojga Narodów, czyli Polski szlacheckiej. Jeśli otworzycie następne strony tej książki, dowiecie się, w jaki sposób przenieść się w dawne, jakże sławne lata. Świat, prezentowany w niniejszym systemie, świat Sarmatów z XVII wieku, różni się znacznie od innych, fantastycznych krain. Istniał w rzeczywistości, a prawie wszystkie postacie z tej gry, a także opisywane wydarzenia miały miejsce naprawdę.

W systemie, którego główny podręcznik właśnie trzymacie w ręku, każdy z grających powinien stworzyć sobie własnego bohatera, własnego pana brata z nazwiskiem, herbem, nade wszystko zaś – szlacheckim honorem. Potem może rozpocząć grę i, jak w każdym systemie fabularnym, otworzą się przed nim uroki życia dawnych Sarmatów. Zajazdy, zwady, rąbaniny, pojedynki, szlacheckie uczty, z których żaden uczestnik nie mógł wyjść trzeźwy, walki na stepach z Tatarami i Kozakami, sekretne misje i dworskie intrygi, a także, jeśli sobie tego życzy, spotkanie z dawną, zapomnianą magią, jaką potajemnie uprawiano w dawnej Polsce. Grający w „Dzikie Pola", zamiast bezskutecznie uganiać się za orkami i goblinami, mogą rozbić teraz pod Lwowem watahę jakiegoś Azby-beja, złożoną z Tatarów budziackich, Wołochów i zbiegłej czeladzi. Mogą zwadzić się w gospodzie na rynku w Czehryniu z pijanymi Kozakami, posiec łby na sejmiku czy szlacheckim zjeździe, zajechać dwór znienawidzonego sąsiada. Mogą wcielić się w bohaterów „Trylogii" Henryka Sienkiewicza, gdyż każdy, kto gra w ten system, nie jest już pierwszym lepszym łotrem z gościńca, którym pogardza byle kmieć czy mieszczanin. Staje się polskim szlachcicem, dawnym Sarmatą, przed którym otwarta jest droga do wszelkich zaszczytów i dostojeństw, mężem uzbrojonym w swój honor, odwagę i szablę. Oczywiście, jeśli ktoś tego sobie życzy, może wcielić się w cudzoziemca: Irlandczyka, Szkota czy Niemca na polskiej służbie i zamiast szabli nosić przy boku długi rapier. Może być także Lipkiem, czyli Tatarem polskim, a nawet Kozakiem zaporoskim. Słowem: „wola mu, nie niewola" być kim chce i czynić, co mu się tylko podoba.

Oczywiście myli się ten, kto sądzi, że w opisywanej grze będzie mógł wcielić się od razu w postać wielkiego magnata, karmazyna, posiadającego setki wsi i prywatną armię. Każdy jest bowiem na początku biednym bądź zubożałym szlachetką, dosiadającym starej chabety, z kilkoma złotymi w sakiewce, wysłużoną szablą, przede wszystkim zaś z honorem i odwagą, a czasami dobrym nazwiskiem. Tacy jak on – nie mający ziemi, ani innych majętności – panowie bracia określani byli mianem „hołoty", ale też posiadali jedną wielką przewagę nad zwykłymi chłopami czy mieszczanami. Uznawano ich za szlachtę, a to już znaczyło wiele. Bowiem dawny Sarmata zawsze mógł wyrąbać sobie szablą drogę do majętności i zaszczytów. Szlachetnie urodzeni w Rzeczypospolitej byli wolni. Nie uznawano wśród nich dziedzicznych książąt i arystokratów. Stąd powodzenie w życiu danego pana brata zależy tylko od jego sprytu i szczęścia. Może skończyć na katowskim pniaku, bądź też jako wielki posesjonat, pan tysiąca wsi i miast, zasiadający w senacie u boku króla.

Gra fabularna, ni pies to, ni wydra

Zapewne niektórzy spośród Czytelników tego wstępu zastanawiają się, czym w istocie jest wspominany wiele razy termin „gra fabularna". Otóż określa on szczególny rodzaj zabawy, toczącej się nie na papierowej planszy (choć i ona czasami może okazać się przydatna), lecz w wyobraźni uczestników, którzy podczas tego typu rozgrywki mogą przeżywać wiele niezwykłych przygód, ograniczonych tylko, jak w życiu, możliwościami bohaterów, w których się wcielają.

Starosta Gry

Osobą, prowadzącą grę jest zawsze Mistrz, zwany w „Dzikich Polach" Starostą Gry. Zna on dobrze świat, w którym śmiałkom przyjdzie zmierzyć się z przeciwnościami losu, opisuje miejsca, w których przebywają, to co dzieje się dokoła lub jakich ludzi spotykają na swej drodze. Starosta Gry symbolizuje los i przeznaczenie, on i tylko on ma do dyspozycji spisaną fabułę rozgrywającej się przygody, wie, co wydarzy się w grze, kto i co czyha w ciemnym lesie lub przydrożnej karczmie.

Cechy i konotacje

Ci, którzy odważają się wkroczyć do świata, opisywanego przez którąś z gier fabularnych, wcielają się zwykle w wylosowane lub wymyślone przez siebie postacie. W „Dzikich Polach" będą mogli grać, jako się wyżej

rzekło, polskimi szlachcicami z XVII wieku. Każda z takich postaci opisana jest na specjalnej karcie gracza, zwanej w niniejszym systemie Konotacją. Gdy ktoś tworzy pana brata, w którego potem się wciela, zaznacza tam jego charakterystyczne cechy: Krzepę, Zwinność, Mądrość, Odwagę. Wiele z nich, choć gracze nie muszą tego wiedzieć, wyraża odpowiednia liczba. W taki właśnie sposób opisuje się daną postać, określa, czy jest szybka, silna itp. Wartości liczbowe symbolizują po prostu szansę na wykonanie pewnych, związanych z daną cechą czynności (np. ktoś o Zwinności równej 50 ma 50% szans na to, że utrzyma się na przerzuconym nad strumieniem pniu drzewa). Umożliwiają one także Staroście Gry szybkie i skuteczne sprawdzanie, jak zachowa się bohater w pewnych, wynikających z gry sytuacjach. Jeżeli np. na kogoś zwala się drzewo, a gracz deklaruje, że uskakuje w bok, Starosta Gry testuje jego odpowiednią cechę (w tym przypadku jest nią Zwinność).

Testy

Takie sprawdzanie współczynników odbywa się po prostu poprzez rzut kośćmi i porównanie jego wyniku z wartością testowanego współczynnika. Przyjmuje się, że jeśli ten wynik okaże się mniejszy od danej cechy lub jej równy, rezultat testu jest pomyślny dla gracza (tzn. np. zdoła on uskoczyć przed opadającym drzewem). Jeżeli jednak jest wyższy, niestety – test się nie udał, a zatem grający może z tego powodu ucierpieć (np. zostać przywalony pniem).

Panowie Gracze i ich Swawolna Kompania

W grach fabularnych, a zatem i w „Dzikich Polach", uczestnicy gry, zwani dalej Panami Graczami, nie walczą ze sobą, ani też przeciwko sobie nie działają (przynajmniej nie powinni). Wprost przeciwnie, współpracują, aby osiągnąć cel, stworzyć działającą wspólnie grupę, w tym systemie nazywaną Swawolną Kompanią, „towarzystwem" lub też „kupą hultajską" (tak w XVII wieku określano działające na terenie Rzeczypospolitej grupy szlachty – hołoty, która włóczyła się po gościńcach w poszukiwaniu przygód, zwad i bijatyk lub też służby). W pewnym sensie przeciwnikiem uczestników zabawy jest właśnie Starosta, który wciela się we wrogów i innych, napotkanych po drodze ludzi oraz stawia przed graczami zadania, które powinny zostać wypełnione. Prezentuje on świat w sposób opisowy, w którym jak najmniejszą uwagę poświęca się rzutom kośćmi, większą zaś wczuciu się w prowadzoną postać i stworzeniu specyficznego klimatu gry.

Przygody

Zabawa w „Dzikie Pola" polega po prostu na rozgrywaniu różnorodnych przygód. Wymyśla je Starosta Gry, spisuje w postaci scenariusza, zwanego dalej „dyariuszem przygody", przy czym żaden z Panów Graczy nie może mieć do nich dostępu, chyba że chce popsuć sobie zabawę. W dyariuszach opisane są miejsca, do których trafić mają uczestnicy gry, scharakteryzowani są ich przeciwnicy oraz ludzie spotkani po drodze, określone są skarby czy nawet pułapki lub ukryte przejścia, w zależności od rodzaju przygody. Każdy z dyariuszy musi mieć jakiś ściśle określony cel, choć oczywiście Panowie Gracze nie muszą poznać go od razu. Może nim być np. usieczenie w pojedynku znanego rębajły, rozbicie watahy Kozaków, wzbudzających strach wśród spokojnych mieszkańców, zajazd na dwór znienawidzonego sąsiada, zdobycie ukrytego skarbu itd., w zależności od wyobraźni prowadzącego rozgrywkę.

Ze strony Panów Graczy wymagane jest jedynie jak najpełniejsze wczucie się w wykreowane przez siebie postacie szlachciców polskich, litewskich czy ruskich. Starosta Gry opisuje im miejsca, w których przebywają, wciela się w ludzi, z którymi toczą rozmowy, kieruje ruchami ich przeciwników. Tylko on wie, co jest za zamkniętymi drzwiami, co straszy nocami w nawiedzonym dworze, kto jest przyjacielem, a kto prawdziwym wrogiem.

Dzikie Pola

Akcja przygód opisywanego systemu rozgrywa się w czasach największej świetności dawnej Rzeczypospolitej, w okresie pomiędzy początkiem panowania Stefana Batorego, a śmiercią ostatniego króla-Sarmaty – Jana III Sobieskiego, czyli w latach 1575-1696. Dla uproszczenia, autorzy założyli sobie, że większość dyariuszy przygód, zawartych w XII księdze tego systemu, odnosi się do początku XVII wieku, czyli czasów, w których Polską i Litwą władali Zygmunt III i Władysław IV Waza. Nic nie stoi jednak na przeszkodzie, aby Panowie

Gracze sytuowali akcję dyariuszy dowolnie, nawet poza określonymi wyżej granicami czasowymi, wcielali się w postacie z I połowy XVI wieku lub nawet wieku XVIII. Być może nawet byłoby lepiej, jeśli Starosta Gry w ogóle nie określałby dokładnie czasu, w którym żyją ich bohaterowie. Wystarczy w zasadzie stwierdzenie: „Jest pierwsza połowa XVII wieku." lub „Mamy schyłek panowania króla Stefana." Po prostu inne przygody do „Dzikich Pól" rozgrywać się będą w bardzo różnych latach.

Historia jak prawdziwa

Zupełnie tak samo, jak z ramami czasowymi, postąpić należy z rzeczywistością historyczną opisywanego systemu. „Dzikie Pola" trzymają się dziejów takich, jakie były one naprawdę, prowadzący grę ma wszakże możliwość zmieniania faktów i wydarzeń, np. wprowadzenia na tron Polski i Litwy nowych władców. Zresztą każdy z Panów Graczy może kiedyś zostać królem Rzeczypospolitej i tym samym uchronić ją od zbliżającej się zagady. Pamiętać wszakże należy o jednym: w „Dzikich Polach" nie jest dopuszczalna żadna zmiana realiów epoki. Starosta Gry nie powinien wprowadzać w XVII wiek postaci czy wynalazków z późniejszych epok, nie może też zmieniać obowiązujących w nim obyczajów.

Okres od 1575 do 1696 roku to wielce burzliwe czasy. Wiele było wówczas wojen, błyskotliwych zwycięstw i druzgocących klęsk. Koniec końców, Rzeczpospolita szlachecka przetrwała wszystkie nawałnice. Szlachta polska obroniła swoje państwo przed agresją sąsiadów, słono płacąc za to swoją krwią i wyniszczeniem kraju. I nic dziwnego, skoro w przeciągu całego XVII wieku było zaledwie 20 lat pokoju.

Czary i czarty polskie

W przezentowanym systemie występuje również specyficzna, staropolska magia. Można postąpić z nią podobnie, jak z wydarzeniami historycznymi. Jeśli wola Panów Graczy jest taka, Starosta Gry nie musi wcale wprowadzać czarów. Każdy jednak może stworzyć sobie postać nie wierzącą (a ściślej mówiąc, prawie nie wierzącą) w rzeczy nadprzyrodzone, których istnienia dowodzono powszechnie w okresie baroku. Istnieje też możność wybrania sobie postaci bardzo przesądnej, w każdym wydarzeniu dopatrującej się wpływu potężnych, magicznych sił.

Magia staropolska nie była oczywiście magią, znaną ze światów innych gier fabularnych. Panowie Gracze nie spotkają na swej drodze czarnoksiężników, rzucających na prawo i lewo ogniste kule. Rzeczy dziwne i niezwykłe ukryte są przed oczyma niepowołanych. Ktoś, kto w ich istnienie nie wierzy, może w ogóle ich nie dostrzec. W „Dzikich Polach" sztuka czarowania oparta została na prawdziwej, autentycznej magii z dawnych czasów: począwszy od tajemnej alchemii, aż po nekromancję, która nie oznaczała wcale dążenia do ożywiania zmarłych, lecz przywoływanie duchów martwych ciał. Mało kto wie zapewne, że największy polski czarnoksiężnik, legendarny Pan Twardowski, był w istocie nekromantą, wywoływał bowiem, między innymi, ducha Barbary Radziwiłłówny (na życzenie Zygmunta Augusta). Stolica zaś przeniesiona została z Krakowa do Warszawy w roku 1596, bo Zygmunt III Waza, bawiąc się w doświadczenia alchemiczne, spalił ponoć połowę Wawelu.

System opisowy

Pod względem mechaniki gry, „Dzikie Pola" nie są bynajmniej typową grą fabularną. W miarę możliwości ograniczono w nich liczbę testów, a co za tym idzie także rzutów kośćmi. Wszystkie rzuty, które pozostały, z wyjątkiem związanych z walką, wykonuje Starosta Gry, dlatego też Panowie Gracze nie znają nawet ich wyników liczbowych. Nie znają także wartości liczbowych współczynników określających cechy ich bohaterów. Wystarczają im same określenia słowne, np. silny, najsilniejszy, mało zwinny itd. Akcja przygód w tym systemie nie polega na bezmyślnym turlaniu 6- i 10-ścianami, lecz na jak najbarwniejszym opisie zachowania gracza. Kości właściwie przeszkadzają w grze, a jeśli Starosta Gry może, lepiej niech obywa się w ogóle bez nich. Wszystko zależy od siły opisu i zaanagażowania uczestników gry, cały system zatem polega bardziej na dialogach, barwnych opisach i wiedzy Starosty Gry, niż na długotrwałych testach i sumowaniu setek liczb i modyfikatorów. Nie muszę chyba dodawać, że wszystkie zasady, spisane w książce, którą trzymacie właśnie w ręku, mogą być dowolnie zmieniane, w zależności od woli Panów Graczy i ich Starosty. „Dzikie Pola" są bowiem systemem twórczym, nie zaś odtwórczym i w niczym nie ograniczają inwencji uczestników zabawy.

Kość kości nierówna

Do gry wystarczą tylko dwie kostki 10-ścienne i jedna 6-ścienna, które bez problemu można nabyć w każdym sklepie z grami na terenie naszego kraju. Jak już wspominaliśmy, służą one do szybkiego testowania najróżnorodniejszych cech – współczynników bohaterów, w których wcielają się Panowie Gracze, lub np. rozstrzyganiu pewnych sytuacji losowych. Dla ułatwienia, we wszystkich przygodach i w dalszej części tej książki przyjęliśmy skróty, określające rodzaj i liczbę rzuconych kości. I tak zatem:

1k10 – oznacza rzut jedną kością 10-ścienną.

1k6 – oznacza rzut jedną kością 6-ścienną.

Czasami, aby przeprowadzić test, należy rzucić większą liczbą kości, a potem zsumować wyniki i porównać je z odpowiednią cechą bohatera. Liczba, stojąca przed skrótem k (kość) oznacza liczbę rzucanych kostek. I tak zatem np.:

3k10 – oznacza, że należy rzucić trzema kośćmi 10-ściennymi i zsumować wyniki.

2k6 – oznacza, że należy rzucić dwiema kośćmi 6-ściennymi i zsumować wyniki.

Większość testów w systemie stanowić będą testy tzw. procentowe. Wykonuje się je w ten sposób, iż rzuca się dwiema kośćmi 10-ściennymi (ewentualnie dwa razy jedną kością). Wynik pierwszej z nich odczytać należy jako liczbę dziesiątek, drugiej zaś jedności. Np. rezultat 1 i 7 odczytać należy jako 17, a 8 i 9 jako 89. Jeśli na kostce dziesiątek wypadnie 0, oznacza to, że w rzucie występują tylko jedności, np. 0 i 9 odczytujemy jako 9; 0 i 1 jako 1. 0 i 0 traktujemy jak 100. Czasami wynik rzutu musimy jeszcze przez coś przemnożyć lub też dodać doń jakieś wartości. I tak np.:

1k10+2 oznacza rzut jedną kością 10-ścienną i dodanie doń 2,

1k100+30 – oznacza rzut jedną kością procentową (czyli dwiema 10–ściennymi, jak w powyższym przykładzie) i dodanie do wyniku 30.

W „Dzikich Polach" używane są też rzuty 1k50. Oznacza to wynik z przedziału od 1 do 50. Chcąc go uzyskać, należy po prostu rzucić 1k100 i podzielić wynik na pół, zaokrąglając go w dół. Można też potraktować wynik 1k100 w zupełnie inny sposób – uznać wszystkie rezultaty od 01 do 50 za wynik rzutu 1k50 (a więc nie dzielić przez pół), a od wszystkich wyników od 51 do 00 (100) po prostu odejmować 50.

Dwanaście ksiąg

Tyle zatem przydługiego wstępu. Pora powiedzieć, co uważny Czytelnik znajdzie w tej książce. Opis systemu „Dzikie Pola – Rzeczpospolita w ogniu" został podzielony na dwanaście ksiąg. Przedstawiają one kolejno: historię i kulturę szlachty polskiej w XVII wieku – jest to wstęp do dalszej części gry, zapoznający Panów Graczy z rolami, jakie ich bohaterowie mają odgrywać. Następnie znajdziemy tu sposób tworzenia postaci szlacheckich; nowy, zupełnie nie znany, nawet wśród gier fabularnych, system walki; staropolskie czary i czarty oraz wiele innych, przydatnych informacji. Ostatnia, XII Księga zawiera przykładowy dyariusz przygód. Tyle na początek. Resztę wymyślicie sami.

w imieniu Autorów
Wasz sługa uniżony

Jacek L. Komuda h. Kościesza

Księga I

Szlachcic na zagrodzie równy wojewodzie

Ty, drogi Czytelniku, a właściwie odtąd Mości Panie Bracie, jesteś już polskim szlachcicem. A twoje szlachectwo znaczy naprawdę bardzo wiele. W przeciwieństwie do innych gier fabularnych, nie wcielasz się tu w zwykłego awanturnika, którym pogardza tchórzliwy mieszczanin czy podły kmieć. Stałeś się Sarmatą – osobą, której przynależy szacunek, wynikający z urodzenia i zachowania. Człowiekiem, posiadającym wielką fantazję i dumę, a także poczucie honoru.

Wiemy dobrze, że wcielenie się w takiego bohatera nie jest wcale proste. Wszak nie gra się nim tak, jak pierwszym lepszym rycerzem czy, nie daj Boże, paladynem. Zapewne wielu Panów Graczy wie, jak powinien zachowywać się prawdziwy szlachetnie urodzony Polak, Litwin czy Rusin z XVII wieku. Dobremu, pojętnemu uczestnikowi zabawy wystarczyć może tylko lektura „Trylogii" Henryka Sienkiewicza. Ta część systemu jest zaś przeznaczona przede wszystkim dla tych nielicznych, mamy nadzieję, którym nie chce się sięgać po jakiekolwiek książki, a nigdy dotąd nie zetknęli się ze światem Rzeczypospolitej szlacheckiej w XVII wieku. Jednak przede wszystkim powinien przeczytać ją Starosta Gry. Księgę I napisano właśnie po to, aby Panowie Gracze nie ubierali dawnych Polaków np. w XIX-wieczne surduty, nie wtykali husarzom do rąk dwuręcznych mieczy (chyba że ktoś chce grać Longinusem Podbipiętą), ani też nie sądzili, że każdy sejmik musiał zakończyć się rąbaniną i spaleniem kościoła. Jeśli zaś komuś nie chce się czytać poniższych informacji, a nie wie nic o życiu dawnej szlachty polskiej – jest i na to rada. Po prostu może wcielić się w postać cudzoziemca – szlachcica z Niemiec, Szkocji czy Francji, i patrzeć na obyczaje staropolskie oczyma przybysza nie znającego kraju ani ludzi.

Myli się ten, kto sądzi, iż „Dzikie Pola" są grą, do której potrzebny będzie nudny podręcznik historii. Rzeczywistość tego systemu różni się znacznie od przedstawionej w książkach, z których wszyscy uczyliśmy się bądź uczymy. Dlatego też najlepszym wyjściem przed rozpoczęciem lektury wydaje się być zapomnienie wszystkiego, co każdy z Panów Graczy poznał w szkole, bowiem rzeczywistość „Dzikich Pól" okaże się zupełnie inna, niż kiedykolwiek mogli sądzić.

Rzeczpospolita

Zanim przejdziemy do opisu szlacheckich zwyczajów i obyczajów, fantazji, cnoty, honoru, męstwa i odwagi, musimy powiedzieć kilka słów o krainie, w której Panowie Gracze przeżyją swe niezwykłe przygody. Wszak każdy wiedzieć powinien coś na temat kraju, w którym się urodził, czyli Rzeczypospolitej w XVII wieku. Ponieważ wszyscy, którzy czytają karty tej księgi, przenoszą się w wiek XVII, opiszemy ją tak, jak jest ona widziana oczyma kogoś żyjącego w samym środku tej wielkiej epoki, czyli na początku stulecia. Polska to zaiste ciekawe państwo – jedno z największych w Europie, będące prawdziwym mocarstwem. W Polsce, żyznej, bogatej i ludnej, znaleźć można wiele pięknych miejsc i nie zbadanych zakątków. Lata są tu zwykle gorące, wiosny ciepłe i deszczowe, jesienie zaś suche, pełne złotego blasku i żółtych, opadających z drzew liści. W zimie spada obfity śnieg, czyniąc wiele dróg nieprzejezdnymi. Towarzyszą mu bardzo silne mrozy – jeziora i rzeki pokrywają się wówczas grubą taflą lodu. Zimy czasami skuwają Bałtyk tak, iż z północnych krańców Prus dojechać można saniami aż do Szwecji. Ponoć kiedyś, w czasie największych mrozów, pewien przedsiębiorczy mieszczanin otworzył karczmę pośrodku drogi między oboma krajami.

Granice Rzeczypospolitej

Północną granicę Rzeczypospolitej stanowią brzegi Morza Bałtyckiego i lesiste obszary przylegających do nich Inflant. Kraj na południu, gęsto zaludniony, pokryty lasami i tajemniczymi puszczami, jest w większej części nizinny, przetykany bagnami i łożyskami błękitnych rzek. Ziemie są dość żyzne – nadają się dobrze do uprawy zboża, które stanowi prawdziwe bogactwo tej części świata, a także do hodowli bydła.

Idąc od morskich brzegów ku południowi, trafiamy na równiny centralnej Polski, a potem Małopolski, które kończą się u stóp gór – Karpat. Rzeczpospolita graniczy tutaj ze Śląskiem, a od południa z Siedmiogrodem, pozostającym w zależności od Turcji. Posuwając się dalej, ale już ku wschodowi, wychodzimy z kolei na szerokie, rozległe stepy Ukrainy. Południowe granice kraju biegną wzdłuż gór, potem schodzą w dolinę Dniestru, wreszcie kończą się gdzieś, hen, na Dzikich Polach, dochodząc prawie aż do Morza Czarnego. Idąc stąd na północ, trafiamy na nieprzebyte bagna Polesia, dorzecza Dniepru i Prypeci. Wschodnia granica Rzeczypospolitej biegnie przez Ziemie Czernihowską, Siewerską i Smoleńską, aż w końcu opiera się o Dźwinę i kończy w Inflantach.

Zabudowa Rzeczypospolitej

Zabudowa Polski i Litwy jest w znacznej części drewniana. Jadąc przez kraj, można nie natknąć się na ani jeden murowany budynek. Dwory szlacheckie, a nawet miejskie domy budowane są z drewna, którego jest tutaj pod dostatkiem. W Rzeczypospolitej funkcjonuje wiele miast, ale tylko nieliczne z nich odpowiadają poziomem życia i zamożnością podobnym im ośrodkom na zachodzie Europy. Opisywany kraj jest zatem w znacznej części rolniczy, a ogromna większość mieszkańców utrzymuje się z uprawy ziemi. Co za tym idzie, większość przygód, w jakich uczestniczyć będą Panowie Gracze, rozgrywać się będzie na łonie natury.

Ludność Rzeczypospolitej

Rzeczpospolita w pierwszej połowie XVII wieku to olbrzymie, potężne państwo, zamieszkane przez wiele nacji. Należy ono przede wszystkim do szlachty – władzę sprawuje król, a pełnię praw politycznych posiadają szlachetnie urodzeni wszystkich wyznań i pochodzenia. Najwięcej w Rzeczypospolitej jest Polaków, zamieszkujących zachodnie i centralne połacie kraju. Tuż po nich

wymienić należy Rusinów – ci żyją głównie na wschodzie i południu państwa. Następni w kolejności są Litwini, po nich zaś inne nacje – Inflantczycy, Niemcy, Tatarzy, Kozacy, Ormianie, Żydzi, Grecy, zbiegowie z państwa moskiewskiego, Cyganie, Karaimi, Szkoci, Holendrzy, Irlandczycy i wiele, wiele innych. Pomimo tego jednak, cała szlachta jest sobie równa. Polaka, Litwina czy Rusina traktuje się tak samo, o ile, rzecz jasna, jest człowiekiem herbowym.

Korona i Litwa

Od czasów sławetnej Unii Lubelskiej w roku 1569 Rzeczpospolita składa się z dwóch części – Korony i Litwy. Różnice pomiędzy nimi, choć znaczne, uległy jednak zatarciu. W czasach, w których Panowie Gracze przeżyją wiele niezwykłych przygód, Litwin jest Litwinem tylko dlatego, że nie mieszka w Koronie, bowiem szlachta Wielkiego Księstwa uległa niemal całkowitej polonizacji. Wspominany termin oznacza zatem po prostu przynależność terytorialną, nie zaś narodową danego szlachcica, podobnie jak słowo Mazur oznacza mieszkańca Mazowsza, a Rusin – kogoś mieszkającego na Rusi Czerwonej, choćby nawet wywodził się z Wielkopolski czy Prus.

Od Korsunia do Torunia, czyli Korona

Tak Korona, jak i Litwa dzielą się na kilka różnych ziem, odmiennych od siebie pod względem krajobrazu, kultury czy obyczajów. Terytorium Rzeczypospolitej szlacheckiej daje Panom Graczom możliwość przeżycia naprawdę pasjonujących przygód – od walk z Tatarami i Kozakami na Dzikich Polach, zabawiania się w intrygi

spod znaku „płaszcza i szpady" w Prusach, Inflantach czy wręcz na królewskim dworze w Warszawie, uganiania się za beskidnikami na Podgórzu po rozgrywanie dyariuszy grozy w jednym z prastarych litewskich borów, gdzie czają się złe moce i zapomniane, mroczne siły.

Prusy Królewskie i Książęce, czyli nasi to, czy elektorscy?

Najdalej na północ wysuniętą częścią Polski są Prusy Królewskie i Prusy Książęce. Pierwsza z tych ziem należy bezpośrednio do Korony, druga zaś jest polskim lennem. Prusy Książęce to pozostałość po pokonanym w roku 1525 Zakonie Krzyżackim, którego mistrz złożył królowi Zygmuntowi I hołd lenny. Odtąd te ziemie pozostają w stałej zależności od Korony. Mieszkają tam Polacy i potomkowie dawnych Prusów, podbitych niegdyś przez Zakon Krzyżacki, a także Niemcy. Na Żuławach usadowili się Holendrzy, którzy w dawnych czasach dostali ten obszar do zagospodarowania od królów z Krakowa.

Szlachta Prus używa w większej części stroju polskiego, choć wielu pozostaje przy zachodnim – niemieckim. W miastach przeważają Niemcy – ubrani z cudzoziemska kupcy i zamożni mieszczanie. Są oni jednak wierni Rzeczypospolitej i jej królowi.

Opisywane tereny to rozległe, często piaszczyste równiny, gdzieniegdzie poprzecinane pasmami wzgórz. Jest tam wiele lasów, rzek i strumieni, a Prusy Książęce słyną jako kraina tysięcy tajemniczych jezior. Z większych rzek wpadają tutaj do morza Niemen i najważniejsza arteria komunikacyjna Korony – Wisła, wielki szlak handlowy.

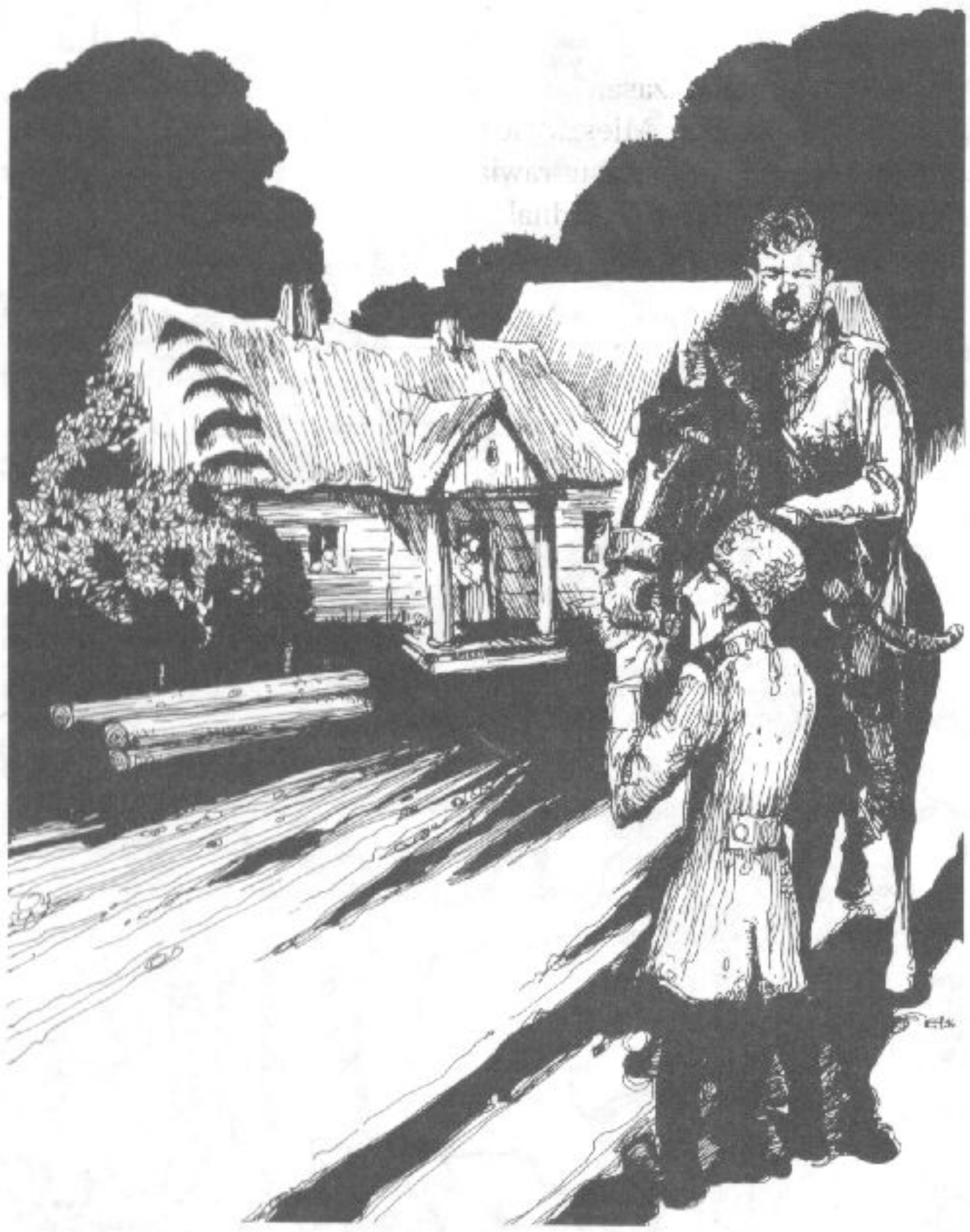
Gdańsk

Bezsprzeczną osobliwością Prus Królewskich pozostaje Gdańsk. To ogromne, niezwykle bogate miasto istnieje nie tyle wewnątrz, co przy Rzeczypospolitej. Na zachodzie Polskę nazywa się często, nie bez przesady, spichlerzem Europy, zamieszkująca ją szlachta żyje bowiem z eksportu zboża. Oczywiście w ten sposób nie żywi się cały świat. Zboże trafia przede wszystkim do Niderlandów, Anglii czy północnych Niemiec, gdzie istnieją wielkie handlowe miasta. Spławiane Wisłą ziarno przechodzi prawie w całości przez Gdańsk, który czerpie z handlu ogromne zyski. I na odwrót – wszystko, co tylko Rzeczpospolita może kupić, sprowadza za pośrednictwem tego właśnie miasta.

Handel jest podstawą potęgi Gdańska, ufortyfikowanego potężnymi bastionami i wałami, zabezpieczonego systemem śluz i zapór, odcinających miasto od lądu, utrzymującego własne oddziały wojskowe i flotę, zrzeszonego ponadto w Hanzie – morskim związku wielkich, kupieckich miast. Gdańsk jest zachłanny, a szlachta narzeka często na jego wielką samodzielność.

Poza tym wszystkim, Gdańsk, jako miasto portowe, stanowi przedziwną mieszaninę narodowości. Tutaj właśnie szlachcic – Sarmata z Ukrainy lub Podola – spotkać się może z Hiszpanem czy Francuzem, Niemiec z brodatym, okutanym w futra Moskwicinem, Szwed z Holendrem, a wszyscy z wszędobylskimi Włochami. Gdańsk nigdy nie odstąpił Polski. Poza tradycjami, zadecydowały o tym także względy gospodarcze. Kupców z tego miasta przeraża myśl, iż panować nad nimi mógłby elektor brandenburski czy król szwedzki, który wycisnąłby podatkami ostatni grosz z ich pękatych sakiewek, odebrał przywileje, ograniczył znaczenie miasta. Mieszczanie zbuntowali się przeciwko Rzeczypospolitej tylko jeden jedyny raz, za panowania Stefana Batorego. Doprowadziło to do otwartej wojny i choć wojska królewskie nie zdołały zająć miasta, wojna ta skończyła się klęską Gdańszczan pod Lubieszowem i upokorzeniem miasta. Od tej pory łyczkowie z „Chłańska" nigdy już nie odważyli przeciwstawić się Rzeczypospolitej. Prawde iednak mówiąc, nie mieli w tym żadnego interesu.

INFLANTY
Gotlandia
Olandia
Bornholm
MORZE BAŁTYCKIE
Rugia
Pomorze Zachodnie
BRANDENBURGIA
Kurlandia
Żmudź
Piltyń
Okieś
Ryga
Kirchholm
Mitawa
Potaga
Wornie
Dyneburg
Siebież
Wlk. Łuki
Biała
Moskwa
Oka
Połock
Witebsk
Smoleńsk
Dorohobuż
Don
Niemen
Kowno
Werki
Troki
Wilno
Wilia
Królewiec
Pregoła
Hel
Gdańsk
Puck
Lębork
Słupsk
Tczew
Kamień Pom.
Starogard
Chojnice
Malbork
Elbląg
Chełmno
Toruń
Nowogródek
Nieśwież
Grodno
Mińsk
Mohylew
Kleck
Słuck
Wołkowysk
Ciechanów
Płock
Dobrzyń
Wyszogród
Gniezno
Poznań
Bieżeń Kuj.
Świebodzin
WIELKOPOLSKA
Wschowa
Kalisz
Soshaczew
Łęczyca
Warszawa
Drohiczyn
Czersk
Łuków
Brześć Lit.
Pińsk
Prypeć
Turów
Homel
Berezyna
Dniepr
Desna
Nowogród Siewierski
Głuchów
Sejm
Kursk
Czernihów
Konotop
Legnica
Wrocław
Odra
Wieluń
Piotrków
Warta
Radom
Lublin
Chełm
Włodzimierz
Łuck
Dubno
Dnieper
Żytomierz
Kijów
Perejasław
Hadziacz
Worskła
Psioł
Kłodzko
Opole
Sandomierz
Sieniawa
Kraków
Tarnów
Przemyśl
Lwów
Bełz
Zator
Żywiec
Cieszyn
Nowy Sącz
Sanok
San
Wisła
Pilica
Bug
Styr
Horyń
Ostróg
Teterew
Kaniów
Korsuń
Czerkasy
Czehryń
Krzemieńczuk
Połtawa
Donieć
Ukraina
MORAWY
Brno
Morawa
CZECHY
Łaba
Spisz
KRÓLESTWO WĘGIER
KSIĘSTWO SIEDMIOGRODU
Sambor
Halicz
Podhajce
Buczacz
Trembowla
Podolie
Winnica
Niemirów
Kamieniec Podolski
Bracław
Chocim
Boh
Sawran
Dzikie Pola
Kudak
Porohy
Stara Sicz
Nowa Sicz
Zaporoże
MOŁDAWIA
Seret
Jedisan
Dniestr
CHANAT KRYMSKI
MAZOWSKIE



Król Polski i Litwy nie wtrącał się nigdy do spraw miasta, a życie w państwie szlacheckim stanowi źródło praktycznie niewyczerpanych dochodów.

Pruskie miasta

Innymi wielkimi ośrodkami Prus Królewskich i Książęcych są: Królewiec, siedziba elektora, i konkurujący z Gdańskiem Elbląg, którego mieszkańcy są nieprzychylnie nastawieni do tego największego z miast, a także wiele innych. Ot, choćby Malbork, Tczew, a także Gniew, zdominowany przez Niemców, w którym, jako chyba jedynym z miast Pomorza, mieszczanie darzą Polaków wielką niechęcią. Wszystkie te ośrodki są wielce zamożne, domy buduje się tutaj z cegły i kamienia; panuje ład i porządek. Starostowie grodowi mają mało do roboty, poza doglądaniem swych włości i królewszczyzn.

Stateczna Wielkopolska

Na południe od Prus Książęcych rozciągają się równiny Wielkopolski – żyzne, poprzecinane błękitnymi, leniwymi rzekami i gęstymi lasami. Jest to kraina zamożna i dostatnia. Mieszka tu głównie średnia – jedno- lub kilkuwioskowa szlachta, ale spotyka się też i zaścianki. Wielkopolanie słyną w całej Rzeczypospolitej jako stateczni gopodarze, którzy mają blisko do Cesarstwa i wielkich jarmarków we Wrocławiu i Frankfurcie, a także do bogatego Szczecina, obecnie znajdującego się w rękach szwedzkich. Wszędzie tam jest duży popyt na ich płody rolne.

Wielkopolanie, podobnie jak cała szlachta Korony, zajmują się uprawą zboża i hodowlą bydła, które przepędzają na Śląsk lub w głąb Niemiec. Kraj ich od dawien dawna cieszy się spokojem. Wojny toczą się na wschodnich kresach państwa, natomiast tutejsza szlachta przestrzega prawa i porządku, żyje spokojnie, nie zajeżdżając nikogo i nie tocząc sporów z sąsiadami. Oczywiście i tu rodzą się wielcy zabijacy i warchołowie – ci jednak, nie mogąc znaleźć przygód w Wielkopolsce, wyjeżdżają zwykle na Ukrainę, Ruś czy Litwę, zaciągając się na magnacką służbę, czy też do wojsk Rzeczypospolitej.

Wśród miast wielkopolskich najsłynniejszy jest Poznań – dość zamożny ośrodek handlowy, znany ze swoich kościołów i szkół. Niedaleko od niego leży jedno z najświętszych miejsc w Rzeczypospolitej – Gniezno, wielka metropolia kościelna, sławna z katedr, a zwłaszcza grobu św. Wojciecha, będącego celem wielu pielgrzymek. Inne miasta – mniejsze, o zabudowie drewnianej, to Kalisz, Śrem, Konin, Koło, w którym odywają się sejmiki generalne Wielkopolski, czy Leszno. W niektórych z opisywanych ośrodków przeważa ludność polska, w innych mieszkają Niemcy – protestanci, a także inne nacje, jak np. Holendrzy pod Inowrocławiem.

Kujawskie biesiady

Na wschód od Wielkopolski, po obu stronach Wisły, rozciąga się część Rzeczypospolitej zwana Kujawami. Ziemia jest tu dość żyzna, zamieszkana przez lud wesoły i robotny. Szlachta na Kujawach, podobnie jak w Wielkopolsce, to zwykle jedno- lub kilkuwioskowi

panowie bracia. Mieszkańcy tej części Korony słyną jednak nie tylko z gospodarności. Także z ochoty do zwady, wypitki i wybitki. Osobliwością opisywanego obszaru jest fakt, iż zamieszkuje na nim kilka hultajskich rodów szlacheckich, w których skłonności do awantur, zajazdów i bijatyk przechodzą z pokolenia na pokolenie, z ojca na syna. Rodziny te – takie jak Dąbscy, Grabscy, Charbiccy czy Tolibowscy – toczą ze sobą krwawe waśnie i spory, a najczęstszą formą rozstrzygania choćby drobnych sporów jest zbrojny zajazd na dwór sąsiada. Bójki i śmiertelne ofiary są tutaj prawie na porządku dziennym, tak iż czasami trudno jechać na biesiadę nie napisawszy wcześniej testamentu. Bowiem w czasie uczt lub wesel zdarza się często tak, jak pisze to Wespazjan Kochowski:

W Angliji śmierć tańczyła, jako jeden pisze,
Lecz kiedy o kujawskich ja biesiadach słyszę,
Mówię, że i tam śmierć tańczy i wesoła bywa,
Gdy ludzi i od kufli i w tańcu porywa.

Nasłynniejszym miastem Kujaw jest Toruń – prastary polski gród, znany ze swoich spichlerzy, towarów, a nade wszystko pierników. Słynne są także Inowrocław i Brześć Kujawski – duże i ludne ośrodki handlowe po obu stronach Wisły.

Mazowsze – kraina zawalidrogów

Na południowy wschód od Kujaw znajduje się jedna z najciekawszych ziem Rzeczypospolitej – Mazowsze. W jej centrum, nad Wisłą, leży stolica państwa szlacheckiego, a właściwie miasto rezydencjonalne królewskie – sławetny gród Warszawa, składający się ze Starego i Nowego Miasta, Krakowskiego Przedmieścia, Pragi i innych przedmieść, rozrzuconych wzdłuż traktów do Poznania, Krakowa, Grodna czy Torunia. Jest centrum życia politycznego, tutaj bowiem znajduje się Zamek Królewski, w stolicy także obraduje sejm szlachecki i przebywa stale dwór obecnego króla Polski i Litwy – Władysława IV Wazy.

Mazowsze to dość płaska, nizinna kraina, poprzecinana lasami, rzeczkami i strumieniami. Ziemie są tutaj bardzo słabe, osobliwością zaś pozostaje niezwykle wielka liczba szlachty. Jak powiadają: „Na Mazowszu, gdzie spluniesz, tam szlachcic". Rzecz jasna nie ma wśród miejscowych herbowych wielkich magnatów ani posesjonatów. Całe Mazowsze przetykane jest małymi, zapadłymi w ziemię zaściankami, setkami, jeśli nie tysiącami maleńkich dworków szlacheckich, czasami niewiele różniących się od chłopskich chałup. Mieszkańcy tej ziemi to prawie w całości uboga szlachta, uprawiająca marne spłachetki ziemi. Mazurzy słyną jednak w Polsce jako wielcy awanturnicy, szelmowie i pijanice, a w innych częściach Rzeczypospolitej wielu odnosi się do nich z niechęcią. Są popędliwi, często sięgają do szabli lub – jeśli jej nie mają – po dębowe ławy i stoły, kufle, kije i inne rodzaje broni, które w mazowieckich karczmach zawsze znajdą się na podorędziu. Jak powiadają w Koronie: „Skoro Mazur podpije, wnet chłopa zabije", a awantury, pojedynki lub zwady to jedna z osobliwości tego rejonu.

Mazurzy w razie potrzeby trzymają się razem. Są także bardzo wrażliwi na równość szlachecką. Gdy Mazur orze swoje pole, wbija w skiby szablę (oczywiście jeśli ją posiada), aby nikt nie wziął go przypadkiem za chłopa. Mazurzy są także bardzo przywiązani do katolicyzmu. Niechętnie patrzą na innowierców, a w Warszawie nie raz byli przyczyną rozruchów i tumultu. Mazur woli zabić człowieka, niż złamać post. Wszyscy

w Koronie wiedzą, że należy schodzić im z drogi, co trafnie określa znane wszystkim przysłowie: „niechaj go, bo to Mazur".

Miasta mazowieckie, podobnie jak zaścianki, zbudowane są z drewna. Są małe, biedne, a co za tym idzie brudne i ciasne. Mieszkają w nich Żydzi, w wielu miasteczkach przeważają jednak Polacy. Bardzo sławnym miejscem jest Warka, gdzie znajduje się największy w Polsce browar.

Podlasie

Na wschód od Mazowsza znajduje się Podlasie. Szlachta podlaska jest znacznie spokojniejsza od Mazurów, gościnna i przyjacielska. Ich ziemia jest piaszczysta i nieurodzajna, Podlasiacy jednak odznaczają się wielkim uporem i zawzięcie wydzierają z niej okruchy bogactwa. Na północy tej ziemi zamieszkują polscy Tatarzy – Lipkowie, służący zbrojnie w wojskach Rzeczypospolitej.

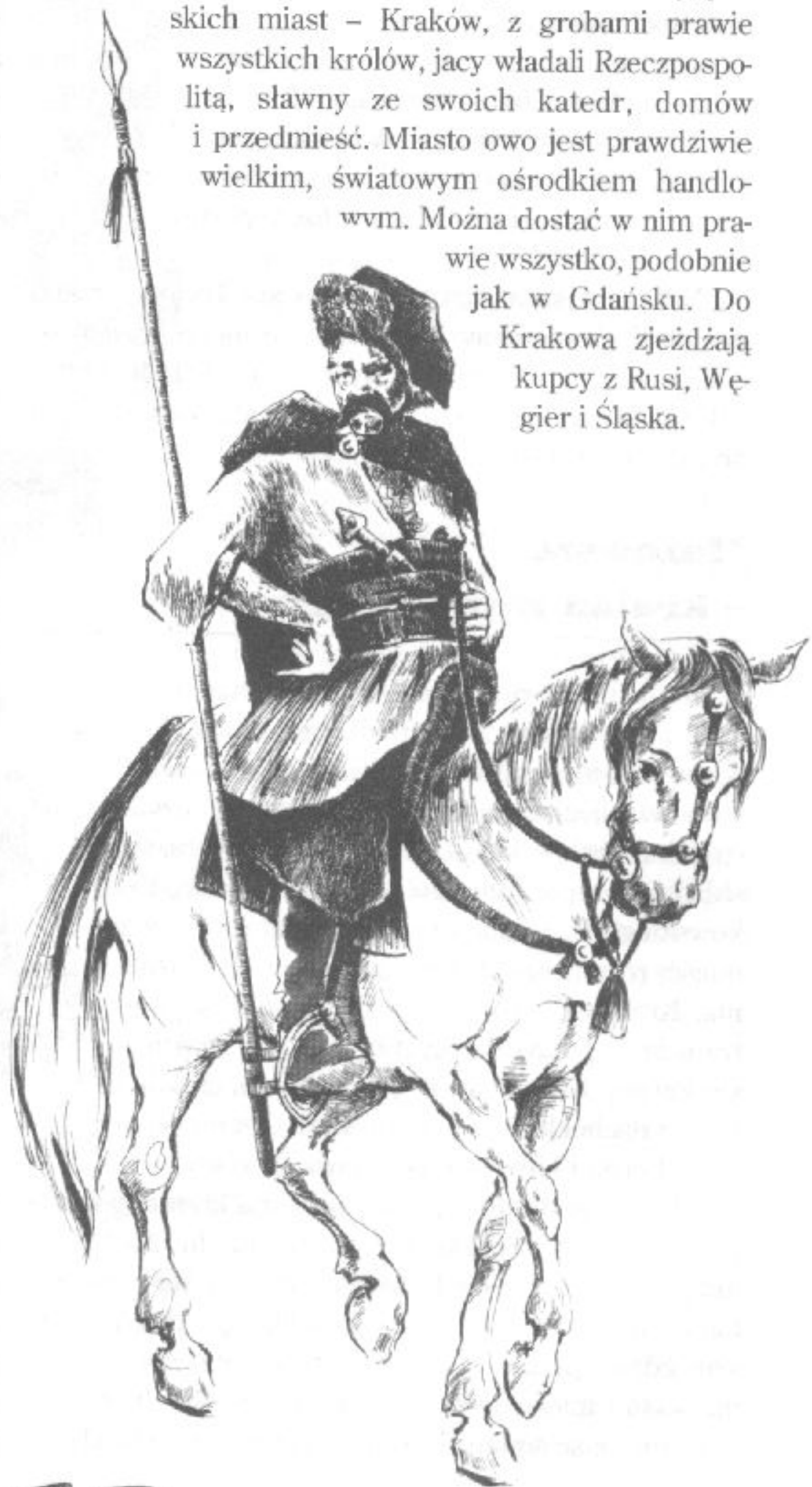
Sieradzkie i Łęczyckie

Na zachód od Mazowsza leżą ziemie znane pod nazwą Sieradzkiego i Łęczyckiego, które należą do średnio zamożnych i są zamieszkane przez jedno- lub kilkuwioskową szlachtę. W Łęczyckiem i Sieradzkiem jest wiele ciemnych borów, wiele tajemniczych, płynących wolno rzek. Nie bez przyczyny chodzą słuchy, że ruiny starego zamku w Łęczycy obrał sobie za siedzibę najpotężniejszy z polskich diabłów – Boruta.

Małopolska

Na południe od Sieradzkiego rozciąga się jedna z największych i najludniejszych części Rzeczypospolitej – bogata Małopolska. Mieszka tu prawdziwe mrowie szlachty, zamożnej, osiadłej, wykształconej, ale także biednej, ubogiej, zaludniającej zaścianki. Dość często trafiają się tu też ogromne, jak na Wielkopolskę czy Mazowsze, majątki magnackie. W Małopolsce położona jest wielka ordynacja Zamoyskich, na południu wzrastają w siłę Lubomirscy, na wschodzie Zasławscy, potężni są także Żółkiewscy, Koniecpolscy, Potoccy, Ligęzowie i wiele, wiele innych rodzin i rodów szlacheckich. W ziemi tej mieszka lud wesoły, bitny i pracowity. Na Podgórzu i w samych górach – Karpatach, które oddzielają Rzeczpospolitą od Siedmiogrodu i Węgier, żyją górale – swobodni, pamiętliwi i twardzi, a nade wszystko wolni, bo jako mieszkańcy królewszczyzn nie mają nad sobą żadnego pana.

Małopolska to kolebka szlachty polskiej. Panowie bracia zamieszkujący tę ziemię są dumni, żyją dostatnio, a wszyscy znają ich z gościnności. Często toczą między sobą spory, często zajeżdżają się wzajemnie, bywają w sądach, wydają fortunę na procesy. Szlachcice tu zamieszkujący są wykształceni, obyci w świecie. Ale i w Małopolsce, obok wielkich, dostatnich dworów, spotyka się zaścianki pełne hultajstwa i skorej do bitki gołoty. Na tej właśnie ziemi narodził się kiedyś sarmatyzm. Znajduje się tu również jedno z największych, pomimo przeniesienia stolicy do Warszawy, polskich miast – Kraków, z grobami prawie wszystkich królów, jacy władali Rzeczpospolitą, sławny ze swoich katedr, domów i przedmieść. Miasto owo jest prawdziwie wielkim, światowym ośrodkiem handlowym. Można dostać w nim prawie wszystko, podobnie jak w Gdańsku. Do Krakowa zjeżdżają kupcy z Rusi, Węgier i Śląska.



Mieszkańcy, podobnie jak wszyscy Małopolanie, są życzliwi dla przyjezdnych. Nie lubią tylko Mazurów, znanych jako zawalidrogi i pijanice, którzy, przybywając do Krakowa, mają w zwyczaju zaczepiać jego mieszkańców. Szlachta krakowska jednak, pamiętliwa i nie mniej skora do bitki, często odpłaca im pięknym za nadobne, gdy tylko znajdzie się w Warszawie.

Poza Krakowem, w opisywanej części Rzeczypospolitej, znajduje się wiele innych bogatych i biedniejszych miast, takich jak Tarnów, Biecz, Lublin, Zamość, Sandomierz czy Kazimierz. Również Częstochowa – miejsce kultu, bowiem tam, na Jasnej Górze, znajduje się cudowny obraz Matki Boskiej Jasnogórskiej, cel wielu religijnych pielgrzymek szlachty, chłopów i mieszczan. Wielką osobliwością tej ziemi, a w szczególności Krakowskiego, pozostają kopalnie soli w Wieliczce. Tak z nimi, jak i z Tatrami, wiążą się rozmaite legendy o drzemiących złych siłach, a także skarbach, które leżą tam w zapomnieniu.

Zbójeckie gniazda Ziemi Przemyskiej i Sanockiej

Idąc na wschód wzdłuż gór, natrafiamy na Ziemie Przemyską i Sanocką, gdzie prawo nie posiada już takiej mocy, jak w pozostałych częściach Rzeczypospolitej. Te podgórskie tereny należą do najbardziej niebezpiecznych w całej Polsce. Zdarza się, że goszczą tam Tatarzy, z Węgier przechodzą na koronną stronę kupy swawolnego hultajstwa, działają miejscowi rabusie, zwani beskidnikami, a także grasanci szlacheckiego pochodzenia. W górach Przemyskiego i Sanockiego zamieszkuje wiele drobnej, rozbójniczej szlachty, nie mogącej znaleźć w domu zajęcia, w rodzaju panów braci takich jak: Żurakowscy, Rosińscy, Białoskórscy czy Policcy, a także wielu innych, mniej sławnych, ale kończących często na katowskim pniaku. Dość często łupią oni na gościńcach kupców, napadają na szlacheckie dwory i miasteczka, prowadzą długie wojny między sobą, zaciągają się na służbę do możniejszych posesjonatów, a w razie czego zasilają także wojska Rzeczypospolitej.

Ziemie Przemyska i Sanocka rządzą się własnymi prawami. Szlachta tu zamieszkała nawykła do ciągłego zagrożenia gwałtem i grabieżą, do szabli, konia i czujności w nocy, żeby zawsze móc odeprzeć beskidnika, opryszka czy zajazd znienawidzonego sąsiada. Starostowie grodowi żyją w swoich dworach jak w oblężonych twierdzach. To właśnie z tych stron pochodzi wielu doświadczonych, znanych rębajłów, a Pogórze Przemyskie jest świetną szkołą, w której wyrabia się w młodych szlachcicach hart ducha i wojenne umiejętności.

Opisywane terytorium cieszy się zasłużenie złą sławą także dlatego, iż w początkach XVII wieku działał tutaj jeden z największych przestępców Polski szlacheckiej – Stanisław Stadnicki, zwany Diabłem Łańcuckim, który w nadzwyczaj okrutny sposób traktował swoich sąsiadów – zajeżdżał, palił, mordował i gwałcił, werbował za granicą dzikich, węgierskich sabatów, wzbudzał strach i trwogę. W końcu przypłacił to życiem, pobity przez starostę leżajskiego Łukasza Opalińskiego. Pozostała jednak po nim żona Anna, sprawczyni wielu nieszczęść, zabójstw i zajazdów, po niej zaś długo jeszcze działali synowie starego diabła, znani jako „Diablęta Stadnickie".

Ruś Czerwona

Na wschód od Sanockiego i Przemyskiego znajduje się Ruś Czerwona. Jak powiada stare przysłowie: „Na Rusi, choćbyś jezuity posiał, przecież złodzieje się urodzą". Szlachta zamieszkała w tej krainie jest dość zamożna, wielu panów braci wywodzi się z dawnych, spolonizowanych rodów bojarskich i wyznaje prawosławie. Na Rusi zaczynają się już wielkie, bezkresne majątki magnackie – latyfundia Ostrogskich, Żółkiewskich, Zbaraskich, Zasławskich czy Wiśniowieckich. Niektórzy spośród karmazynów to książęta – potomkowie rodów kniaziowskich z Rusi. W miastach, poza polskim, mieszka bardzo wiele mieszczaństwa ruskiego. Na wsiach przeważa miejscowe, prawosławne chłopstwo, szlachta jednak w większej części jest spolonizowana i katolicka. Zdarzają się wśród niej całe zaścianki przesiedlone z Mazowsza czy Podlasia. W miastach żyje także wielu Ormian, Żydów, często spotyka się także Tatarów.

Panowie bracia z Rusi Czerwonej są krewcy i nie przepuszczają okazji do bitki czy zwady z sąsiadami. Ruś, choć w mniejszym stopniu niż Ziemia Przemyska, słynie z rębajłów, hultajów i infamisów. Burdy, swary, zajazdy i pojedynki są tu chlebem powszednim. O porywczości panów ruskich niechaj świadczy fakt, iż większość zabójstw pośród szlachty stanowią zabójstwa z rusznicy. Nie brak jednakże w każdym roku również ludzi usieczonych w pojedynkach i zajazdach czy ustrzelonych z łuku. Umiejętność władania szablą okazuje się bardzo przydatna w tych stronach, zwłaszcza że na stepach gnieździ się sporo hultajstwa – watah kozackich, tatarskich czy wołoskich. Szlachta takoż chętnie sięga po broń. O jej animuszu wojennym niechaj świadczy fakt, iż kiedyś ponoć pewien pijany pan brat zatrzymał się we Lwowie przed kaplicą, po czym, dobywszy karabeli i wzniósłwszy oczy w górę, zawołał: „Jeśliś Bóg – bij się ze mną!"

Ziemie Rusi Czerwonej nawiedza klęska stokroć bardziej straszniejsza, niż burdy i swary domowe – Tatarzy. Na tę część Rzeczypospolitej wpadają często lotne czambuły wojowników z Krymu, rabując, paląc i niszcząc wszystko na swej drodze, a nade wszystko biorąc lud i szlachtę w niewolę – jasyr, który przeraża wszystkich w tej części Korony. Stąd też miasta na Rusi posiadają potężne umocnienia, a szlacheckie siedziby zwykle otacza palisada.

Ludność Rusi Czerwonej to przedziwna mieszanina narodów. Poza Polakami i Rusinami, mieszkają tu Żydzi, Ormianie, Tatarzy, Cyganie i Grecy. Żywioły polski i ruski zmieszane są ze sobą doszczętnie. Polacy żenią się z Rusinkami, Rusini przechodzą na katolicyzm, Mazurzy – osiedlani tutaj przez magnatów – na prawosławie. Najważniejsze jednak, że żyją ze sobą w zgodzie, popi prawosławni zaś, na mocy sławetnej Unii Brzeskiej, uznają nad sobą zwierzchnictwo papieża.

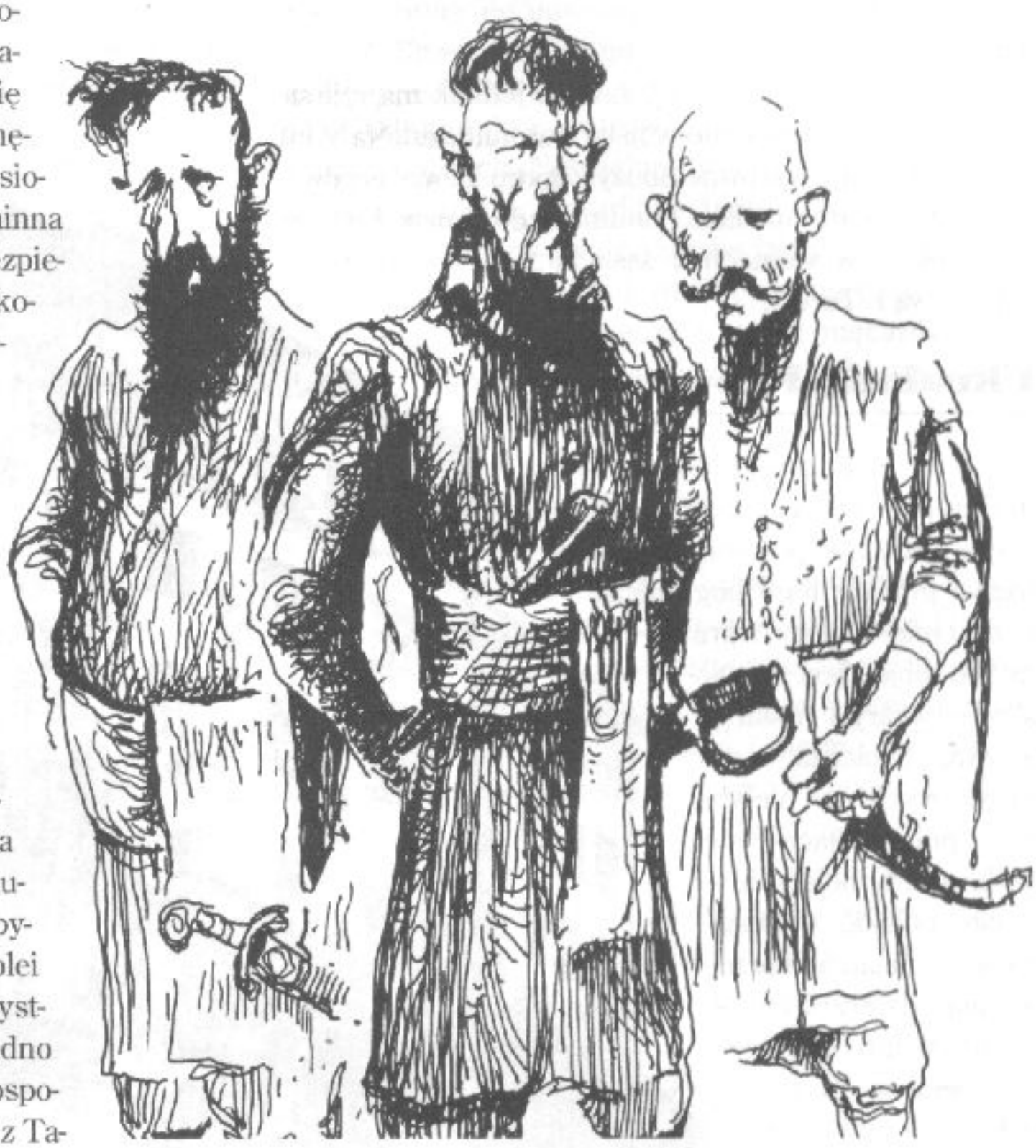
Wołyń i Podole

Na wschód od Rusi Czerwonej rozciągają się rozległe, żyzne ziemie Podola i Wołynia. Tutaj rozpoczynają się osławione stepy Rusi południowej. Bogate te krainy, podobnie jak tereny opisywane wcześniej, narażone są stale na najazdy tatarskie, stąd wszystkie dwory szlacheckie i pałace magnackie są potężnie ufortyfikowane. Na Podolu znajdują się także ogromne pustkowia. W dolinach rzek czy stepowych jarach gnieździ się wiele przygranicznych watah tatarskich i kozackich. Na uroczyskach, z dala od wsi i zaścianków, znajdują się kozackie futory i stanice wojskowe. Chłopstwo z opisywanych ziem, a zwłaszcza z Podola, jest mniej pokorne niż w innych częściach kraju – nawykłe do wojny, pożogi i mordu. Często przyczynić może swoim panom wielu kłopotów. Największe miasta to Bracław i Kamieniec Podolski – ogromna, niezdobyta twierdza, wzniesiona na skałach w pętli rzeki Smotrycz; obok Smoleńska i Gdańska uznawana za jedną z trzech największych fortec Rzeczypospolitej. Kamieniec zamieszkuje prawdziwa mieszanina narodów: Polacy, Rusini, Ormianie, Żydzi, Grecy, Tatarzy, a nawet kupcy tureccy. Poza nim, na Podolu i Wołyniu występuje szereg pomniejszych, biednych, małych miasteczek, wśród których wymienić należy przede wszystkim Łuck i Dubno, a także Włodzimierz, czy podolski Bar – twierdzę, rezydencję hetmanów koronnych.

Ukraina

Jeszcze dalej wysuniętą na wschód ziemią Rzeczypospolitej jest Ukraina, przecięta ogromną rzeką – Dnieprem, a zatem podzielona w ten sposób na Prawobrzeżną i Lewobrzeżną. To jedna z najdzikszych,

najbardziej niebezpiecznych ziem Korony. Kraina, w której jedynym prawem są szabla i rusznica, gdzie liczy się tylko siła ducha i wola przetrwania, męstwo i rozwaga, nie zaś nauka i wyniesione ze szkół mądrości. Szlachta ukrainna jest narażona na różnorakie niebezpieczeństwa – najazdy tatarskie, bunty kozackie, wspierane przez masy dzikiego chłopstwa, wojny domowe między polskimi paniętami czy swawoleństwa stepowych watażków. Ktoś, kto mieszka w jednym z trzech województw Ukrainy – kijowskim, czernihowskim lub bracławskim – musi umieć obronić się przed tymi wszystkimi zagrożeniami. Ale z drugiej strony kraina, którą opisujemy, stanowi prawdziwy raj dla szlachty. Ziemia jest tu nadzwyczaj urodzajna. Łatwo wyrastają na niej wielkie, magnackie fortuny – chudopachołek staje się karmazynem, bywa policzony między senatorów, z kolei możny kniaź może łatwo stracić wszystko, co posiada. Ukraina to także jedno z największych pobojowisk Rzeczypospolitej. Mają tu miejsce ciągłe utarczki z Tatarami na Dzikich Polach i prywatne wojny królewiąt. Wojsko koronne tłumi bunty kozackie, hetmani wbijają czerń na pale, palą wsie i miasta, nie zostawiają we wsiach nikogo żywego. Z kolei chłopi i Kozacy często mszczą się na swoich panach – palą, grabią i mordują, napadają na szlacheckie dwory. Na uroczyskach Ukrainy bieleją stosy nie pogrzebanych ludzkich kości, z kurhanów dochodzi wycie upiorów, ale po każdej z nawałnic śpieszą tu osadnicy ze wszystkich stron Rzeczypospolitej, w błyskawicznym czasie odbudowując ze zgliszcz wsie i miasteczka i szybko dorabiając się wielkich fortun.



Na Ukrainie, podobnie jak na Wołyniu, istnieją przede wszystkim ogromne majątki magnackie – latyfundia, mogące równać się śmiało z pomniejszymi księstwami Rzeszy Niemieckiej, liczące setki wsi, tysiące poddanych, dziesiątki osad i miast. Ich właściciele to prawdziwi wielcy karmazyni, zwani często królewiętami. Posiadają własne, prywatne armie, toczą ze sobą wojny, dominują nad zwykłą, szarą szlachtą, utworzoną w większości przez ich dzierżawców i klientów, narzucają na sejmikach swą wolę biedniejszym panom braciom. Największym spośród karmazynów z Ukrainy jest wojewoda ruski, kniaź Jeremi Wiśniowiecki, zwany Jaremą, urodzony wojownik, człowiek znany w całej Rzeczypospolitej ze swoich cnót, honoru i męstwa. Jarema to dziedzic olbrzymiej fortuny na Zadnieprzu, pan ponad 300 tysięcy chłopów, mogący wystawić prywatną armię niemal równą liczebnie kwarcianym wojskom Korony. Innym karmazynem jest hetman wielki koronny Stanisław Koniecpolski – posiadacz fortuny na Bracławszczyźnie i w województwie kijowskim, po nim zaś kilka niezmiernie majętnych rodów, takich jak Tyszkiewiczowie, Zasławscy, Kazanowscy, Kalinowscy, Potoccy i wiele, wiele innych.

Dzikie Pola

Największą osobliwością Ukrainy są sławne Dzikie Pola, od których wzięta została nazwa tego systemu, a które są po prostu wielkimi, prawie bezludnymi stepami u ujścia Dniepru do Morza Czarnego. Koczują na nich Tatarzy, często wpadają tutaj zagony wojska koronnego. Na dnieprowym Niżu, za porohami, które rozłamują nurt ogromnej rzeki setkami skalnych ostróg, znajduje się

Zaporoże, kraina wolnej, wojowniczej społeczności, zwanej Kozakami. Kilkakrotnie występowali oni już przeciwko Rzeczypospolitej, zawsze jednak mniej liczne, ale lepiej wyszkolone wojska koronne zadawały im klęski, oblegały warowne obozy Zaporożców, doprowadzając bunty do upadku. Pomimo tego, Kozacy wspierają Polskę w wojnach z sąsiadami, a zwłaszcza z Moskwą i Turcją.

Ukraina Prowincja

O ile Rzeczpospolitą nazwać można pograniczem Europy i Azji, o tyle Ukrainie przysługuje chyba nazwa granicy tego pogranicza. Lud tu mieszkający, wprawiony do boju, jest prawosławnej wiary i ruskiego języka. Szlachta natomiast, wyjąwszy nieliczne, polonizujące się szybko rody bojarskie – czysto polska. W magnackich majątkach przeważają dzierżawcy – Mazurzy lub ludzie urodzeni w Małopolsce, na Litwie czy Podlasiu. Ta obcość rodzi często konflikty, tak z Kozakami, jak i chłopami, którzy darzą szlachetnie urodzonych Polaków niechęcią. Często buntują się przeciwko swoim panom, każde jednak takie wystąpienie jest surowo karane. Szlachta polska wbija rezunów na pale, wyłupuje oczy, obcina ręce i uszy. Chłopi odpowiadają na to okrucieństwem i otwartą wrogością, odrabiają jednak posłusznie pańszczyznę – i tak znacznie mniejszą niż w innych częściach Korony.

Miasta na Ukrainie są biedne, małe i niebezpieczne, pełne hultajstwa. Jedynym większym ośrodkiem jest Kijów, a obok niego Biała Cerkiew, Ostróg i Nowogród Siewierski. Nie ma między nimi traktów, prawie żadna z rzek nie posiada mostów, a w stepach łatwo zabłądzi nieświadomy tych stron podróżny. Prawie nigdzie nie spotyka się też gospód, a te nieliczne, zbudowane przy traktach, to po prostu zwykłe, brudne karczmy, w których leje się na głowę przez dziury w dachu, z sufitu spada na śpiących robactwo, wokół paleniska zaś leżą na wpół martwi z przepicia Zaporożcy.

zamek bogatego magnata

Litwa

Jak już wspominaliśmy, Rzeczpospolita składa się z dwóch części: Korony oraz Litwy. Od czasu Unii Lubelskiej tworzą one jedno państwo, lecz, choć mają wspólny sejm oraz osobę panującego, Wielkie Księstwo Litewskie posiada odrębne urzędy, skarb i wojsko, a także pewną samodzielność polityczną.

O ile Korona jest ludna, pełna otwartych pól, lasów, stepów i wzgórz, o tyle Litwa w dużym stopniu stanowi jej przeciwieństwo. Jest to kraina ogromnych błot i trzęsawisk, zaludniona z rzadka przez lud dziki, mówiący po rusku lub w niezrozumiałych dla większości szlachty narzeczach: litewskim, a nawet łotewskim. Dróg jest tutaj mało, mostów nie ma prawie wcale, kraj zaś staje się miejscami dziką, bezludną pustynią. Wiara chrześcijańska usadowiła się słabo i w odwiecznych, niezmienionych puszczach Żmudzi czy Polesia wielu mieszkańców

potajemnie oddaje cześć dawnym bóstwom pogańskim. Szlachta litewska z kolei jest prawie całkowicie spolonizowna i przemieszana z polską. Litwini posiadają dobra w Koronie, koroniarze zaś na Litwie. Język polski, podobnie jak łacina, uważany jest za mowę, którą posługuje się elita narodu.

Litewska szlachta jest znacznie biedniejsza niż koronna, chytra, skłócona, ale i zależna w dużym stopniu od możnych rodów książęcych, takich jak Radziwiłłowie, Chodkiewiczowie, Sapiehowie czy Pacowie. Litwinów nie lubi się w niektórych częściach Korony; wyśmiewa ich prostackie maniery i mało wykwintną mowę:

Litwin drugiemu w zwadzie „z kurwy synu" mówił
On mu odpowie: bracie i tyś nie Radziwiłł
Trzeci rzekł: nie wadźcie się o to lada jacy
Nie mówmy sobie złych słów; wszyscyśmy jednacy!

Koroniarze wykpiwają często ulubioną potrawę Litwinów – boćwinę, zupę z zakwaszonych ogonków ćwikły, jedną z regionalnych potraw litewskich w XVII wieku, stąd nazywają oni często mieszkańców Wielkiego Księstwa „boćwiniarzami". Z kolei popularny tutaj sok z brzozy zowią dla ubawu: „miodem kowieńskim".

Miasta na Litwie

Miasta Litwy przedstawiają się dość nędznie. Z większych słynie jedynie Wilno – stolica Wielkiego Księstwa Litewskiego, oraz Smoleńsk. Pierwsze znane jest ze swoich kościołów, uniwersytetu, domów i targów. Smoleńsk z kolei to ogromna twierdza, panująca nad dorzeczem Dniepru i Dźwiny, a także nad tzw. „wrotami smoleńskimi", rozgraniczającymi obydwie rzeki – przejściem, przez które Moskwa łatwo może zaatakować Rzeczpospolitą. Pozostałe miasta – Mińsk, Dyneburg, Starodub, Grodno czy Pińsk – to zaniedbane, drewniane grody, pozbawione wygód i nadzwyczaj słabo obwarowane.

Polesie

Ukraina graniczy na północy z ziemią Wielkiego Księstwa Litewskiego, zwaną Polesiem. Kraina ta, leżąca w dorzeczu Prypeci, Słucza, Horynia i Dniepru, to jedno z najciekawszych miejsc w Rzeczypospolitej. Polesie jest bagniste, większość jego terytorium stanowi jedno wielkie trzęsawisko. Szlachty mieszka na nim mało, bo czyjaż fortuna wyrosłaby w błocie? Równie mało mieszka też innych ludzi. Poleszucy, wiary prawosławnej, są zgodnym, cichym ludem, żyjącym głównie z rybołówstwa i darów ogromnych, podmokłych borów poleskich. Niewielu odważnych z równin zapuszcza się między zdradliwe błota i trzęsawiska tej krainy. Polesie trwa, odgrodzone moczarami od świata, tajemnicze, ale i niezależne. Ponoć ma tutaj miejsce wiele niepokojących rzeczy i nawet najbardziej doświaczeni spośród miejscowych nie wchodzą daleko w głąb prastarych lasów.

Ruś Biała i Czarna

Na północ od Polesia leżą lesiste, lecz dość dobrze zaludnione tereny Rusi Czarnej, a nieco bardziej na wschód – Rusi Białej. Tutaj rozpościerają się już majątki książęcych rodów litewskich, wsie średniej i małej szlachty, pełne hołoty zaścianki i biedne miasteczka. Jeszcze dalej, za błotnistą Berezyną i Dnieprem, który nie jest tutaj tak szeroki jak na Ukrainie, leży Smoleńszczyzna, Ziemie Siewierska i Czenihowska, przy czym ta ostatnia należy do Korony. Tereny te, niegdyś będące własnością Litwy, dopiero niedawno odebrano Moskwie. Mieszka na nich przede wszystkim prawosławna szlachta ruska, albo też mazowieccy osiedleńcy. Ziemie wzdłuż wschodniej granicy państwa są dość niespokojne. Gromady zbrojnego,

moskiewskiego hultajstwa wyprawiają się często, za pozwoleniem swych starszych, na polską stronę, aby rabować i palić. Pograniczni starostowie nie pozostają im jednak dłużni, stąd biorą się częste wzajemne skargi na łupieżców.

Żmudź

Na północnym zachodzie od Czarnej Rusi, wciśnięta między lenna Rzeczypospolitej – Prusy Książęce i Kurlandię – leży Żmudź, ojczyzna Wielkiego Księstwa Litewskiego. Pod wieloma względami przypomina ona Mazowsze. Wiele jest tutaj drobnej, zaściankowej szlachty, która buty wkłada tylko wówczas, gdy idzie do kościoła, na co dzień mówi chłopskim, czyli litewskim narzeczem, a szablę, zamiast na rapciach, nosi na sznurku. O ile jednak Mazurzy są zupełnie niezależni w swoich poglądach, tak na picie gorzałki, jak i politykę Rzeczypospolitej, o tyle szlachta żmudzka liczyć się musi z wolą możniejszych od siebie. W końcu zwykli Domasiewicze, Dobrzyńscy, Butrymi czy Stakjani nie mogą wiele uczynić Radziwiłłom czy Sapiehom.

Kurlandia

Na północ od Żmudzi leży kolejne lenno Rzeczypospolitej – Kurlandia, pozostałość po Zakonie Kawalerów Mieczowych, rządzona przez miejscowy ród Kettlerów, zobowiązanych do pomocy zbrojnej Koronie i Litwie. Jeszcze dalej, za Dźwiną, znajdują się Inflanty polskie – dzika i niebezpieczna kraina, do której lepiej nie udawać się w pojedynkę. Zamieszkuje tu ponury i mało gościnny lud łotewski, wiele szlachty jest pochodzenia niemieckiego. Szlachetnie urodzeni mieszkańcy Inflant gnębią straszliwie swoich chłopów. Rabunki, gwałty i krawawe porachunki są tutaj na porządku dziennym. Niewielu podróżnych ma dość odwagi, aby zapuszczać się samotnie w stare, tajemnicze, inflanckie bory, a spośród panów koronnych czy litewskich niewielu ma tu swoje posiadłości.

Szlachta polska i jej państwo

W Rzeczypospolitej dominującą pozycję zajmuje szlachta Korony i Litwy. To ona, jako jedyna ze wszystkich stanów, ma prawo decydować o losach kraju. A panów braci mieszka w Rzeczypospolitej bardzo wielu. O ile we Francji czy Anglii szlachetnie urodzeni stanowią 1–2% ogółu mieszkańców, o tyle w Rzeczypospolitej jest ich 10–12%, co daje około miliona herbowych. Państwo, w którym Panowie Gracze przeżyją wiele interesujących przygód, jest zatem tak naprawdę państwem szlacheckim. Panowie bracia posiadają w Rzeczypospolitej swobody, o jakich nawet nie śniło się innym narodom, a na mocy uchwał Konfederacji Warszawskiej z roku 1572 w Rzeczypospolitej obowiązuje wieczny pokój pomiędzy różnowiercami. Każdy, kto wzniecałby tumulty czy waśnie religijne, występuje tym samym przeciwko prawu. Szlachta polska jest zatem solą tej ziemi, kwiatem Litwy i Korony, obrońcą ojczyzny, nosicielem fantazji i honoru, któremu należą się wszystkie splendory i zaszczyty. Szlachcice w Polsce, inaczej niż na zachodzie, są też równi wobec prawa i nie ma wśród nich dziedzicznych książąt i arystokratów.

Mieszczanie

Drugim stanem w Rzeczypospolitej, pominąwszy stan duchowny, są mieszczanie. Nie jest ich wielu, bowiem w Polsce nigdy nie powstały tak silne miasta, jak na zachodzie Europy. Ich mieszkańcy, określani często przez szlachtę mało zaszczytnym mianem „łyków", nie posiadają żadnych praw politycznych, są jednak wolni i podlegają jedynie królowi. Miasta posiadają własne sądownictwo i liczne przywileje. W dodatku mieszczanki mogą wychodzić za mąż za szlachciców, a dzieci urodzone z takiego związku uważane są za pełnoprawnych członków szlacheckiego społeczeństwa.

Chłopi

Najniżej postawionym stanem w Rzeczypospolitej są pogardzani przez szlachtę chłopi. Nie posiadają oni prawie żadnych praw. Kmieć, zwany chamem, jest własnością szlachcica, a ponieważ gospodaruje na jego ziemi, jest rzeczą słuszną i sprawiedliwą, iż powinien odrabiać pańszczyznę – a zatem przez co najmniej 3 dni w tygodniu pracować za darmo na polu swego pana. Oczywiście leniwe chłopstwo pracuje wolno i gnuśnieje w polu, zamiast pomnażać dochody szlachty, dlatego liczba dni pańszczyzny może w niektórych stronach dochodzić do 10 w tygodniu, co znaczy, że chłop musi pracować przez 4 dni sam, przez pozostałe zaś 3 razem ze swoją żoną i dziećmi.

Kmiecie uznawani są za potomków dawnych Słowian, którzy, jak podają wielcy kronikarze, podbici zostali przez przodków dzisiejszej szlachty wiele lat temu. W oczach panów braci stanowią szczególny dar Pana Boga dla szlachetnie urodzonych Polaków, dzięki któremu mogą oni utrzymywać swoją pozycję społeczną. Chłopi ciężko pracują na pańskich polach, ponieważ jednak szlachcie powodzi się dość dobrze, sami także nie mogą uskarżać się na nędzę. Dowodem na to jest fakt, iż, poza kozackimi buntami, przez cały okres istnienia Rzeczypospolitej nie wybuchło w niej ani jedno chłopskie powstanie.

Tatarzy i Kozacy

W Koronie i na Litwie mieszkają także jeszcze dwie nacje, których nie można zaliczyć ani do szlachty, ani do mieszczan, ani też do chłopów. Pierwsza z nich to Tatarzy – mieszkający na Podlasiu, w Puszczy Sandomierskiej, na Ukrainie i na Litwie. Są oni przeważnie potomkami uciekinierów z Chanatu Krymskiego i Złotej Ordy – dawnego państwa Tatarów, lub jeńcami wojennymi, których osiedlono na terenach Rzeczypospolitej i którzy w zamian za otrzymaną ziemię w razie wojny służą w wojskach Rzeczypospolitej. Druga z wymienionych społeczności – Kozacy – mieszka głównie na Zaporożu nad Dnieprem. Kozacy nie są szlachtą, ale też nie przyznają się do chłopów.

Tak oto przedstawia się w ogólnym zarysie charakterystyka ludów, zamieszkujących Rzeczpospolitą. Państwo szlacheckie, jak widać, stanowi prawdziwe zbiorowisko narodów, przedziwne połączenie zachodu ze wschodem, cywilizacji z barbarzyństwem. Zarazem jest to najdalej wysunięte na wschód, graniczne państwo cywilizowanej Europy. Dalej rozciąga się już barbarzyńska Moskwa, Chanat Krymski i cała reszta Azji.

Sarmaci i sarmatyzm

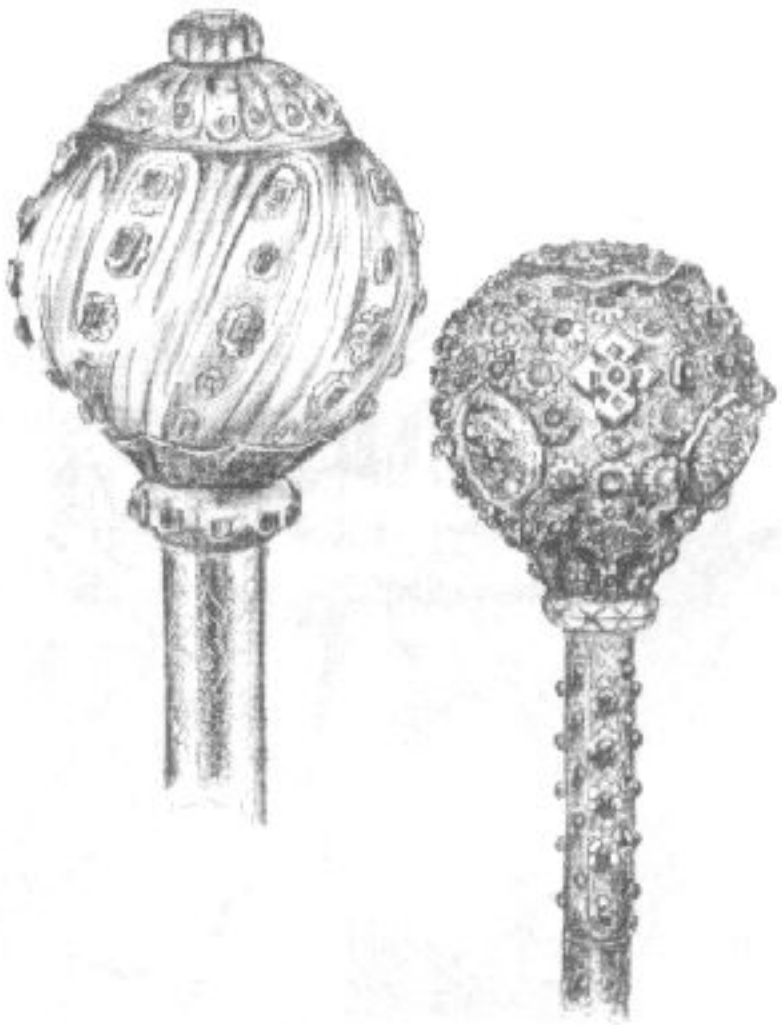
Wśród mieszkańców Rzeczypospolitej wyróżnić można tylko jeden naród – naród szlachecki, tworzony przez panów braci polskiego, ruskiego lub litewskiego pochodzenia. Bardzo często zwą się oni Sarmatami, a kulturę ich przyjęło się dziś określać mianem sarmatyzmu. Na samym początku zatem, zanim przejdziemy do opisów pradawnych obyczajów szlacheckich, dworów, koni, broni i sławetnych trunków, pijanych przez szlachtę polską w XVII wieku, wyjaśnijmy sobie, skąd tak naprawdę wzięły się te pojęcia i co znaczą.

Otóż szlachta polska, jak twierdzili nasi wybitni kronikarze – Maciej z Miechowa i Bogdan Bielski – wywodzi się od pradawnych Sarmatów. Lud ten, potężny, bitny i odważny, rozrodzony na stepach nad Wołgą i Donem, przybył na tereny Polski, po czym podbił osiadłych tu Słowian, zmieniając ich w chłopów, a sam stał się szlachtą. Państwo jego zatem nazywano często w XVII wieku Sarmacją, a słowo „Sarmata" oznacza po prostu dawnego szlachcica – Polaka, Rusina czy Litwina. Sarmatyzm jest w XVII wieku kulturą i stylem życia, gloryfikującym szlachtę, lekceważącym zaś chłopów i mieszczan, wynoszącym szlachetnie urodzonych ponad inne stany. W realiach Rzeczypospolitej stanowi on jednak po prostu sposób na życie, bowiem przy tak ogromnej liczbie herbowych ludzi w Koronie i na Litwie, w zasadzie każdy, kto dobrze zna obyczaje szlacheckie i ma poczucie honoru może uchodzić za szlachcica. W praktyce czyni tak wielu mieszczan, a nawet chłopów. Sarmatyzm jest zatem ideą, myślą – właściwie wszystkim, co dało potem początek kulturze polskiej.

Opisywany prąd zakłada w XVII wieku wielkie zbliżenie do Wschodu, reprezentowanego przez Turków i Tatarów. Szlachta polska odziewa się w kontusze i żupany, wzorowane na strojach z Orientu, używa krzywych szabel, wzorzystych rzędów końskich, pogardza zaś cudzoziemszczyzną z Europy zachodniej. Sarmaci kochają nade wszystko swoją wolność. Uznają się za najwspanialszą nację na świecie, a swój kraj – Rzeczpospolitą – za najlepiej zorganizowane państwo spośród wszystkich istniejących. W mniemaniu tym utwierdzają ich nie tylko zwycięstwa, odniesione przez Rzeczpospolitą nad Moskwą czy Turkami, lecz także wielkie dary, które otrzymali niegdyś od Boga. Stwórca bowiem, poza umiłowaniem wolności, dał szlachcie polskiej siłę ducha i oręża, fantazję i odwagę, a także konie (gdyż Rzeczpospolita słynęła ze swej jazdy), chłopów oraz – a być może przede wszystkim – mocną głowę, pozwalającą na picie dużych ilości wina, miodu, piwa i gorzałki. A, jak zobaczymy dalej, umiejętność ta odgrywa niebagatelną rolę w życiu szlachty.

Sarmatyzm – sposób na życie

Szlachta polska bardzo wyróżnia się sposobem życia. Nacechowany jest on specyficzną staropolską fantazją. Sarmata zawsze stara się wyróżnić spośród innych – pokazać się wszystkim jako ktoś lepszy, możniejszy, wyżej postawiony. Gdy wsiada na konia, trzyma się dumnie. Gdy wchodzi do gospody, wszyscy muszą poznać w nim prawdziwego pana brata. Kosztem zrujnowania majątku



kupuje kosztowną broń, stroje i klejnoty. I zwykle jest hojny. Nic to dla szlachcica cisnąć Żydowi w gospodzie garść czerwonych, wysłać drogę pieniędzmi, przehulać i przepić wszystko, co posiada w sakwie. Szlachta polska jest wszak bardzo bogata. Rzeczpospolita ciągnie ogromne zyski z eksportu zboża, złoto jednak nie zagrzewa długo miejsca w szlacheckich kiesach i mieszkach.

Wsi spokojna, wsi wesoła

Szlachta polska jest bardzo przywiązana do ziemi. Uważa się, że każdy szlachetnie urodzony powinien mieszkać na wsi i czerpać przyjemność z życia na łonie natury, a także z jej darów, zwłaszcza zaś żyta i chmielu, bowiem Pan Bóg słusznie i sprawiedliwie stworzył te szlachetne rośliny, a także korzystać z wdzięków wiejskich dziewek czy z możliwości zwadzenia się z krewkim sąsiadem.

Prawdziwi Sarmaci bardzo sobie cenią spokój i błogość, wiążące się z naturą, stąd też cała szlachta przemieszkuje we dworach, w majętnościach zwanych folwarkami – dużych gospodarstwach, nastawionych na uprawę zboża i hodowlę bydła. Każdy szlachcic posiada zwykle sady, stawy, ule, a także hoduje konie. Bo, jak się powiada i nie bez podstawy: „klaczka, pszczółka i pszenica wybawią z długów szlachcica".

Wychowanie

O zachowaniu pana brata decyduje, rzecz jasna, jego wychowanie. Młody szlachcic pobiera oczywiście inne nauki niż dzieci chłopów czy mieszczan. Zwykle uczy się go pisać i czytać, a ojciec pokazuje mu w *silva rerum* herby i portrety przodków, opisuje ich bohaterskie

czyny i zasługi względem Rzeczypospolitej. Młodzian ze szlacheckiego rodu musi także jeździć konno, walczyć szablą, strzelać z krócicy i rusznic. To wszystko uzupełniają zwykle wiadomości na temat heraldyki i genealogii, a potem nauka w szkole – kolegium jezuickim lub pijarskim, czasami studia na Akademii Krakowskiej, Wileńskiej czy Zamoyskiej lub też – jeśli dany szlachcic wywodzi się z zamożnego rodu – podróż zagraniczna. Stąd właśnie każdy pan brat musi być obyty w łacinie, polityce, znać języki i świat. Często młodzi zaciągają się także do magnackich pocztów lub wojsk Rzeczypospolitej, uważając służbę w armii za jeden z podstawowych obowiązków szlachetnie urodzonego.

Honor szlachecki

Szlachta polska odróżnia się od mieszczan i chłopów nie tylko urodzeniem – podstawową różnicą jest poszanowanie honoru i własnej godności. Cham jest prostacki, chytry, leniwy, brudny i głupi, szlachcic przewyższa go ogładą, gestem i poświęceniem dla Rzeczypospolitej. Na obrazę zareagować powinien wyciągnięciem szabli. Każdy polski Sarmata musi posiadać herb – im starszy, tym lepiej – a także znać zasługi swoich rycerskich przodków, genealogię rodu oraz miejsce swego urodzenia – zwykle nazwę posiadłości dziedzicznej ojca. Wiele rzeczy uznawanych jest wśród szlachty za hańbiące. Przede wszystkim posądzenie o nieprawne posiadanie szlachectwa czy wprost o wywodzenie się z chłopów. Słysząc stwierdzenie w rodzaju: „Waścina mać sodomiję czyniła z chłopami, z czego zrozumiałe wynikły dzieci", każdy szanujący się pan brat sięgnie do lewego boku. W społeczeństwie szlachetnie urodzonych hańbi także praca. Herbowy człek, poza uprawą roli czy doglądaniem majętności, nie może, pod karą utraty szlachectwa, parać się kupiectwem, rzemiosłem czy szynkować wódki. Oczywiście wolno mu sprzedawać płody z własnego folwarku. Nikt też nie zabrania mu służby na pańskich dworach czy w wojskach Rzeczypospolitej ani spędzania czasu na podróżowaniu błotnistymi traktami Rzeczypospolitej w poszukiwaniu przygód i bijatyk. Nikt także nie broni mu brania łupów na wrogu, które przysługują każdemu uczciwemu wojakowi po zwycięstwie.

Aurea Libertas

Całość przywilejów panów braci, określana mianem „Złotej Wolności", czyli „Aurea Libertas", otaczana jest czcią przez każdego ze szlachciców. Swobodę ową potwierdza każdy z panujących, a herbowi obawiają się wielce jej uszczuplenia. Przerażenie budzi w nich widmo absolutum dominum – władzy absolutnej króla, która panuje w niektórych krajach Zachodu lub Moskwie. W Rzeczypospolitej jednak panowie bracia nie oddadzą łatwo swej wolności. W razie bowiem nieprzestrzegania prawa szlachta może wypowiedzieć posłuszeństwo władcy, zawiązując rokosz, a królowie polscy przekonali się już, że panowie bracia strzegą wielce swych swobód, czego dowodem były dwa wielkie wystąpienia – rokosze Mikołaja Zebrzydowskiego w roku 1606/1607 i Jerzego Lubomirskiego w 1665/1666.

Wolności zazdrości Polakom i Litwinom każdy szlachcic w Europie, zduszony podatkami i samowolą urzędników królewskich, nie mający możliwości, aby wyrazić swą wolę na publicznych zgromadzeniach. Takiej swobody i wolności pożądają Niemcy, moskiewscy bojarzy i dworianie, mieszkańcy Prus Książęcych i wielu, wielu innych krajów. Albowiem swoboda Sarmatów stanowi fundament istnienia Rzeczypospolitej, państwa stworzonego przez szlachtę i dla szlachty. Obrona złotej wolności rozumiana jest zaś przez panów braci jako walka z wrogami Rzeczypospolitej oraz kontrolowanie władcy i jego administracji, a także współdecydowanie o losach kraju przez przedstawicieli na sejmie. Każdy szlachcic zatem posiada kilka ważnych praw, o których Panowie Gracze winni pamiętać. Wszak takiej wolności nie posiadają nawet dzisiaj.

Jakie są zatem wolności szlachcica? Wszystkie wymienione są w tabeli, która znajduje się na następnej stronie.

Równość szlachecka

Z tego, co napisaliśmy wynika zatem, że każdy z Panów Braci może uważać się za wolnego człowieka. A skoro wszyscy zostali obdarzeni swobodą, są też równi między sobą. I w rzeczy samej, wśród starych Sarmatów nie było lepszych ani gorszych, tak jak na zachodzie Europy. Nie wyróżniano spośród nich hrabiów i książąt, dziedzicznych parów czy margrabiów. Żaden, absolutnie żaden z tych tytułów nie został nigdy uznany przez sejm Rzeczypospolitej, ci więc, którzy używają ich do dzisiaj, wywodzą się z rodzin, które zdradziły Polskę w XIX wieku, bowiem otrzymać je mogli jedynie za zasługi wobec mocarstw zaborczych. W dawnej Polsce toleruje się jedynie dawne ruskie czy litewskie familie książęce. Do Radziwiłłów czy Wiśniowieckich szlachta zwraca się zwyczajowo – Wasza Książęca Mość. Poza nimi, dopuszcza się jedynie polskie tytuły, związane z pełnionymi przez danych szlachciców urzędami, takie jak wojewoda, kasztelan czy starosta i wiele, wiele innych.

PRAWA SZLACHCICA POLSKIEGO

PO PIERWSZE:
Szlachcic nie może zostać uwięziony bez prawomocnego wyroku sądowego, chyba że schwyta się go po popełnieniu przestępstwa lub na gorącym uczynku.

PO DRUGIE:
Nie musi płacić żadnych podatków, wyjąwszy te, które nałoży na niego szlachecki sejm. Nawet pomimo tego, zdarza się jednak czasami, że niejeden z bardziej porywczych panów braci wyczekuje na deputatów z rusznicą w garści i uzbrojoną czeladzią przy boku.

PO TRZECIE:
Ma całkowitą wolność sumienia – może swobodnie wygłaszać i drukować swoje poglądy, choćby nawet godziły one w panującego. W czasach Stefana Batorego, gdy król krzyknął na któregoś z posłów „Milcz, błaźnie!", ów odparł prosto: „Nie jestem błaznem, ale obywatelem, który wybiera króla i obala tyranów". Zwykle jednak w wystąpieniach przeciwko królowi zachowuje się pewien umiar. W końcu władca jest pomazańcem bożym. Nie bardzo uchodzi bluźnić przeciwko niemu. Nawet w wystąpieniach rokoszowych osoba jego otoczona jest czcią i poważaniem.

PO CZWARTE:
Każdy szlachcic ma zupełną wolność wyznania. Może być katolikiem, może także wyznawać kalwinizm, protestantyzm czy każdą inną religię.

PO PIĄTE:
Każdy pan brat może wybierać na sejmiku swego województwa lub ziemi lub zostać wybranym posłem do szlacheckiego sejmu, bez woli którego król nie może nakładać podatków ani wypowiadać wojen. Sejm decyduje o wszystkich kluczowych dla państwa sprawach, a uchwały na nim podejmowane muszą zapadać jednomyślnie, jeśli bowiem mają dotyczyć całej szlachty, wszyscy poinni wyrazić na nie zgodę.

PO SZÓSTE
I bynajmniej nie ostatnie, każdy polski szlachcic zawsze może wybierać swego władcę na elekcji lub też samemu zostać królem, jeśli taka jest wola całej szlachty. Spośród niej właśnie wywodzili się władcy tacy jak Jan III Sobieski czy ostatni król Rzeczypospolitej – Stanisław Poniatowski.

OSTATNIM,
Szczególnym przywilejem każdego szlachcica jest, poza prawem do warzenia piwa i pędzenia gorzałki, wolność ubierania się, jak mu się żywnie podoba i czynienia co zechce, o ile tylko mieści się to w granicach prawa i obyczajów, ale bynajmniej nie w granicach zdrowego rozsądku.

Rzecz jasna i wśród panów braci występują różnice majątkowe. Magnat, posiadający pięćdziesiąt wsi i trzy miasta, znaczy wszak więcej niż zagonowy szlachetka, który mógł mieć i 1/4 wsi (tzw. kolokacyjnej). Powiadają, że pewna wioska pod Rawą Mazowiecką była kiedyś własnością aż 40 szlachciców, co znaczyło, że na każdego z nich przypadało po 1/3 chłopa. Jednakże wobec prawa wszyscy szlachetnie urodzeni są równi. Droga do awansu zaś jest taka sama. Każdy przodek magnata zaczynał bowiem niegdyś jako zwykły szlachcic. Z kolei każdy chudopachołek może wyrąbać sobie szablą drogę do wielkich majątków na wschodzie państwa, a fortuny magnackie leżą zwykle na Ukrainie i łatwo mogą paść łupem Tatarów, Moskwy czy Kozaków. Stąd pan łatwo zmieni się w sługę, jeśli nie jest pewien swych sił i szabli.

Tytuły szlacheckie

Podkreślaniu wolności i równości służą także tytuły, jakimi szlachcice zwracają się do siebie. Na powitanie powiadają: „Czołem, panie bracie", co było nieco poufałe, lub częściej: „Czołem waszmości". Szlachta zwraca się do siebie per „waszmość", „waszmość pan" czy „acan" lub „waść", a do kilku panów braci: „mości panowie" lub „waszmościowie". Za obraźliwe uważa zaś stwierdzenia: „ty psi synu!", „ty kpie!", „łżesz jak pies!", „chamie!" czy „z kurwy synu!" itp.

Hołota i karmazyni

Szlachty jest w Rzeczypospolitej niebywale dużo. O ile inne nacje miewają niewielu szlachetnie urodzonych (Francja 100 tys., Hiszpania ok. 500 tys.), o tyle Polska bije pod tym względem wszystkie rekordy. Panów braci liczy się w niej na ponad milion. Jak już pisaliśmy, są oni zróżnicowani pod względem majątkowym. Najbiedniejszych spośród nich, tych, którzy poza herbem, koniem i szablą nie posiadają absolutnie niczego, zowie się szlachtą „hołotą" lub „gołotą". Z tej to właśnie grupy wywodzą się bohaterowie Panów Graczy, tak samo, jak niegdyś wywodzili się z niej awanturnicy, przemierzający gościńce Rzeczypospolitej w poszukiwaniu przygód.

Nieco wyżej od gołoty stoi w Polsce i na Litwie szlachta zaściankowa, zwana także chodaczkową lub szarakami. Posiada ona skąpe skrawki ziemi, a pod względem trybu życia nie różni się prawie wcale od chłopów. Wiele takiej szlachty zamieszkuje na Mazowszu, Podlasiu czy Żmudzi. Zwykle posiada ona jakąś część wsi kolokacyjnej, np. 1/2 czy 1/4, a mieszka we dworach, czasami niewiele lepszych niż chłopskie chałupy. Synowie takiej szlachty, nie widząc dla siebie przyszłości w ojczystej wiosce, ruszają w kraj, zaciągają się do wojska, czepiają pańskich klamek czy nawet prowadzą rozbój na gościńcach. Dla tych panów braci przywileje szlacheckie stanowią największy skarb, którego bronią ze wszystkich sił, obawiając się schłopienia.

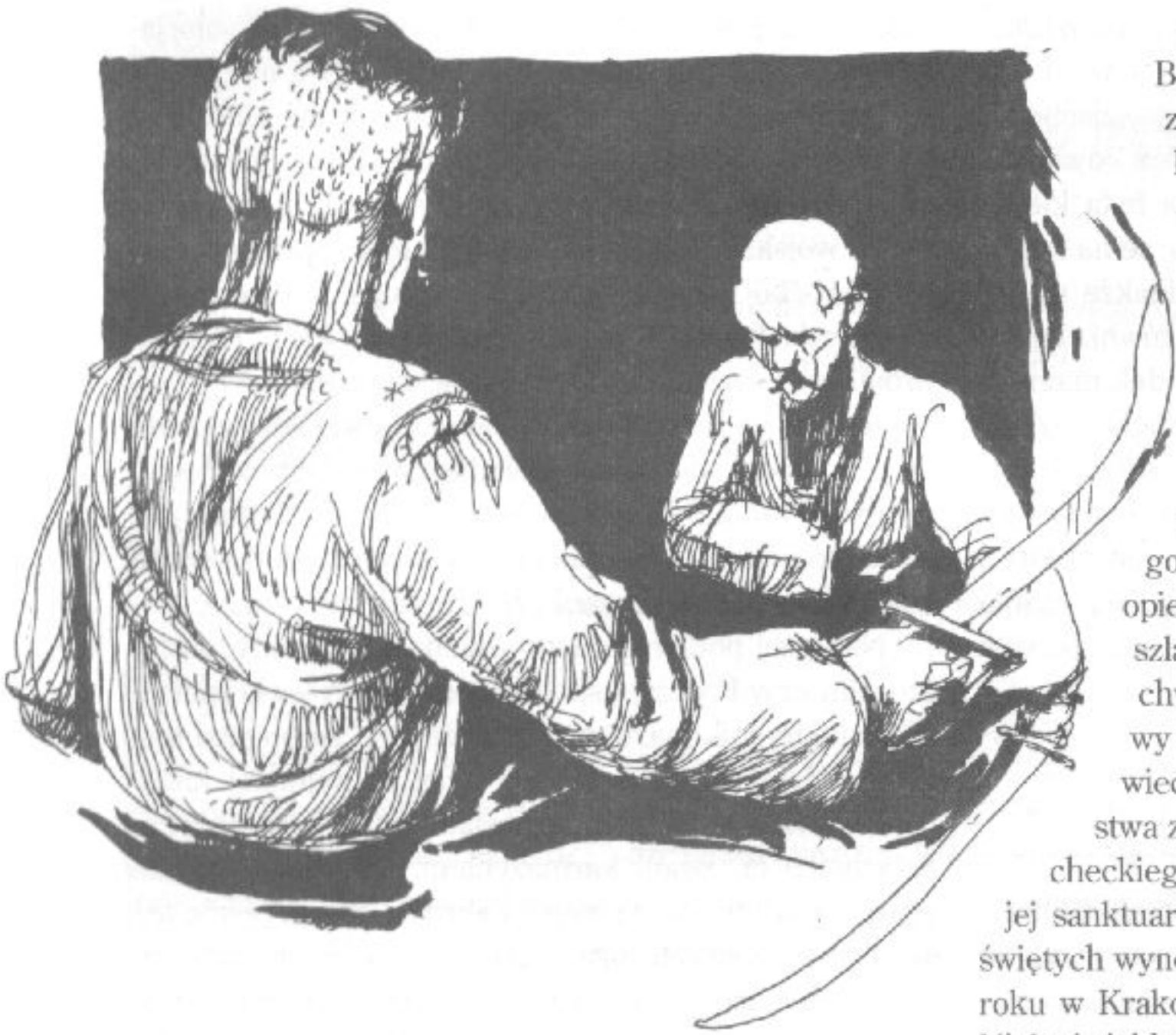
Jeszcze wyżej od szlachty zaściankowej stoi szlachta średnia – panowie bracia posiadający co najmniej jedną całą wieś lub nawet kilka wiosek. Szlachta średnia jest już dość dobrze wykształcona, posyła dzieci do szkół, stać ją na służbę w husarii czy zagraniczne wojaże.

Najwyżej pod względem szlacheckiej kondycji usytuowani są w Rzeczypospolitej posesjonaci – właściciele co najmniej kilkunastu wsi, a także jeszcze bogatsi magnaci. Majątki tych ostatnich liczą co najmniej kilkadziesiąt wiosek i setki lub dziesiątki tysięcy poddanych. Szlachcice ci, zwani karmazynami, utrzymują zwykle prywatne armie, toczą wojny i zbrojne spory, pełnią też stosowne do swych fortun urzędy – są senatorami lub co najmniej starostami. Król musi liczyć się z ich zdaniem, wpływają oni także w istotny sposób na politykę państwa.

Gościnność

Gościnność uważa się w tych dawnych czasach za jedną z bardzo ważnych cnót szlacheckich. Herbowi polscy bardzo chętnie przyjmują w swoich dworach cudzoziemców i gości z dalekich stron. Pomimo tego jednak cudzoziemców powszechnie się lekceważy. W tej Polsce nikt nie lubi Niemców – małych, pracowitych dusigroszy, niezdolnych do pojęcia fantazji i duszy szlachetnie urodzonego Polaka. Jak powiadają: „Póki świat światem, nie będzie nigdy Niemiec Polakowi bratem". Dość dobry stosunek szlachta ma tylko do Węgrów, widzianych jako pobratymcy w zachowaniu i strojach, oraz Szkotów i Irlandczyków z uwagi na ciężki los, jaki dotknął ich kraje, zagarnięte przez Anglię. Z kolei Włochów i Francuzów uznaje się za fircyków i ludzi pozbawionych honoru, a już na pewno nie dorównujących szlachcie polskiej w piciu miodu, piwa i gorzałki.

Najbardziej osobliwe miejsce wśród cudzoziemców zajmują Moskale i Turcy. Rzeczpospolitą uznaje się za przedmurze chrześcijaństwa, Turków otacza jednak poważanie. Pod koniec XVII stulecia jest to wynik swoistego szacunku, jakim darzy się potężnego i – co najważniejsze – honorowego przeciwnika (Turcja nigdy



nie uznała rozbiorów Rzeczypospolitej). Natomiast Moskwicin uważany jest w dawnej Polsce za sprośnego, plugawego człeka i – zupełnie słusznie – największego wroga szlacheckiego państwa. Sarmaci twierdzą, że Moskale dobrzy są jedynie w piciu gorzałki i biciu swoich żon.

Tolerancja

Sarmaci polscy słyną w opisywanej epoce jako ludzie wyjątkowo tolerancyjni. W roku 1572 ustanowiono sławną Konfederację Warszawską, gwarantującą wieczny pokój pomiędzy różniącymi się w wierze. W dobie szalejącej kontrreformacji, Rzeczpospolita pozostaje zatem państwem bez stosów, w którym znaczną rolę odgrywają szlachcice, wyznający kalwinizm lub luteranizm, a także miejscowe ich odmiany, jak choćby arianizm. Nie ma w tym nic dziwnego, od samego bowiem swego początku Rzeczpospolita jest krajem, w którym współistnieje kilka wyznań. Obok katolicyzmu, dużą rolę odgrywa prawosławie, kalwinizm czy arianizm, a nawet islam. Wielu ze szlachty przywiązanych jest do pierwszego z wymienionych wyznań, ale z niechęci do innowierców słyną tylko Mazurzy. Religijności szlacheckiej nie przepaja fanatyzm. Choć polska szlachta tłucze łbami o ziemię w kościołach, daleko jej do wzniecania krwawych wojen religijnych.

Rzecz jasna, wszyscy wierzą święcie, iż Pan Bóg wyznaczył Rzeczypospolitej szczególne zadanie dziejowe – obronę Europy przed islamem i barbarzyńcami. Polskę nazywa się zwykle przedmurzem chrześcijaństwa, jako że graniczy z Turcją i Moskwą, nade wszystko zaś z powodu bezustannego zagrożenia przez Tatarów. Rzeczpospolita ma strzec całego cywilizowanego świata przed wspomnianymi nacjami.

Ponieważ Rzeczpospolita pełni rolę przedmurza chrześcijaństwa, nic dziwnego zatem, iż otoczona być musi szczególną opieką i protekcją Boga. Większość rodów szlacheckich Korony i Litwy może zatem pochwalić się koligacjami ze świętymi. Zagonowy szlachetka spod Worni czy Rawy Mazowieckiej chętnie przyznaje się do pokrewieństwa ze świętym Piotrem. Patronką narodu szlacheckiego stała się Matka Boska, a na największe jej sanktuarium wyrosła Częstochowa. Bardzo wielu świętych wynosi się na ołtarze. Czasami, jak np. w 1628 roku w Krakowie, bywa i po kilku kandydatów naraz. Niebo i piekło także jest zorganizowane na wzór państwa polskiego, wszak Rzeczpospolitą stworzono w sposób doskonały, a zatem Pan Bóg miał gdzie szukać wzorców. Stwórcę uznaje się za króla wszystkich sfer niebieskich, więc tak jak władcy Rzeczypospolitej, zwołuje on wszystkich świętych na sejmy niebieskie. Podobnie jest też w piekle, gdzie obok diabłów szlacheckich istnieją oraz działają czarty mieszczańskie i chłopskie.

Tolerancja i otwartość religijna szlachty polskiej załamie się dopiero w drugiej połowie XVII wieku. Wiąże się to przede wszystkim z przeżyciami doby potopu szwedzkiego, kiedy to znaczna część kraju znajdzie się pod panowaniem najeźdźcy obcego wyznania. Na nieszczęście poprze go wielu polskich innowierców. Spowoduje to wzrost kontrreformacji, prześladowania, a nawet emigrację protestantów z Rzeczypospolitej.

Jak chamy szlachtą chcą być

Dawny szlachcic musi patrzeć na ludzi podlejszej kondycji z góry, być dumny, nosić się godnie. Prawdziwy Sarmata odnosi się do innych mieszkańców Rzeczypospolitej pogardliwie, mieszczan nazywa „łyczkami", chłopów zaś „chamami", uważa ich także za niegodnych honoru. I nic zresztą dziwnego. Jak wiadomo, biblijny Noe miał trzech synów: Sema, Chama i Jafeta. Od Sema wyszły wszystkie ludy Wschodu, od Chama – chłopi, szlachta zaś wywodzi się od potomstwa Jafetowego.

Liczne przywileje czynią stan szlachecki bardzo atrakcyjnym dla wielu mieszczan, a nawet chłopów. Stąd niektórzy z nich nieprawnie wślizgują się w szeregi herbowych. Korzystając ze swego sprytu, przywdziewają sarmackie stroje, zmieniają nazwiska i nikną w ogromnej liczbie szlachty, zamieszkującej Rzeczpospolitą. Postępowanie takie drażni wielce panów braci. Za nieprawne podawanie się za szlachcica grozi kara śmierci. Imć pan Walerian Nekanda-Trepka napisał w pierwszej połowie XVII wieku dość szczególne dzieło: „Liber Generationis Plebeorum", zwane potocznie „Liber Chamorum", czyli Księgę Rodzaju Chamskiego, umieszczając w nim wielką liczbę nazwisk szlachy, która w jego mniemaniu nieprawnie wśliznęła się w szeregi panów braci. „Kozubski zwał się zwykły, chłopski syn z Brnia, służył u pana Widawskiego, a potem u pana Walewskiego. Tam dobry brat pański dał Kozubskiemu w gębę, a pan ujął się za nim i między braćmi przyszło do zwady. Przypadła siostra rodzona tych panów braci rozwadzać, którą, jak to w zwadzie, cięto okrutnie, że zabita została, a to wszystko z przyczyny tego służki chłopa." – czytamy w owej księdze. „Grodecki był chałupniczy syn ze wsi Gródek, służył u pana Mierzowskiego, co wieś Chrapczów po żonie wziął. Ten szlachcic Mierzowski trzymał cło w Będzinie, a że nie umiał czytać, przeto Grodeckiemu polecił spisywać regestra celne. A gdy co nie ku myśli starosty uczynił, kijem nieraz bierał i jako mieszczanin leda jaki do kuny i kabata wiele razy wsadzony był".

Walerian Nekanda-Trepka nie poważył się nigdy na wydanie drukiem swego wielkiego dzieła. Jak już zostało wspomniane, posądzenie o chłopskie pochodzenie budziło wielki gniew każdego oskarżonego szlachcica, a nikt nie lubi chyba, gdy nad karkiem świecą mu setki szlacheckich szabel.

Pijanice, trunki, zabawy i biesiady

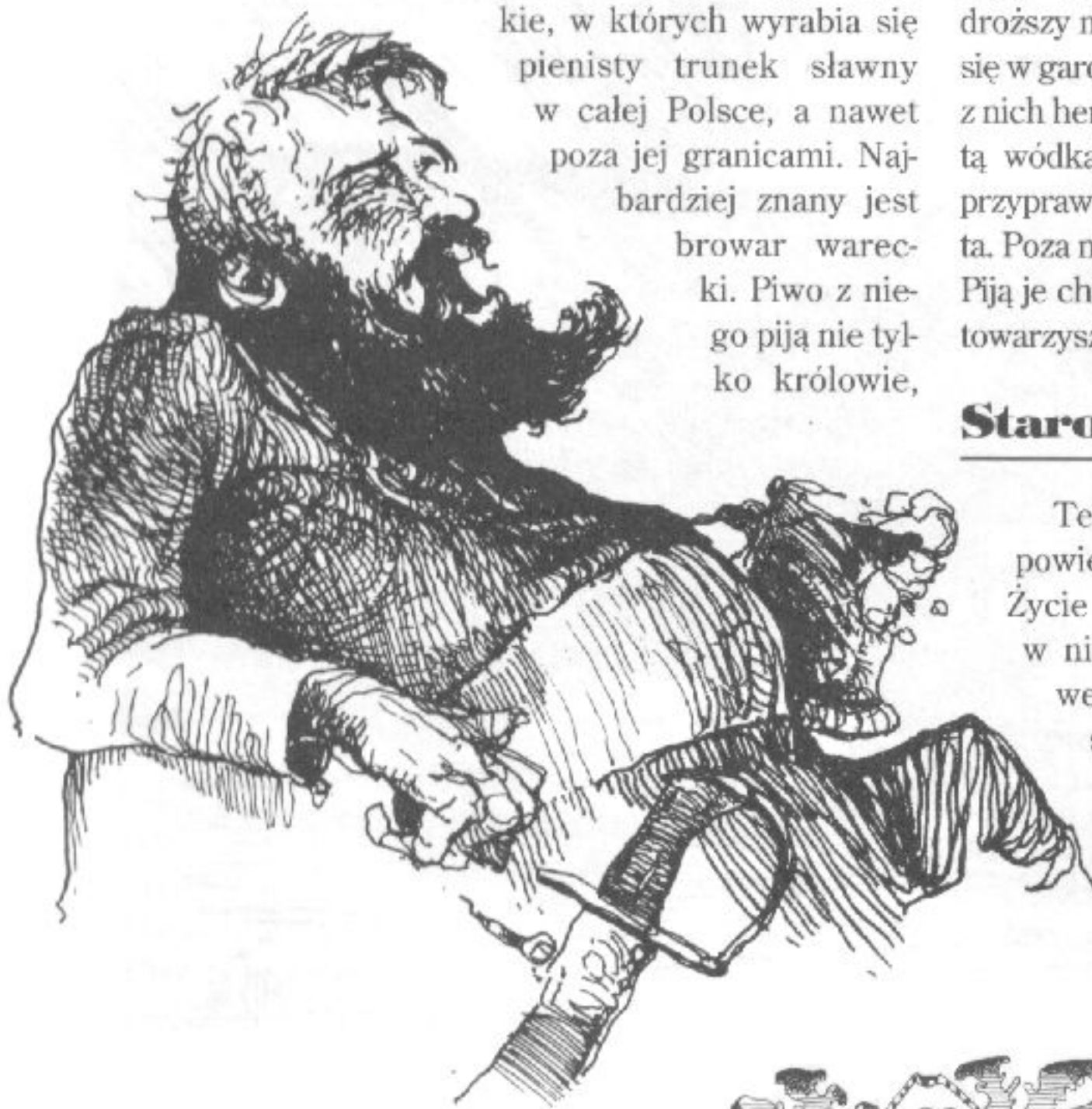
Mieszkańcy Rzeczypospolitej szlacheckiej słyną nie tylko ze swoich cnót, wielkiej odwagi i męstwa, lecz także z umiejętności wlewania w siebie ogromnych ilości piwa, miodu, wina i gorzałki. Każdy szlachcic polski musi umieć dużo pić. Powszechnie uważa się, że zdolność osuszania kielichów, beczek i gąsiorów wyróżnia szlachetnie urodzonych spośród ludzi nikczemniejszej kondycji. „Chłopska rzecz – siła jeść, siła pić – szlachecka" – powiadano w XVII wieku i żadna uroczystość, żadne spotkanie czy uczta nie mogą się obejść bez pijatyki, a bywało – także i zwady. Nic zatem dziwnego, że w szlacheckim

społeczeństwie wielkim szacunkiem cieszą się pijanice – panowie bracia nie ustający w napełnianiu swoich brzuchów coraz to nowymi kwartami szlachetnych trunków.

Piwo z rana jak śmietana

Zanim zapoznamy się z postaciami dawnych pijanic, powiedzmy sobie, co i w jakich ilościach pije się w dawnej Polsce, bowiem jest to jedna z najważniejszych informacji dla Starosty Gry i Panów Graczy. Wszak muszą oni wiedzieć, jakie rodzje trunków uważa się za godne gardeł herbowych panów braci, a jakie pozostawia do użytku chłopstwa i czeladzi. Podstawowym napojem dla wszystkich ludzi zamieszkujących Rzeczpospolitą jest piwo. Jak napisał pewien siedemnastowieczny kaznodzieja: „Bez szklanic ani żadnej rozmowy, ani posiedzenia z przyjacielem odprawić nie umiem. Ale skoro do nas kto przyjedzie, o którymkolwiek czasie, wnet zaraz: 'Piwa przynieś!' – wołamy". W opisywanym okresie na głowę przeciętnego mieszkańca naszego kraju przypada od 2 do 4 litrów tego pienistego płynu dziennie! Jest to zatem podstawowy trunek dla wszystkich. Tak, jak w XX wieku będzie się pić do obiadu kompoty czy herbatę, w dawnej Polsce otwiera się antałki pełne złota w płynie.

Rzecz jasna rodzajów piwa jest w Rzeczypospolitej co niemiara. W zasadzie każdy szlachcic posiada własny browar. Ale istnieją też i takie, w których wyrabia się pienisty trunek sławny w całej Polsce, a nawet poza jej granicami. Najbardziej znany jest browar warecki. Piwo z niego piją nie tylko królowie, jak Zygmunt III Waza czy Władysław IV, lecz nawet papieże. Powiadają, że zasmakował w nim Klemens VIII. Ponoć, będąc na łożu śmierci, wzdychał: „o santa piva di Polonia, o santa biera di Warka" (o święte piwo z Polski, o święte piwo z Warki), co słysząc, pokojowi modlili się do „świętej Piwy" o pomoc dla papieża. A przecież wspominane już piwo wareckie nie jest jedynym tego typu trunkiem znanym w naszym kraju. Na Rusi pija się żółkiewskie i halickie, w Lubelskiem wąchockie, na Pomorzu lidzbarskie. Poza nimi bywają jeszcze łowickie, drzewickie, grodziskie, eleborskie i wiele, wiele innych rodzajów tego napitku, który wlewa się w siebie przy każdym obiedzie czy kolacji. Bo przecież „człek nad apetyt jeść nie może, pić może!".



Chamy taki miód piją

Kolejnym, bardzo popularnym w naszym kraju trunkiem jest miód. Tego także znanych jest kilka rodzajów, wśród których rej wodzi szlachetny płyn zwany „lipcem", przyprawiany ziołami, przechowywany w piwnicach szlacheckich domów. Innym, równie chętnie nalewanym do kielichów, napojem było wino. Od ilości jego gatunków można dostać zawrotów głowy. Szlachta zna nie tylko wina zachodnie, sprowadzane przez Gdańsk hiszpańskie, małmazję czy madery. Przede wszystkim pija węgierskie. Stary tokaj, nazywany „węgrzynem", jest dwukrotnie droższy niż najlepsze wina francuskie. Obok nich, wlewa się w gardło także wódki, zwane gorzałkami. Za najlepszą z nich herbowi ludzie uważają gdańską, zwaną także „złotą wódką", arcygorzałkę, do której, poza korzennymi przyprawami, dodaje się także blaszki prawdziwego złota. Poza nią, wszyscy znają podlejsze rodzaje tego trunku. Piją je chłopi, pije drobna, zaściankowa szlachta, a także towarzysze wojskowi.

Staropolskie biesiady

Teraz, skoro wiemy już, co się pija, warto chyba powiedzieć sobie kiedy i gdzie można to czynić. Życie szlachcica polskiego w XVII wieku obfituje w niezliczoną ilość okazji do wypitki. Chrzciny, wesela, pogrzeby, na których śpiewa się czasem i „Sto lat", szlacheckie zjazdy i sejmiki muszą zakończyć się osuszaniem niezliczonych stągwi i beczułek. Pije się w karczmach staropolskich, pije we dworach, a nawet na świeżym powietrzu, na koniach i w kościołach, w czasie sejmików. Szlachecką biesiadę rozpoczyna się

zwykle od wniesienia pierwszego dania, na które składają się – co kto lubi – rosół, barszcz, bigos z kapustą, flaki, wędzonka, kiełbasy, warzywa, kiszki i wiele jeszcze innych potraw. Ma się rozumieć, że podawane są one po staropolsku. Staropolska uczta to spotkanie, na które nie wnosi się potraw po francusku, czyli że na dziesięć półmisków przypada pół kurzego udka. Wszystkie misy i talerze powinny być czubate. Mięso je się głównie rękoma, co zaś do reszty, to goście używają własnych łyżek i widelców.

Po zaspokojeniu pierwszego głodu rozpoczyna się picie. Gospodarz wychyla toasty za zdrowie wszystkich gości, poczynając od najdostojniejszych, a skończywszy na siedzących przy końcu stołu szaraczkach. Zaraz po tym każdy z zaproszonych pije z kolei zdrowie każdego z obecnych. Gdy już wszyscy się z tym uporają, wnosi się drugie danie – pieczenie wołowe, cielęce, baranie, indyki, gęsi, kapłony i kurczęta, kuropatwy, bekasy. Kiedy i one znikają już w przepastnych żołądkach, rozpoczyna się właściwa biesiada, czyli wielkie picie – pustoszenie piwniczki gospodarza. Zwykle sam goszczący spełnia teraz pierwszy toast za zdrowie najdostojniejszego spośród siedzących przy stole. Z kolei wymieniony pije do następnego i tak dalej, aż do ostatniego z gości. Rzecz jasna, przy biesiadzie nikt nie ogranicza się tylko i wyłącznie do toastów. Zwykle opowiada się na nich niezliczone facecje, anegdoty i wesołe zdarzenia.

Biesiady staropolskie trwają bardzo długo, a żaden szanujący się gospodarz nie wypuszcza gości trzeźwych do domów. Prawie zawsze muszą pić, aż pospadają z ław, a służba wyniesie ich do alkierzy. Ale tak przecież dzieje się niezbyt często. Pod stołami skończyć mogą jedynie uszlachceni potomkowie chłopów, niegodni miana polskiej szlachty. Prawdziwy herbowy człek pije równo wraz z innymi do świtu, potem wsiada na koń, przejeżdża milę, wraca trzeźwy i zaczyna pijatykę od nowa. Niektórzy nie potrzebują i tego dla otrzeźwienia. Z kolei dla gospodarza nie ma nic zabawniejszego, niż niemiłe przebudzenie gości, gdy okazuje się, że jeden podbił sobie oko, inny zbudził się bez czapki, jeszcze inny rozdarł kontusz, dwaj posiekli się szablami, a ostatni wpadł w nocy do stawu. Czasami może się zdarzyć, że któryś z uczestników biesiady, wyrafinowana szelma, hultaj i prostak, uchybiając dobrym obyczajom i świętemu prawu gościnności, czyni rzecz straszną – nie chce pić! Rzecz jasna i na takich są w Rzeczypospolitej sposoby. I tak kogoś, kto uchyliłby się od spełnienia kolejnego pucharu, należy otoczyć służbą. Na nic zda się odchylanie do tyłu, bo za nim stoją dolewający do kielichów pachołkowie, na nic przyda się wykręcanie się, a nawet chowanie pod stół, bo nawet tam czuwać powinien hajduk, skwapliwie napełniający puchary.

Oczywiście nie wszyscy gospodarze chwytają się w dawnych czasach aż tak wyrafinowanych sposobów. Czasami wystarczy, by posiadali tylko odpowiednie naczynia. I tak nie może się uchylić od picia szlachcic, któremu dano do ręki kulawkę – kielich bez nóżki. Nijak nie pomaga też odwrócenie do góry dnem kielicha „kubek w kubek", bowiem po drugiej stronie pucharu jest takaż sama czasza, jak po pierwszej.

W dawnej Polsce kielichy służą oczywiście także do innych celów, niż przymuszanie gości do picia. Na przykład do tłuczenia. Jeśli bowiem ktoś z pijących, po spełnieniu toastu, chce uczynić temu, za kogo wychylił toast wielki honor, tłucze kielich, twierdząc, że po wypiciu zeń zdrowia danej osoby nie godzi się dalej używać tego naczynia. Rzecz jasna, za szczyt wytworności uważa się stłuczenie kielicha o własną głowę. Przy naśladowaniu szlacheckich zwyczajów pamiętajmy jednak, że naczynia w XVII wieku wykonuje się z kryształu, tak iż po stłuczeniu osypują się na ziemię deszczem odłamków, nie czyniąc głowie pijącego najmniejszej krzywdy. Zetknięcie łba z dzisiejszymi naczyniami, wykonanymi z ordynarnego szkła, przynieść może poważny uszczerbek na zdrowiu.

Śmierć z przepicia

Ilość miodu, wina i piwa wypijanych na biesiadach szlacheckich w XVII wieku może budzić zdumienie. Jednakże należy pamiętać, iż niektóre trunki mają w opisywanym okresie znacznie mniejszą zawartość alkoholu niż obecne. Najmocniejsze wódki są zaledwie 20%. Oczywiście niedobór mocy rekompensuje się większą ilością wypijanych trunków. Zupełnie normalną i naturalną rzeczą jest śmierć z przepicia. Autorzy niektórych pamiętników wyrażają czasami zdziwienie, że po którejś z hucznych biesiad nikt nie umarł lub przez tydzień nie mógł wstać z łoża. „Zachorowałem bardzo die 30 Augusti. A przypadła mi ta choroba z przepicia, dla nieszczęśliwej kompanijej, która mię zawsze do tego przywodziła" – pisze w swoim pamiętniku Jan Chryzostom Pasek i nie jest to bynajmniej wypadek odosobniony.

Pijanice

Rzecz jasna nie byłoby Rzeczypospolitej szlacheckiej, gdyby nie istnieli w niej wielcy pijanice, którzy potrafią wchłonąć ogromne ilości miodu, wina i piwa, nawet wtedy, gdy wszyscy ich towarzysze leżą już pod

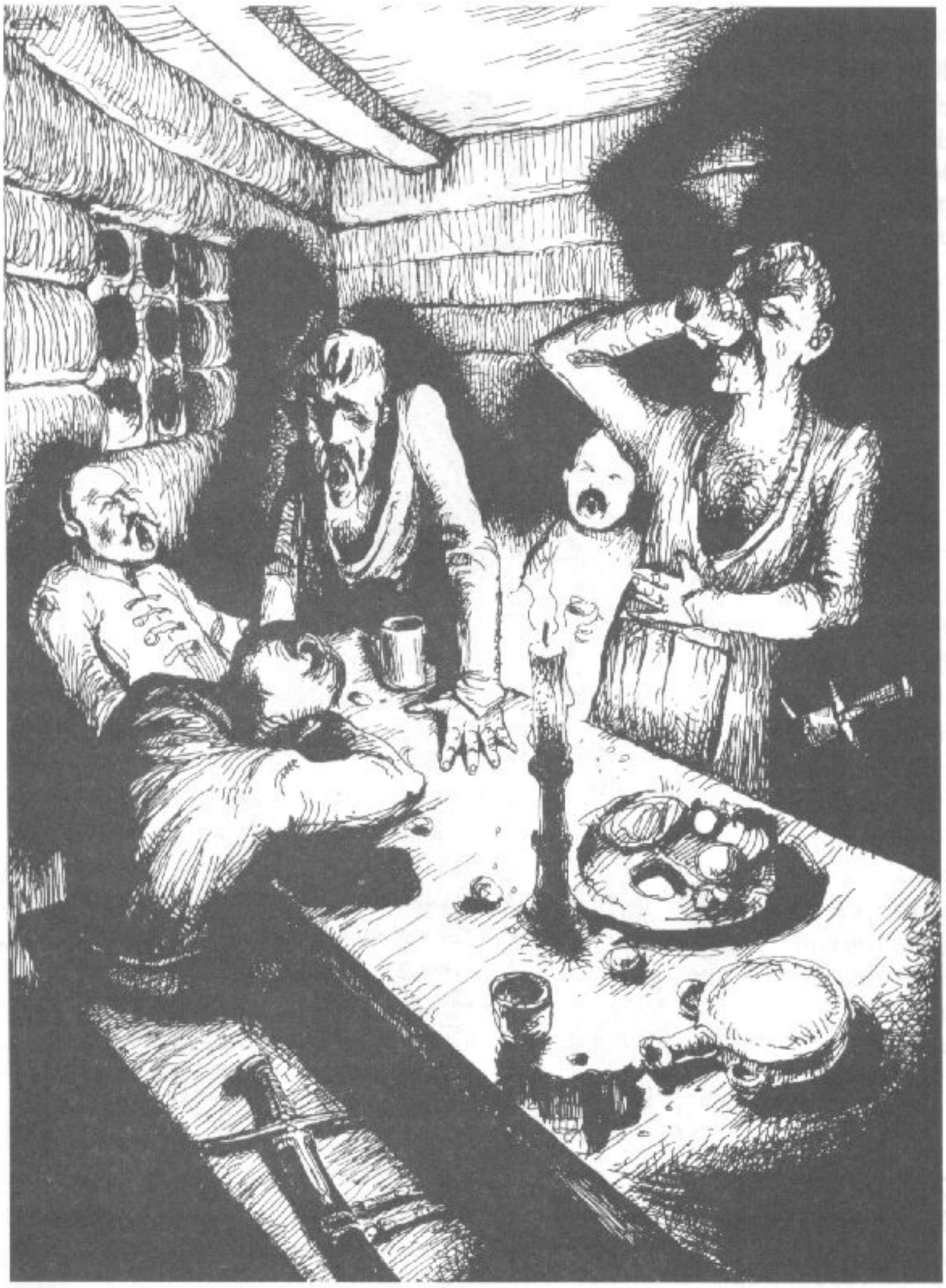
stołami. Jednym z najsławniejszych pijanic, czy też, jeśli kto woli, moczygębów, był XVIII wieku Janusz Sanguszko. Miał on tak tęgą głowę, że gdy już się spił, kazał zaprzęgać konie do karety i przejechawszy kilka mil, powracał trzeźwy, jak gdyby nigdy nic, po czym pił na nowo z tymi, którzy jeszcze byli w stanie dotrzymać mu towarzystwa. W zawody z Sanguszką szedł imć pan Borejko, kasztelan zawichojski. Jędrzej Kitowicz nazywa go „pijakiem pobożnym", nade wszystko lubił bowiem pijać z duchownymi. Zwykle też organizował w swoim dworze pijacki klasztor – zapraszał do siebie zakonników, a potem zamykał się z nimi na wiele dni i nocy. Rzecz jasna, tak doniosła ceremonia, jak picie ku Bożej chwale, wymagało specjalnego przygotowania. I tak np. pokoje sypialne dla wygody pijących wykładano słomą i kobiercami, tak by każdy spał tam, gdzie padł. Nie chcąc w klasztorze uchybić Panu Bogu, zawsze naznaczano spośród pijących odpowiedniego kapłana, który miał odprawiać mszę świętą. Nie była to najlepsza z funkcji, jako że mnich ów nie mógł pić dłużej, jak tylko do godziny jedenastej, dlatego też każdego kolejnego dnia godność ową sprawował inny spośród członków tego zgromadzenia.

Pan Borejko nie mógł wszakże urządzać klasztorów tak często, jak by sobie tego życzył. Przyczyna była prosta – niewielu zakonników sprostać mogło jego przepastnej gardzieli. Więc kiedy nie miał z kim pić, ruszał z czeladzią na rozstajne drogi, gdzie zaczajał się na przypadkowych podróżnych. Każdy, kto tylko przejeżdżał w pobliżu, proszony był przed oblicze pana kasztelana, gdzie zwykle pił dopóty, aż padł z nóg. Pomimo tego jednak, pan Borejko słynął z bardzo humanitarnego sposobu postępowania, nie przymuszał bowiem nikogo do ścinania kwartowych szklanic duszkiem, pozwalał odetchnąć, choć nie za długo.

Innym z kolei sławnym pijanicą był Konrad Badowski, pisarz ziemski lubelski, który, gdy już wypił zbyt wiele i nie był w stanie władać rękoma, stawał pod ścianą, zadarłszy głowę do góry, licząc na pomoc współbiesiadników. I rzeczywiście, co i raz któryś z pijących wstawał od stołu, po czym z pełnym kielichem zbliżał się do sławnego moczygęby. Ów, jak pisał Kajetan Koźmian, „otwierał tyko gębę, a przychodzący wcedzał mu kielichy w gardło, z których trunek bulgocąc jak w przepaść przelewał się. Szczególna rzecz, że pan Badowski z parę godzin tak stojąc oparty o ścianę (...) całe towarzystwo przetrwał".

Oczywiście nie wszyscy pijanice bywali obdarzeni tak wielkim taktem i ogładą. Istnieli i tacy, którzy mogli być wielce niebezpieczni dla podróżnych. Rzecz jasna wcale nie z powodu braku gościnności. Raczej jej nadmiaru. Mogło bowiem się zdarzyć, że któryś z wielkich moczygębów, nie mając kompanii do wypicia, mógł nie chcieć wypuścić gościa zbyt szybko. I tak w połowie XVIII wieku wszyscy unikali jak ognia Bąkowej Góry. Unikali, bowiem miał tam swój dwór Adam Małachowski. Pijanica ów posiadał wielki, półgarncowy (2 litry) kielich, zwany „corda fidelium". Każdy, kto tylko po raz pierwszy gościł we dworze wspomnianego szlachcica, musiał wychylić duszkiem całą zawartość pucharu. Jeśli mu się to nie udało, za każdym razem, kiedy odrywał naczynie od ust, dolewano mu wina do pełna. Działo się tak dopóty, aż wypił wszystko, co jednak w zasadzie się nie zdarzało, lub też padł bez życia na ziemię. Małachowski przez długie lata był wielkim ciężarem dla podróżnych i okolicznej szlachty, aż wreszcie pewnego razu przyjechał doń bernardyn-kwestarz. Członkowie tego zakonu, podobnie jak pijarzy, nie na darmo słynęli z wielkich brzuchów i przepastnych gardeł. Braciszek ów wziął w ręce kielich, po czym, przeżegnawszy się i poleciwszy swoją gardziel Bogu, począł łykać, aż wreszcie odjął naczynie od ust, pozostawiając w nim nieco wina. „Ho, ho, nie dopiłeś, bracie! – zawołał pan Małachowski – dolejcie mu, dolejcie!". Osaczony bernardyn, począł doić kolejny kielich powolnymi łykami, po czym ten także odjął od ust nie dopity. Małachowski zawołał, aby znowu mu dolano. Bernardyn wychylił tak następną porcję, a potem jeszcze jedną i jeszcze. W sumie wypił ponoć sześć kielichów, co dawało trzy garnce, czyli dwanaście litrów wina. Zobaczywszy, że kwestarz prędzej poczyni nieodwracalne spustoszenia w jego piwnicy, niż da się spoić, pan Adam nakazał nałożyć mu pełen wóz ziarna i wysłać, gdzie pieprz rośnie. Odtąd aż do końca życia starannie unikał bernardynów.

Skoro powiedzieliśmy już tyle o pijakach Korony Polskiej, warto zajrzeć teraz na Litwę. Największym pijanicą Wielkiego Księstwa Litewskiego był bez wątpienia Karol Stanisław Radziwiłł, zwany Panie Kochanku. Ten wielki facecjonista słynął także z wielu nieprzyjemnych psot i figlów, jakie wyrządzał swym kompanom. „Skropić z tyłu kijem nieznacznie, pijącemu przybić kielich do gęby, aż do zachłyśnięcia, nalać z tyłu za kołnierz wina leniwie pijącemu, dwom rozprawiającym zetknąć głowy silnie, aż do wystąpienia guzów, urządzać figle z obrazą wstydu białej płci – to było najmilszą zabawą Radziwiłła" – pisze Jędrzej Kitowicz. Nikt jednak się na to nie skarżył. Radziwiłł rozdawał bowiem konie z rzędami, pasy bogate, pałasze, pistolety, zegarki, tabakierki, a nawet wsie tym, którzy potrafili znieść jego figle.



„opilca" czy „wydmikufla" lub „żłopaka". Kielichy, w zależności od wielkości, nazywa się: „hiszpanami", „kuśtykami", „garncami" lub „bombami".

Szlacheckie zabawy

Picie gorzałki, piwa i miodów nie jest oczywiście w XVII wieku jedyną rozrywką szlachty polskiej. Każdy zamożniejszy szlachcic oddaje się też z zamiłowaniem łowiectwu. We dworach trzyma się psy myśliwskie, ogary, charty czy wyżły. Mieści się tam często także prawdziwy arsenał myśliwski – wnyki, strzelby, sieci na niedźwiedzie, nie brakuje również trofeów ze szczęśliwych polowań – łbów wilków, turów, z których ostatniego zabito ponoć w 1627 roku, łosi czy niedźwiedzi. Dość często szlachta trzyma też sokolników i rarożników. Poza polowaniami, herbowi polscy kochają się w koniach, o czym już pisaliśmy na początku niniejszej księgi.

Mowa pijacka

Nie sposób w tym miejscu nie wspomnieć o gwarze pijackiej, którą posługują się dawni polscy opilcowie. I tak słowo „wypić" zastępuje się często określeniami „bąbnąć", „chmolić", „ciąć", „golić", „gągnąć" czy „smoktać". Wódka z kolei jest „gęgawką", „likworem", „łyktem" czy „sapientią", jak powiadają prawnicy. Stopień upojenia moczygęby określa się z kolei jako: „jak bela", „jak bąk" czy „jak dudy" lub „jak świnia" (po raz pierwszy zapisane w roku 1580). Określenie „na amen" nie wymaga komentarza. Z kolei pijanicę zna się jako „gorzałecznika", „leja", „łykacza", „moczygębę",

Łoże i niewiasty

Szlachta polska na jednym z pierwszych miejsc stawia uroki kobiecego ciała i rozkosze alkowy. Barokowa, a co za tym idzie sarmacka, afirmacja życia uznaje seks za jeden z niezbędnych elementów ludzkiego żywota. Nie jest on czymś wstydliwym. Uprawia się go z radością, przede wszystkim z miłości. Piękny i przyjemny, stanowi prawdziwe antidotum na lęki ówczesnych ludzi – widma wojny, zarazy czy klęski nieurodzaju.

Seks uważa się przede wszystkim za przyjemność i dopełnienie miłości, jedną z radości życia. Predyspozycje seksualne mężczyzn osądza się najczęściej po ich

budowie cielesnej. Aktywność w łożu służyć ma przede wszystkim osobom krzepkim, krwistym i potężnym, szkodzi zaś słabeuszom i melancholikom. „Kto zaś jest natury zimnej, suchej i słabej, taki niech da pokój małżeństwu, aby się w tym oboje nie zawiedli, bo takiemu pewnikiem lepiej się u komina, albo u pieca zagrzewać, aniżeli u żony" – pisał Jakub Kazimierz Haur. Rozpustników rozpoznawano po wyglądzie zewnętrznym. „...lubo na wzroście upośledzony, ale mocny, krzepki, jurny przy tym, jako karłowie bywają" – charakteryzowano w połowie XVII wieku Jana Sobiepana Zamoyskiego, znanego m.in. z kart „Potopu".

Kiedy i z kim

Jeżeli chodzi o stosunki seksualne z miłości, uprawia się je raczej tylko w małżeństwie. Chociaż seks przed ślubem zależy tylko od woli kochającej się pary, to jednak przeciwdziałać temu mogą ich rodzice lub ewentualni opiekunowie. Ideałem jest, aby panna młoda, wychodząca za mąż, pozostawała dziewicą aż do pierwszej nocy poślubnej. Tak naprawdę bywało jednak różnie. Z kolei w małżeństwie seks jest niemal obowiązkowy. Staropolskie niewiasty bardzo często skarżą się na zbyt ospałych lub gnuśnych w tym względzie mężów. Złote jarzmo małżeńskie rozumie się m.in. jako wypełnianie przez obojga partnerów pewnych obowiązków w łożu.

Sprośni księża

Rzeczypospolitej daleko oczywiście do takiej swobody obyczajowej, jaka panuje w innych krajach Europy – we Włoszech czy Francji. Ale o tym, że napomnienia kaznodziei i księży trafiają w próżnię, niechaj świadczy fakt, że w obyczajowości szlacheckiej XVI–XVIII wieku nie zdobywają wcale uznania postacie kobiet broniących niby lwice swojej cnoty. Nie mamy w tym okresie świętych dziewic i męczenniczek, ginących w obronie czystości. A przecież częste najazdy Tatarów, wojny z Kozakami czy Moskwicinami, którzy byli dosyć chutliwi, stwarzały ku temu wiele dogodnych okazji. Zresztą, jeżeli chodzi o kler, to ten także często daleki jest od głoszonych przez siebie ideałów.

„Burzyński był księdzem w majętności swej w Burzynie. Ten miał jako ksiądz kucharkę sobie, z którą miał dwu bękartów. Jak dorośli – wyprawił do wojska. Ci oba pożenili się w Litwie. Udają tam szlachtę." – pisał podejrzliwy w tych sprawach Walerian Nekanda-Trepka w „Liber Chamorum". To tylko jeden z przykładów, bynajmniej nie odosobniony. Za resztę niechaj starczą choćby słowa ludowej piosenki:

Łaje srodze z kazalnice, że niezbożnie żyjem
A sam trzyma synowicę, której nie jest stryjem
Nasz ksiądz proboszcz, głowa pusta, ma nam to za winę
W koralowe, piękne usta całować dziewczynę
Mówi, że ten zgrzeszy wzrokiem, kto kobiety żąda
A sam niepobożnym okiem na dziewki spogląda

Zdrada małżeńska

W okresie polskiego sarmatyzmu najczęściej zdradzają mężczyźni. Jest im po prostu łatwiej. Kobiety

grzeszą znacznie rzadziej, zapewne obawiając się następstw – niepożądanej ciąży. Stosunek społeczeństwa do samotnych matek jest w owym czasie bardzo niechętny. Efektem zdrad bywają często komplikacje życia rodzinnego, które nie omijają nawet wysoko urodzonych. Ot, co pisze Walerian Nekanda Trepka np. o Mikołaju Ligęzie, kasztelanie czechowskim: „Mikołaj Ligęza, syn Elżbiety Jordanówny, wydziedziczyć ją chciał z tego, co jej mąż zostawił. Ta matka jego – Jordanówna – wskazała na niego anno 1606, już będąc stara, przy kupie ludzi zacnych w głos skazywała, mówiąc: 'Niech mi ten Ligęza da pokój i niech mnie szanuje, bo jako ja powiem prawdę, że on nie syn Ligęzin i z kim ja go miała, tedy on i z tego, co po Ligęzie wziął wypadłby pewnie i żywych jeszcze mam świadków, tak jest i ojciec jego żyw jeszcze i ten powiedziałby też istotnie.' Dał jej tedy pokój Mikołaj aż do śmierci".

W przypadku przyłapania zdradzających na gorącym uczynku, każdy stara się załatwić całą rzecz we własnym gronie, nie odwołując się do wymiaru sprawiedliwości. Zdradzony mąż rozprawia się z rywalem po męsku. Nigdy nie dochodzi do wymierzania kary śmierci, co dość pozytywnie wyróżnia nasz kraj od innych państw Europy. Sarmata nie strzela do przeciwnika, nie zabija, poprzestając na ukaraniu go batogiem czy ośmieszeniu w oczach sąsiadów. Gorzej postępuje się z kobietami. Te zawsze mogą zostać pobite, choć nigdy zbyt dotkliwie. Na kartach pamiętników zanotowano wiele takich wydarzeń. Ot, choćby Jan Chryzostom Pasek pisze, jak jeden z zamożnych szlachciców wołyńskich schwytał na amorach ze swoją żoną Iwana Mazepę, późniejszego hetmana zaporoskiego. Falbowski – ów szlachcic – nie zabił wcale Mazepy, poprzestając na przywiązaniu go nagiego do końskiego grzbietu. „Ręce na opak związano, nogi pod brzuch koniowi podwiązano, potężnie bachmata dosyć z przyrodzenia bystrego zhukano, kańczugami osieczono. Tedy jak szalony skoczył bahmat ku domowi. A wszystko tam było gęstymi chrustami jechać (...) A tu nagiemu, tyłem do głowy siedzącemu na tak bystrym i zhukanym koniu co się tam dostało specjałów, snadno zauważyć." – podaje Pasek. Dość podobny los spotkał żonę Falbowskiego – mąż pobił ją i poranił ostrogami, uwiązanymi do kolan. Znamienne jest, że Mazepa, ośmieszony ową niefortunną przygodą, zbiegł na Zaporoże, nie mogąc widać pokazać się sąsiadom na oczy.

Więcej szczęścia niż owi niefortunni kochankowie miał kiedyś jeden z dworzan Krzysztofa Dorohostajskiego, marszałka wielkiego litewskiego, nieznany z imienia Tymiński. Przyłapany na romansie z żoną swojego pana, powędrował do lochu i to na dość krótki czas. Choć jego dalsze losy nie są znane, należy sądzić, że skończyło się to dla niego być może tylko zwolnieniem ze służby, skoro Dorohostajski pisze w listach do krewnych, że nie wie, co z nim począć, a skazać na śmierć nie może, bo szlachta gotowa rozsiekać pana Krzysztofa na najbliższym sejmiku.

Niewiasty polskie

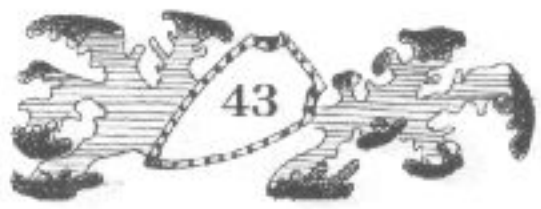
Polskie kobiety mają na świecie opinię obdarzonych niezwykłą urodą. Powszechnie ceni się ich piękno, wdzięk i błyskotliwość, czemu dają wyraz w swoich pamiętnikach liczni odwiedzający nasz kraj cudzoziemcy. O samym ideale niewiasty pisze się bardzo różnie. O ile na Zachodzie cenią bujne, obfite kształty, o tyle w Rzeczypospolitej nie ma w zasadzie jednego, spójnego wzorca w tym względzie. Ogólnie rzecz biorąc, polska kobieta powinna być niezbyt gruba, ale i nie koścista, wesoła, trochę swawolna, o bardzo szczupłej talii i szerokich biodrach. Przez cały XVI, XVII i XVIII wiek wymagano też od kobiety gładkiej, białej cery, z lekko różowawym odcieniem na policzkach. Ponieważ ceniono naturalny kolor skóry, polskie kobiety rzadko malowały twarz. Nie inaczej było z ideałem mężczyzny. Ten z kolei miał być smagły, dobrze zbudowany, silny i odważny – słowem wzór najlepszych szlacheckich cnót obrońcy Rzeczypospolitej. W starszym wieku dobrze, jeśli był otyły – to zawsze stanowiło synonim zamożności. Niezależnie zaś od wieku, uważano, iż powinien jednak mieć coś między nogami.

O hultajach, warchołach i infamisach

Co za świat, co za świat! Groźny, dziki, zabójczy. Świat ucisku i przemocy. Świat bez władzy, bez rządu, bez ładu i bez miłosierdzia. Krew w nim tańsza od wina, człowiek tańszy od konia. Świat, w którym łatwo zabić, trudno nie być zabitym. Kogo nie zabił Tatarzyn, tego zabił opryszek, kogo nie zabił opryszek, zabił go sąsiad. Świat, w którym cnotliwym być trudno, spokojnym niepodobna...

Władysław Łoziński „Prawem i Lewem"

Polski szlachcic zawsze musi postawić na swoim. Obronić włości przed zakusami sąsiadów, a w razie obrazy sięgnąć do boku, po rękojeść karabeli. Ustanowione w Rzeczypospolitej prawo łamie się w XVII wieku



dość często. Panowie bracia potrafią nie raz posiec się w karczmie, poszczerbić łeb znienawidzonemu rębajle, uczynić tumult na sejmiku, a żywot każdego szlachcica obfituje zwykle w pojedynki. Bo wszak nie sposób jest przepuścić okazję do bitki z zawalidrogą czy pijanicą. Spośród panów braci wyjdzie w XVII wieku wielu warchołów i rębajłów, wielu znanych ze złej sławy infamisów. W niektórych częściach Rzeczypospolitej sprawiedliwości nie przestrzega się prawie wcale, a winni przestępstw pozostają bezkarni. Jak powiadają: „prawo polskie jest jak pajęczyna – bąk się przebije, a na muchę wina". Nie można jednak w tym względzie przesadzać. Jeśli np. bogaty magnat pozwala sobie na zbyt wiele w stosunku do mniej zamożnych od siebie, może się zdarzyć, że szlachta skrzyknie się przeciwko niemu, stanie pod chorągwiami powiatowymi, a nad karkiem awanturnika zabłysną szable panów braci.

Poza karczmami i sejmikami, szlachta polska bywa często w sądach. Bo wszak żaden, absolutnie żaden z Sarmatów nie może przepuścić krewkiemu sąsiadowi, który podorywa mu miedzę, nie może nie wziąć udziału w zwadzie, bójce czy rąbaninie. Rzecz jasna owocem tego bywają najczęściej rozprawy sądowe, zajazdy, potyczki i waśnie. Nawet i bez nich życie w XVII wieku jest nadzwyczaj niebezpieczne, o czym Panowie Gracze już niebawem się przekonają. W okresie, w jaki mają się przenieść, żywot ludzki bywa znacznie tańszy niż dzisiaj, a śmierć powszedniejsza. Przelana krew nie wstrząsała niczyim sumieniem. Na jarmarkach, zjazdach czy biesiadach bardzo łatwo można otrzymać kulę z rusznicy czy cios czekanem. Drogi i trakty są niebezpieczne i nikt ze szlachty nie rusza się z domu bez szabli. Na Ukrainie grasują watahy Kozaków i Tatarów. W niektórych stronach Rzeczypospolitej (rzecz jasna na Mazowszu, bo gdzieżby indziej) zabójstwo uchodzi za dużo mniejszy grzech, niż np. nieprzestrzeganie postów. Po miastach kręci się zwykle wiele hultajstwa, a zwykłym widokiem jest kołyszący się na wietrze wisielec czy umierający na palu Kozak.

Każdy herbowy pan brat ma zawsze w sobie coś z warchoła. Wszak powiadają: „szlachcic na zagrodzie – równy wojewodzie" i „wolnoć Tomku w swoim domku", stąd dla Sarmatów niczym jest pojedynek, sejmikowa czy karczemna zwada. Niejeden szlachcic w porywie gorącości potrafi rozszczepić czekanem sąsiada, postrzelić rywala, ubiegającego się o wdzięki ukochanej przezeń panny, zajechać zbrojnie czyjś dwór. W czasach, w których przyjdzie Panom Graczom przeżyć wiele niezwykłych przygód, wielkim poważaniem otacza się sławnych zabijaków czy rębajłów. Doświadczony, naznaczony bliznami zawadiaka wodzi rej na niejednym sejmiku czy szlacheckim zjeździe, chętnie też zwracają na niego uwagę piękne panny.

Czarna szabla

Oznaką biegłości we władaniu szablą jest noszony przez szlachcica rodzaj broni. Zwykli, zaściankowi hreczkosieje i zawalidrogi mają przy boku zygmuntówkę, batorówkę (pod koniec XVI i na początku XVII wieku) lub karabelę czy janówkę. Doświadczeni, wprawieni w walce zabijacy, zabójcy lub rębajłowie, a także towarzysze husarscy czy pancerni, używają szabel husarskich, zwanych czarnymi szablami, od koloru oprawy i pochwy. Już sama nazwa zdaje się świadczyć o tym, iż właścicielowi owej broni lepiej nie wchodzić w drogę. Oczywiście nie istnieją żadne prawa, mówiące o tym, kiedy szlachcic może nosić przy sobie taką szablę, a kiedy nie. Każdy, nawet słaby szermierz, może w każdej chwili zamówić sobie czarną oprawę pochwy i nabyć husarską szablicę. Jeśli jednak będzie paradował z nią na sejmikach czy w karczmach, zawsze może zdarzyć się, że ktoś, być może inna „czarna szabla", zechce wypróbować siły owego szlachcica w walce, co może skończyć się nader nieprzyjemnie. Decyzję zatem o używaniu czarnej pochwy do szabli każdy musi podjąć osobiście, mając na względzie wynikające stąd zagrożenia.

Jak już pisaliśmy, poczucie honoru obowiązuje w Rzeczypospolitej każdego szlachcica. Dla wielu panów braci, do których zaliczają się na początku gry i bohaterowie Panów Graczy, pozostaje on jedynym majątkiem. Ogromna rzesza drobnej, niebogatej szlachty-gołoty nie może przecież parać się tak chamskimi zajęciami, jak uprawa roli, handel czy rzemiosło. Zamiast tego, wolą zatem ruszyć na gościńce, zaciągnąć się do wojska, do pańskich pocztów czy na magnacką służbę. Wielu z nich, zwłaszcza w Ziemi Przemyskiej i na Rusi Czerwonej, żyje jak prawdziwi szlachcice – z tego, co zdobędą szablą na sąsiadach, mieszczanach czy spaśnych kupcach, często kończą oni jednak na katowskim pniaku, ścięci, rzecz jasna, honorowo, bo mieczem.

Sądy grodzkie

Gdzie procesy, tam oczywiście muszą być także i sądy. W dawnej Polsce istnieje kilka ich rodzajów. Szlachta, a przede wszystkim Panowie Gracze, mieć będą zwykle do czynienia z sądem grodzkim. Rezyduje on w każdym

mieście powiatowym, tzw. grodzie, gdzie znajduje się urząd starościński. Sąd taki rozpatruje sprawy karne – o zabójstwo, gwałt czy rozbój, a także przelanie krwi, a zatem np. obicie. Ten rodzaj sądów prowadzi własne księgi, zwane grodzkimi, do których wpisywane są wszystkie protestacje, manifestacje i pozwy, a także wyroki, częściowo także wszelkie zatwierdzenia zmiany statusu prawnego ziemi szlacheckiej w danym powiecie. Sądy grodzkie zbierają się zwykle co sześć tygodni, na tzw. rokach grodzkich. Składają się one zwykle z trzech osób: starosty, sędziego i pisarza.

Sądy ziemskie

Drugim z kolei rodzajem sądów, tym razem w sprawach cywilnych, a zatem zwykle rozpatrujących sprawy związane z ziemią, np. długi, spadki itp., są sądy ziemskie, składające się z sędziego, pisarza i podsędka, wybieranych przez szlachtę na sejmikach. Sądy ziemskie odprawują się zwykle od 4 do 6 razy w roku w pewnych, ściśle określonych miastach. Sądowi ziemskiemu podlegają też księgi ziemskie, w których zapisywane są wszystkie dekrety i zmiany w posiadaniu ziemi na terenie danego powiatu.

Trybunały

Od wyroków sądów grodzkich lub ziemskich zawsze można się odwołać do trybunałów. Istnieją w Rzeczypospolitej aż trzy: Trybunał Wielkopolski – rezydujący w Piotrkowie, Trybunał Małopolski – w Lublinie i Trybunał Litewski – odbywający posiedzenia kolejno w Wilnie, Nowogródku i Mińsku. Każdy trybunał składa się zwykle z 27 przedstawicieli szlachty, wybieranych na sejmikach, 6 duchownych i marszałka. Od wyroków tych sądów apelować można tylko i wyłącznie do sądu sejmowego – odprawianego pod przewodnictwem króla, a składającego się ze wszystkich posłów i senatorów.

Sąd sejmowy sądzi jednak tylko największe ze zbrodni – zwykle zdradę stanu.

Poza trybunałami istnieje jeszcze sąd referendarski – rozstrzygający spory pomiędzy szlachtą a dzierżawcami królewszczyzn, czyli dóbr pozostających w ręku króla.

Prawo ziemskie

Pisząc o starych, dobrych polskich sądach, nie sposób nie wspomnieć i o prawach, obowiązujących w Rzeczypospolitej. Prawo ziemskie, którym posługują się sądy i którego strzegą starostowie, nie zostało nigdy w pełni skodyfikowane. W Rzeczypospolitej żyje wielu hultajów i infamisów, którzy drwią sobie z wyroków sądów. Rzecz jasna herbowi panowie bracia nie mogą podlegać tym samym karom, co pospólstwo, plebs i chłopi. Wymiar tych kar zależy też od faktu czy sprawcę schwytano na gorącym uczynku, czy też dopiero po 48 godzinach od popełnienia przestępstwa. Należy też pamiętać, iż żaden szlachcic nie może być uwięziony bez wyroku sądowego, chyba iż zostanie schwytany in recenti, tzn. w trakcie lub tuż po popełnieniu przestępstwa. Natomiast bez wyroku sądowego starosta może uwięzić każdego szlachcica-hołotę, nie posiadającego ziemi, a do ludzi o takiej właśnie kondycji należą Panowie Gracze na początku gry. Prowadzący powinien też pamiętać, iż w całej Rzeczypospolitej zabronione jest poddawanie szlachty torturom lub sprawowanie nad nimi sądów przez ławy miejskie, sprawujące nadzór nad mieszczanami.

Kary

Wymiar kary zależy od rodzaju zbrodni. Za zabójstwo szlachcica szablą orzeka się karę roku i 6 niedziel w wieży, a także karę pieniężną, tzw. główszczyznę, wypłacaną rodzinie zabitego, w wysokości 300 grzywien (1 grzywna = 48 gr). Rzecz jasna, tak drogo chodzą jedynie głowy Sarmatów. Chłopskie szacowane są najwyżej na 30, a mieszczańskie na 100–120 grzywien. Daleko ciężej przychodzi odpokutować za ustrzelenie szlachetnie urodzonego z rusznicy lub rozpłatanie czekanem – zwykle bowiem należy wówczas odsiedzieć przez 2 lata i 12 niedziel oraz zapłacić grzywnę dwukrotnie wyższą niż w przypadku szabli. Jeśli zabójca pochwycony zostanie na miejscu zbrodni lub zabije drugiego pana brata umyślnie i z zimną krwią, a nie np. w wyniku zwady czy pojedynku, może zostać skazany na karę śmierci, czyli ścięcie. Za pojedynek, który zakazany jest na mocy konstytucji z 1588 roku, każdy z Panów Graczy musi odsiedzieć pół roku w wieży i zapłacić 60 grzywien kary. Za rozbój nawet dla szlachty przewidywana jest kara śmierci, dodatkowo zaś atrakcje takie, jak łamanie kołem, a dla pospólstwa – wbicie na pal. Podobnie za napad lub zbrojny zajazd na dom szlachecki otrzymać można karę śmierci lub też – zaocznie – infamię lub banicję.

Infamie i banicje

Skoro jesteśmy już przy obu nowych terminach, warto wyjaśnić, cóż one znaczą. Otóż w czasach, w których przychodzi żyć Panom Graczom, każdy szlachcic, który popełni jedno z cięższych przestępstw, a więc gwałt, rozbój, umyślne zabójstwo, podpalenie czy zajazd, i otrzyma pozew do sądu, a nie stawi się na rozprawę, otrzymać może wyrok zaoczny – banicję lub infamię. Pierwszy z owych terminów oznacza wygnanie z kraju: obowiązek opuszczenia Rzeczypospolitej pod karą śmierci, jednakże bez utraty praw. Starosta

grodowy, który schwyta banitę, może ściąć go tylko za pozwoleniem sądu. Także ktoś, kto zabije banitę może odpowiadać przed sądem za zabójstwo.

Jeszcze gorszą, wydawaną zaocznie karą jest infamia. Ona także oznacza obowiązek opuszczenia kraju pod groźbą śmierci, jednakże ten, na kim ciąży, wyjęty zostaje spod prawa. Infamisa każdy może zabić bezkarnie, jeśli zaś uczyni to drugi infamis, po czym dostarczy głowę przestępcy do grodu, może być pewien darowania swoich win. Infamia oznacza po prostu usunięcie ze społeczności szlacheckiej. Każdy, kto w jakikolwiek sposób pomoże infamisowi, użyczy mu choćby wody, sam również może zostać obłożony infamią. W dodatku zabójca infamisa, poza całkowitą bezkarnością, otrzymać może za jego głowę nagrodę wynoszącą co najmniej 200 czerwonych złotych, a także połowę posiadłości skazanego, o czym powinni pamiętać ci Panowie Gracze, którzy w swojej Swawolnej Kompanii posiadają wyjętych spod prawa.

Infamisów i banitów obwołują na rynkach miast, będących stolicami starostw, woźni lub słudzy starościńscy, stąd panów braci, na których ciąży któraś z owych kondemnat zowie się często wywołańcami. Dość często stają się oni ofiarami innych hultajów, którzy poszukują ich głów, aby potem okazać je w grodzie i otrzymać nagrodę. Wiele „czarnych szabel" trudni się zabijaniem infamisów, a Starosta Gry poprowadzi zapewne w „Dzikich Polach" niejedną biesiadę, w której zabicie infamisa lub schwytanie banity będzie głównym celem przygody.

Starostowie jurydyczni

Pilnowaniem porządku, spokoju i dostatku szlachty, jak i innych mieszkańców Rzeczypospolitej, zajmują się zwykle starostowie grodowi, zwani też jurydycznymi. Starostwo obejmuje zwykle pewną część województwa lub ziemi i składa się z jednego lub kilku powiatów. Wspominany starosta zarządza w nim królewszczyznami, czyli dobrami królewskimi, dba o wszystkie zamki i fortece, a także – jak było wyżej powiedziane – czuwa nad bezpieczeństwem szlachty. Urzędnik ten reprezentuje po prostu władzę królewską i jest mianowany przez króla. W swoim powiecie ma obowiązek ścigać wszystkich przestępców i egzekwować wyroki sądowe na szlachcie. Starosta utrzymuje zawsze oddział zbrojnych sług, zwanych pachołkami starościńskimi, bardzo często też ma na podorędziu kilku doświadczonych rębajłów. Zdarza się (zwłaszcza w Ziemi Przemyskiej), iż otacza opieką infamisa, który pomaga mu w utrzymywaniu porządku wśród tych hultajów, z którymi baliby się zadrzeć nawet najbardziej doświadczeni pachołkowie.

Podstarości i wieża

Starosta rzadko przebywa w swoim powiecie, rzadko sam ugania się po bezdrożach za hultajami. Jako zamożny i dostatni pan uczestniczy w posiedzeniach sądów, a przewodzi tylko niektórym zajazdom i pościgom. Na co dzień wyręcza się swoim zastępcą, zwanym podstarościm lub burgrabią. To właśnie ów szlachcic, najczęściej wywodzący się z ubogiej gołoty, jest ramieniem sprawiedliwości w danym powiecie. Podstarości musi dbać o prawo i porządek, na czele kilkunastu sług wyruszać na infamisów i hultajów, czasami nawet w środku nocy, staczać prawdziwe potyczki ze swawolnikami, Kozakami i grasantami, szturmować dwory i zameczki. Burgrabia czuwa też nad więzieniem starościńskim, którym zwykle jest wieża w mieście, będącym stolicą starostwa, lub też kazamaty na zamku starosty. Wieża, w której więzi się przestępców, posiada oczywiście dwa poziomy. W tzw. „wieży górnej" starosta więzi szlachtę. W wieży dolnej, gdzie panują znacznie gorsze warunki, trzymane jest pospólstwo lub najwięksi hultaje i infamisi spośród panów braci. Tam też więzi się herbowych, oskarżonych o najcięższe przestępstwa.

Starostowie-hultaje

Starostowie opierają swoją władzę na szablach i rusznicach czeladzi, zbrojnych sługach i klientach. Zajazdy starościńskie dość często pociągają za sobą ofiary, a czasami zdarza się, że sami jurydyczni oskarżani są o gwałty i rozboje. Było tak choćby ze starostą przemyskim Kmitą, którego znano z licznych występków. Inni działali w sposób nie lepszy od swoich przeciwników. Cieszący się poważaniem starosta Marcin Krasicki wykonywał egzekucje w sposób, którego nie powstydziłby się sam osławiony Diabeł Łańcucki. „O północy nasłał na mój dwór w Rolowie sługi swe, a z nimi Tatarów: Hassana, Sołumacha, Duraja i innych około siedemdziesięciu ludzi, którzy z okrzykiem tatarskim i strzelaniem w drzwi, dworu dobywać poczęli, ostatek siekierami wyrąbali, Zielińskiego obuchami zbili, tylko w bieliźnie na koń wsadzili i nogi pod konia powrozami związali, wszystek sprzęt i ochędóstwo jego zabrali, a potem nocą, nie drogą, ale manowcami do Długiej Wsi zawieźli, nazajutrz przez Sambor prowadzili, a stamtąd do Brześcian zawiedli, gdzie Zieliński przy pomocy rodzonego brata uszedł..." – czytamy w jednej z protestacji przeciw niemu.

Przygody woźnych

Poza podstarościm, w każdym starostwie grodowym działa zawsze nadzwyczaj przydatny urzędnik sądowy, zwany woźnym. Może on być szlachcicem, może też i zwykłym chłopem. Prawo chroni jego życie, a za zabójstwo woźnego, choćby nawet wywodził się z plebsu, grozi taka sama kara, jak za zabicie szlachcica. Woźny spełnia w polskim sądownictwie dość pożyteczną, ale jakże niebezpieczną funkcję: dostarcza pozwy. Bowiem, gdy ktoś wszczyna spór z sąsiadem lub też starosta zamierza wytoczyć komuś proces, musi wysłać doń woźnego z pozwem na rozprawę. Rzecz jasna, mało kto, nawet dzisiaj, zadowolony jest z otrzymanego wezwania do sądu, nie należy zatem dziwić się, iż w trakcie wykonywania swego zawodu, woźny ma możliwość przeżycia wielu nieciekawych przygód. Może się więc zdarzyć, że rozwścieczony z powodu otrzymanego pozwu szlachcic każe poszczuć go psami, obić kijem czy nawet utopić w worku. Zwykle zaś – zjeść pozew lub odszczekać jego treść spod ławy. Nic zatem dziwnego, iż woźny, aby pozostać przy swej powadze i dobrym zdrowiu, zna nadzwyczaj przemyślne sposoby dostarczania pozwów. Każdy z nich chce jak najszybciej dostać się do dworu lub zamku upatrzonego szlachcica, oddać mu pozew i zbiec, aby uchronić swoją skórę. Nie zawsze się to jednak udaje. I tak np. nadzwyczaj mało szczęścia miał woźny, który trafił w roku 1588 do dworu Jana Hynka w Dublanach w Ziemi Przemyskiej. Rozwścieczony szlachcic przyłożył mu bowiem sztych szabli do gardła, nakazał zjeść dopiero co przyniesiony pozew, poźniej zaś wywlókł go końmi ze wsi. Inny z kolei szlachcic, Stanisław Bolestraszyc, wlewał przemocą w gardło woźnego tak wielkie ilości wody z solą, że ów wyzionął ducha. W dość prosty sposób wyładował swój gniew po otrzymaniu pozwu niejaki Adrian Orzechowski spod Kalisza – po prostu przebił woźnego rapierem. Z kolei niejaki Jerzy Ostrowski, rozgniewany otrzymanym niespodziewanie pozwem, kazał służbie obić woźnego kijami, strzelał doń z pistoletu, aż wreszcie nakazał utopić w rzece, wołając: „Jużem wygrał, jużem wolnym, bom woźnego zabił!".

Zły sąsiad

Teraz, skoro wiemy już, jak wyglądał w dawnej Polsce wymiar sprawiedliwości, powiedzmy sobie nieco o sporach, jakie toczy między sobą szlachta polska w okresie, w którym przychodzi żyć bohaterom Panów

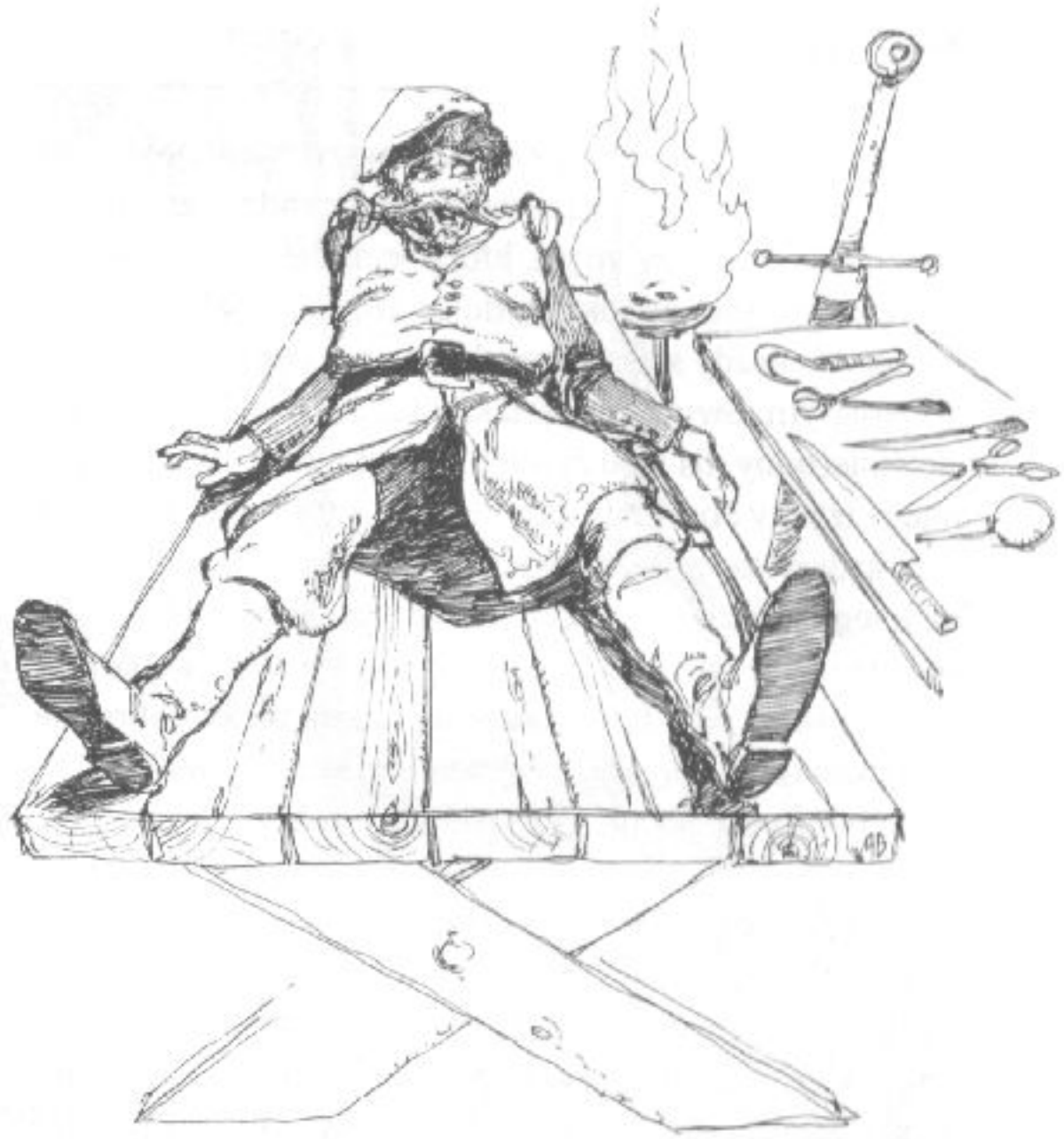
Graczy. Najbardziej rozpowszechnionym rodzajem zatargów, jaki dotyka prawie każdego szlachcica w Rzeczypospolitej, najczęściej spotykaną sytuacją, jest zły sąsiad. Ktoś taki mieszka zwykle tuż obok danego pana brata. I, jak to bywa, złośliwie podorywa miedzę, wybiera miód z barci, strzela w okna, obrzuca obelgami, zniesławia, a często urządza na dwór adwersarza zajazd na czele zbrojnych sług. Słowem – daje wiele okazji do bitki. Cóż zatem można uczynić z takim sąsiadem? Rzecz prosta – podać sprawę do sądu. Mogła ona jednak wlec się latami. Najskuteczniejsze zatem wydawało się poproszenie o pomoc kilku krewnych, zaciągnięcie nieco czeladzi, a potem dochodzenie swego, jak to powiadano, „prawem i lewem", z pozwem w jednej, a szablą w drugiej ręce.

Oczywiście nie wszyscy sąsiedzi toczą spory o miedzę czy inny spłachetek gruntu. Bywają i szlachcice tak bardzo znani z awanturniczego sposobu życia, że sama ich obecność wystarczy, aby posiać wśród okolicznej szlachty wielki niepokój. Wielu takich panów braci mieszka na Rusi Czerwonej i w Ziemi Przemyskiej. Dobrym przykładem w tej mierze okazała się na początku XVII stulecia rodzina Rosińskich z Przemyskiego. Ich wieś, Teleśnicę, znano jako zbójeckie gniazdo, a nikt, kto przyjechał tutaj pod pozorem sąsiedzkich odwiedzin, nie mógł być pewien swego życia i zdrowia. Rosińscy często zapraszali swych przeciwników na biesiady, potem zaś zabijali i ograbiali. Tak stało się w roku 1607 z niejakim Kroguleckim, usieczonym przez Rosińskich w trakcie sąsiedzkiej uczty. Zwabiony w podobny sposób Krzysztof Głowa uchodzić musiał z Teleśnicy ze strzelaniem i rozlewem krwi.

Działalność Rosińskich skończyła się jednak niebawem. Już w roku 1616 Jan Bal, wspólnie z synem zamordowanego Kroguleckiego, podjął wielką wyprawę na Teleśnicę. Zbójeckie gniazdo zostało zdobyte i splądrowane, Rosińscy jednak, z wyjątkiem najstarszego – Stanisława – uszli z życiem. W dodatku wkrótce, korzystając z opilstwa służby Bala, zbiegł i wspominany Stanisław, a po Rosińskich zaginął odtąd wszelki ślad.

Od wypitki do wybitki

Wiele spośród sąsiedzkich sporów rodzi się w czasie biesiad, kiedy to podochocona szlachta wielce skłonna była do sięgania po szablę czy czekan. Czasami może pójść o dobre obyczaje, jak np. pewnego razu na uczcie u podczaszego koronnego Mikołaja Ostroroga. Wówczas to Jan Miękicki upomniał Andrzeja



Łęskiego, który bawił zebranych sprośnymi konceptami z obrazą czci niewieściej, aby zachowywał się nieco przyzwoiciej. Zapewne przerwał Łęskiemu w trakcie opowiadania dość frywolnego konceptu, ów bowiem zdecydował się uciszyć adwersarza przy pomocy czekanika. Miało to skutek dość nieoczekiwany. Miękicki, zapewne człek lichego zdrowia, poniósł śmierć na miejscu. Co na to powiedziało biesiadujące towarzystwo – nie wiadomo. Może rade było, iż Łęski mógł dokończyć opowieści.

Jeszcze inny ciekawy przypadek zwady miał niegdyś miejsce na balu u Piotra Potockiego. Do tańca z wojewodzianką Firlejową posunął się tam niejaki Szczęsny Sulatycki, będący dworzaninem jej ojca. Traf jednak chciał, iż na uczcie przebywało również wielu towarzyszy z hetmańskiej chorągwi husarskiej. Husarze nie darmo słynęli w Rzeczypospolitej jako wielcy awanturnicy. Wszak z racji wykonywanego zawodu każdy z nich nosił czarną szablę. I tym razem nie przepuścili okazji do zwady. Gdy Sulatycki skończył taniec, poczęli go wyśmiewać. Na pytanie, dlaczego to robią, odparli ponoć prosto: „Boś błazen. Myśmy żołnierze, a z panną wojewodzianką nie tańcujem, a ty dworska polewko śmiałeś z nią tańcować". Rzecz jasna Sulatycki porwał się zaraz do szabli, co skończyło się dlań niezbyt szczęśliwie, zginął bowiem, usieczony razem ze swoim bratem Melchiorem, który stanął w jego obronie.

Po pogrzebie

Niewątpliwie jednymi z najciekawszych awantur z czasów Rzeczypospolitej są zwady i spory rodzinne. Śmierć majętnego wuja czy stryja, który w dodatku nie zostawił testamentu, stanowi okazję do zajazdów, burd i rąbanin, w których każdy stara się wydrzeć choć część substytucji po zmarłym. Swoją drogą, także sam pogrzeb może stać się śmiertelny dla jego żywych uczestników. Tradycja wymaga, iż przy chowaniu szlachciców, którzy służyli w wojsku, kruszy się w kościele kopię o katafalk. Zawsze dokonuje tego jeździec na koniu, który wjeżdża w tym celu do świątyni. Czasami jego koń płoszy się, kruszący kopię spada, odnosząc przy tym obrażenia, tak iż niejednokrotnie dziwowano się, że przy pogrzebie nikt nie został ranny, nie zabił się czy też nie połamał sobie żeber.

W przypadku niespodziewanej śmierci kogoś z rodziny, każdy z krewnych zaciąga nieco więcej czeladzi, fortyfikuje dwór, a ledwie wstawiono trumnę do kościoła – jedzie, aby uprzedzić innych członków rodziny i pierwszy wziąć w posiadanie należne mu włości. Rzecz jasna, można się też procesować, sprawy sądowe jednak wloką się latami, a zapadłe wyroki i tak każdy szlachcic egzekwuje sobie na własną rękę, nie prosząc o pomoc starostę.

Zajazdy

Skoro jesteśmy już przy sąsiedzkich swarach i waśniach, warto powiedzieć nieco więcej o samych zajazdach. W XVII wieku są one napadem na dwór znienawidzonej osoby, w którym bierze udział czeladź, zbrojni słudzy lub zaciągnięci na tę okazję szlachcice. Zajazdy bywają różne, poczynając od drobnych, domowych utarczek, gdy kilku podpitych Mazurów z braku rozrywki podjeżdża pod dwór nie lubianego zawalidrogi, aby postrzelać w okna, obić czeladź i obrzucić obelgami właściciela, skończywszy zaś na ogromnych wyprawach, w których biorą udział oddziały regularnego wojska, rzesze sług i szlachty. Tak miało miejsce np. w roku 1646, gdy wojewoda kijowski Tyszkiewicz zebrał na znanego hultaja, Samuela Łaszcza, 12 tysięcy szlachty, czy też w przypadku wielu wojen i zwad magnackich.

Zajazdy są w dawnej Rzeczypospolitej zakazane prawnie. Za najechanie sąsiada bez wyroku sądowego szlachcic może zostać ukarany na gardle lub otrzymać banicję czy infamię. Zajazd stanowi jednak także formę egzekucji prawa. Starosta ma prawo egzekwować w ten sposób wyroki sądowe, a w razie czego może zwołać w tym celu szlachtę ze swego powiatu. Zwykle jednak każdy z panów braci uważa za stosowne przeprowadzenie zajazdu samemu, gdy tylko otrzyma już na swego wroga wyrok sądowy.

Jak wyglądają w dawnej Rzeczypospolitej zajazdy? Zależy to tylko od temperamentu szlachcica i jego znajomości sprawy. Jeśli zna się na wojaczce, służył w wojsku, a jest uciążliwy dla sąsiadów, niewielu zdecyduje się z nim zadrzeć. Ci spośród szlachty, którzy, pomimo nieznajomości tematu, muszą jednak kogoś zajechać, zawsze mogą skorzystać z pomocy fachowców w tej jakże trudnej dziedzinie. W województwie ruskim znano więc niejakiego Jacka Dydyńskiego, który za stosowną opłatą gotów był urządzić zajazd na każdego szlachcica. Dydyński nosił przy boku czarną szablę, służył niegdyś w chorągwiach lisowczyków, znany był też z tego, iż nigdy nie przepuszczał swym wrogom. Nic więc dziwnego, iż w Ziemi Przemyskiej bano się go jak ognia. Podobnym zajęciem parał się także niejaki Mikołaj Tarnawski.

Dość jednak o hultajach. Pora pokazać, jak wygląda w dawnej Polsce sam zajazd. Przyjrzyjmy się zatem jednej z opisywanych sąsiedzkich wizyt. Nie musimy bynajmniej trzymać się obyczajów, panujących w dawnym województwie ruskim. Zajazdy miały miejsce wszędzie. Wystarczy więc, jeśli przeniesiemy się w nieco inną część Rzeczypospolitej, czyli na Kujawy.

Pewnego razu nie znany nam z nazwiska starosta radziejowski oraz niejaki Tolibowski, cześnik inowrocławski, i szlachcic o nazwisku Grabski, chorąży brzeski, zwadzili się z niejakim Boruckim, posiadającym w powiecie brzeskim dużą wieś Osięciny. Poszło o rzecz zwyczajną w tamtych czasach – znieważenie sługi Grabskiego, osobiste urazy starosty do Boruckiego i kilka innych, jakże istotnych powodów do niechęci. Zebrawszy zatem kupę zbrojnej czeladzi, wszyscy trzej szlachcice postanowili zajechać adwersarza. W tym celu wysłali do Osięcin szpiega, aby dowiedzieć się, czy Borucki znajduje się we wsi i jakimi siłami dysponuje. Przed atakiem i szturmem dworu należało też rozbudzić w sobie nieco męstwa, że zaś najlepiej pomagały w tym miody, piwa i gorzałka, wszyscy trzej wstąpili najpierw do karczmy w Ustroniu. Następnie, gdy trunki rozgrzały już szlacheckie głowy, szybko i cicho ruszyli do wsi swego wroga.

Już wkrótce okazało się, że Borucki jest w domu, przygotowuje się jednak do wyjazdu na sejmik do Brześcia Kujawskiego. Chcąc temu przeszkodzić, starosta nakazał kilkunastu spośród swojej czeladzi ruszyć przodem, wtargnąć na podwórze, po czym zabrać wszystkie przygotowane do drogi konie.

Najazd przeprowadzono błyskawicznie. Pachołkowie pośpiesznie uprowadzili z podwórza wierzchowce, doszło jednak do wielkiego zamieszania. W zamęcie

wypalono do siebie z rusznic, bo czeladź Boruckiego skoczyła bronić dobytku pana. Nim jednak zdołała przyjść do sprawy, na podwórze przed dworem wpadł już sam starosta radziejowski wraz z trzydziestoma najlepszymi spośród swoich sług i ciągnącej z nim na zajazd szlachty. Traf chciał jednak, że we dworze Boruckiego przebywało kilku jego znajomych. Tych szybko ostrzelano z krócic i półhaków, zagarnięto konie, wpędzono do dworu. Zraniono poważnie sługę Boruckiego – Puchalskiego, wielu obito, posiniaczono. Sam starosta zawziął się wielce na niejakiego Jarnowskiego, obił go mocno, posiniaczył, nakazał w złości okładać obuchami i kolbami muszkietów. Borucki szczęśliwie zdołał zbiec do dworu, z którego wraz z czeladzią i gośćmi począł razić napastników kulami z półhaków i samopałów. Sytuacja zajazdników pogorszyła się mocno, na pomoc bowiem zajechanemu przyszedł Stefan Jarnowski wraz z kilkunastoma ludźmi. Napastnicy nie poddali się jednak – otwarli do niego ogień, potem zaś uderzyli na czeladź z szablami. Jarnowski, ranny w rękę, musiał schronić się we dworze, u boku Boruckiego.

Starosta nakazał szturmować budowlę, otrzymał jednak postrzał z krócicy, komendę przejął zatem Tolibowski. Na jego rozkaz napastnicy otoczyli dwór

strażami, potem zaś, gdy Borucki nie przejawiał chęci opuszczenia domu, usiłowali podpalić wszystkie zabudowania, co jednak się nie udało.

Ludzie Tolibowskiego i Grabskiego długo stali wokół dworu. Wreszcie ranny starosta wpadł na pomysł, aby odwołać się do pomocy stojącego nieopodal wojska. Na jego wezwanie przybył szybko oddział około stu żołnierzy, po czym przystąpił do szturmowania dworu. Atak znowu okazał się nieudany. Równocześnie rozpoczął się wielki rabunek obejścia, koni, bydła i innych ruchomości, a także grabież wsi. W końcu podpalono sam dwór, obłożywszy jego ściany słomą.

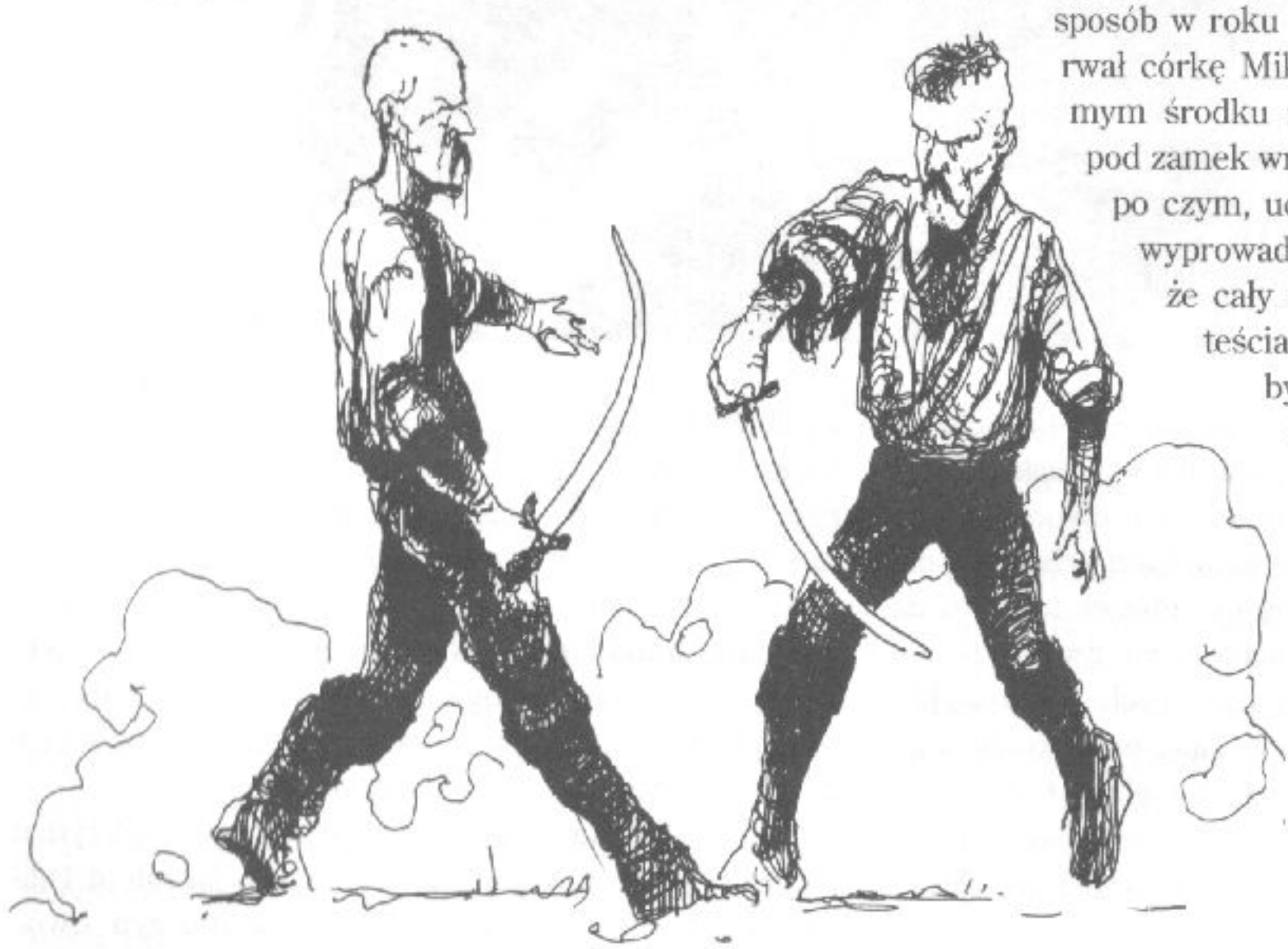
To załamało oblężonych. Obrońcy musieli wyjść. Napastnicy rozbroili ich, odarli z odzieży, po czym poprowadzili przed starostę, który nie czekając nakazał dysponować Boruckiego na śmierć. Udało się odwieść go od tego, gdy Stefan Jarnowski zaoferował za pojmanego 10 tys. czerwonych złotych okupu. Wówczas uwięzionych odesłano do Jarantowic. Zajazd był skończony, epilogiem jego zaś stała się oczywiście wielka pijatyka i uczta po zwycięstwie. Jak się miało potem okazać, miało to jak najgorsze skutki dla napastników. Korzystając bowiem z nieuwagi pijanej służby, schwytani zdołali zbiec.

Dziś możemy tylko domyślać się epilogu całej tej sprawy. Za Boruckim ujęli się wkrótce liczni krewni, wśród których było co najmniej kilku hultajów i znanych rębajłów, koniec nie mógł być zatem zbyt wesoły dla starosty i jego kompanów.

Rapty

Kolejny, jakże często spotykany w dawnej Rzeczypospolitej występek to porwanie panny, nazywane po staropolsku „raptem". Rapt nie musi być wcale gwałtem. Oznacza po prostu zbrojne wyrwanie szlacheckiej córki spod opieki rodziców lub też naznaczonych jej prawem opiekunów. Bardzo często zdarza się, że młoda niewiasta, nie chcąc pogodzić się z wolą swojej rodziny, skazującej ją na zamknięcie w klasztorze lub małżeństwo ze starcem, pozwala, by porwał ją ktoś młody i – co najważniejsze – kochany. Raptom sprzyja postępowanie opiekunów szlacheckich panien – sierot. Bardzo często skazują oni młode dziewczyny na klasztor lub małżeństwo ze starcem po to tylko, aby zagarnąć ich posag lub majątek. Wielu hultajów, którzy zostają opiekunami osieroconych panien, nakazuje im pod przymusem złożyć śluby zakonne lub też przemocą wydaje za mąż, nic też dziwnego, iż, jeśli panna miłuje innego, jej ukochany może się o nią upomnieć. Zazwyczaj po porwaniu młodzi starają się znaleźć jak najszybciej księdza, który udzieli im ślubu. Jeśli zaś ksiądz nie zechce, to przyłoży mu się kindżał lub krócicę do karku. Następnie starają się czym prędzej skonsumować zawarte małżeństwo.

W takich właśnie okolicznościach Jan Ramułt, hultaj, warchoł i pijanica, porwał synowicę Samuelowi Trojeckiemu, stolnikowi przemyskiemu. Gdy Trojecki nie zareagował dostatecznie szybko, Ramułt upomniał się także i o posag panny – zajechał Trojczycę, włość rodową Trojeckiego, gdzie dopuścił się gwałtów. W taki sam sposób w roku 1625 Adam Kalinowski porwał córkę Mikołaja Strusia. Ponoć w samym środku nocy podpłynął Dniestrem pod zamek wraz z wynajętymi Kozakami, po czym, uczyniwszy dziurę w murze, wyprowadził nie tylko pannę, lecz także cały skarbiec swego przyszłego teścia. Mikołaj Struś, który sam był starym żołnierzem i ostatnim dowódcą polskiej załogi Kremla w Moskwie, dowiedziawszy się, co zaszło, niemal padł rażony apopleksją. Cała sprawa skończyła się jednak polubownie – pojednaniem z Kalinowskim i suto zakrapianym weselem.



Nieco inaczej miała się w 1640 r. rzecz z panną Salomeą Nagórską

uboga karczma w dawnej Polsce

z Grabownicy. Salomea, będąc sierotą, wychowywała się w domu dziadka, Mikołaja Pełki. Pełka był już podeszły w latach, słabego rozumu, dlatego też jego przyjaciel, niejaki Jacek Krasowski, podjął decyzję wydania panny za mąż za Gabriela Boratyńskiego, który z kolei obiecał za to podzielić się z nim posagiem. Pewnego zatem razu, gdy Pełka z Salomeą przebywał w Sanoku w kościele, Krasowski porwał pannę, a potem zawiózł do Grabowicy, gdzie postanowił zmusić ją dlo zawarcia ślubu. Na szczęście nie doszło do tego. Porwaną uratował w ostatniej chwili Stanisław Przedwojowski, towarzysz chorągwi husarskiej Aleksandra Koniecpolskiego. Przedwojowski uwiózł ją sprzed ołtarza, potem zaś, rzecz jasna, zaślubił. Idylla małżeńska trwała jednak zaledwie pięć lat. W roku 1645 na dwór Przedwojowskiego urządził zajazd jego sąsiad, Stefan Kozłowski. Przedwojowski zginął, rozsiekany przez napastników szablami. Panna, jak to zwykle kobiety, niewiele się tym przejęła. Już wkrótce wyszła za mąż za niejakiego Fredrę. Czy i on skończył w podobny sposób, jak Przedwojowski – nie wiadomo.

Jeszcze inaczej, niż w przypadku Salomei i Przedwojowskiego, było z Wojciechem Pamiętowskim z Rozłucza. Szlachcic ów starał się o rękę Katarzyny Dwernickiej z Boberki. Spotkał się jednak z odmową matki, która z kolei przyrzekła córkę Remigianowi Tyszkowskiemu. Nic zatem dziwnego, że Pamiętowski nie czekał z założonymi rękami na rozwój wypadków, lecz samemu upomniał się o ukochaną. Już wkrótce napadł na jej dwór, nakazał sprowadzić pod kolbami i rusznicami popa z pobliskiej cerkwi, wziął ślub, po czym odjechał, sądząc, iż panna jest już w jego mocy. Matka Katarzyny nie uznała jednak ślubu zawartego pod przymusem, po czym oddała swą córkę Tyszkowskiemu.

Pamiętowski nie zapomniał jednak o dziewczynie. W czasie, gdy trwały weselne gody, napadł nocą na dwór Tyszkowskiego i porwał pannę. Potrzymawszy ją u siebie i znudziwszy się widocznie, oddał znowu Katarzynę matce. Tyszkowski, nie zrażony niczym, przyjął na powrót swą żonę. Nie przeżył z nią jednak nawet roku, gdy Pamiętowski znowu zajechał jego dwór, uprowadził Katarzynę po raz wtóry, samego Remigiana schwytał, zabił, uciął mu głowę, dopuścił się też wielu innych okrucieństw i gwałtów. Co uczynił potem z Dwernicką – nie wiadomo.

Sejmikowe rąbaniny

Poza zajazdami, raptami, sąsiedzkimi swarami czy też karczemnymi zwadami nadzwyczaj sposobnym miejscem do wywołania bójki czy awantury stają się szlacheckie sejmiki, zbierające się w miastach – stolicach ziem i województw. Pierwszej okazji do zwady dostarcza już sam początek obrad. Gdy szlachta przyjeżdża na sejmik do miasta, musi przecież stawać

w gospodach i zajazdach, a tych jest zwykle mniej niż chętnych do noclegu. Potem awantura wybuchnąć może przy zagajaniu obrad, gdy panowie bracia zajmują miejsce na ławach, a wśród utytułowanych trwają kłótnie o to, kto może usiąść przed kim i dlaczego. Sejmiki zwykle odbywają się w kościołach, nic zatem dziwnego, iż ksiądz wynosi monstrancję, aby nie uległa sprofanowaniu w toku burzliwych obrad. W trakcie krzyżowania się opinii, nie raz dają się słyszeć słowa: „łżesz jak pies!", „ty psi synu!" czy „ty kpie!", łajania od matek i inne obelgi, mogące stanowić wstęp do utraty uszu, nosów czy nawet gardeł. Czasami bywa i tak, że awantura rozpoczyna się zaraz po zagajeniu obrad. „Po mszy świętej i po wyniesieniu sanctisimi do zakrystyji, zagaił wojewoda brzeski sejmik. Zaraz tumult się zaczął." – pisze we wspomnieniach Marcin Matuszewicz. Dość wesoło bywało także wówczas, gdy na sejmik przybyło kilku nie lubiących się, wielkich warchołów.

Do najniebezpieczniejszych czynności w trakcie sejmiku należy niewątpliwie zerwanie jego posiedzenia poprzez wykrzyknięcie sakramentalnego słowa: veto! W dawnej Rzeczypospolitej łatwiej zawetować sejm niż sejmik, bowiem na tym ostatnim rozwścieczona szlachta gotowa rozsiekać zrywającego, zanim zdoła wnieść pisemną protestację od takiego postępowania. Należy też pamiętać, iż na zrywającego sejmiki lub sejmy nie patrzy się zbyt dobrze w Rzeczypospolitej. Za zerwanie sejmiku obcina się ponoć jedno ucho, za sejm – oba.

Rozbójnicy

Kolejnym, praktykowanym w południowo-wschodnich i wschodnich stronach Rzeczypospolitej występkiem, w którym spory udział mają panowie bracia, jest rozbój. Pomimo iż za napad na drodze grożą srogie kary, od ścięcia do pala włącznie, wiele drobnej, rozbójniczej szlachty z Rusi Czerwonej lub też pogranicza litewsko-moskiewskiego żyje jak prawdziwi rycerze – z tego, co zdobędzie szablą na spaśnych kupcach lub swoich sąsiadach. I tak w pierwszej połowie XVII wieku prawdziwą trwogę wzbudzali grasujący pod Lwowem bracia Policcy, napadający na miasteczka, folwarki i pasieki. Ich rozbójnicza działalność trwała dość długo, bo do roku 1625. Wówczas to grasanci, którzy potrafili w biały dzień zabić człowieka, ustrzelili z półhaka niejakiego Głębockiego. Bracia zabitego nie darowali tej śmierci. Ruszyli w pościg na czele zbrojnych sług, w trakcie którego dopadli Polickich w jednej z gospód. Po strzelaninie wzięli karczmę szturmem, pojmali też najmłodszego z braci, Andrzeja.

Historia łupieżców z Rusi Czerwonej nie kończy się oczywiście na braciach Polickich; obfituje w wielu innych, mniej lub bardziej groźnych rozbójników i łupieżców. Na gościńcach pod Przemyślem grasowali wspominani już Rosińscy. Znanym rozbójnikiem był niejaki Konstanty Komarnicki, który zebrał w 1605 roku sporą gromadę sabatów i drobnej, rozbójniczej szlachty z gór przemyskich, aby napadać na kupców. Podobnie czynił później Wojciech Żebrowski – nieosiadły szlachcic, przewodzący grupie rozbójników zwanych beskidnikami, czy Andrzej Górski lub nieznany z nazwiska grasant, zwany Sałatą, ścięty we Lwowie w 1614 roku.

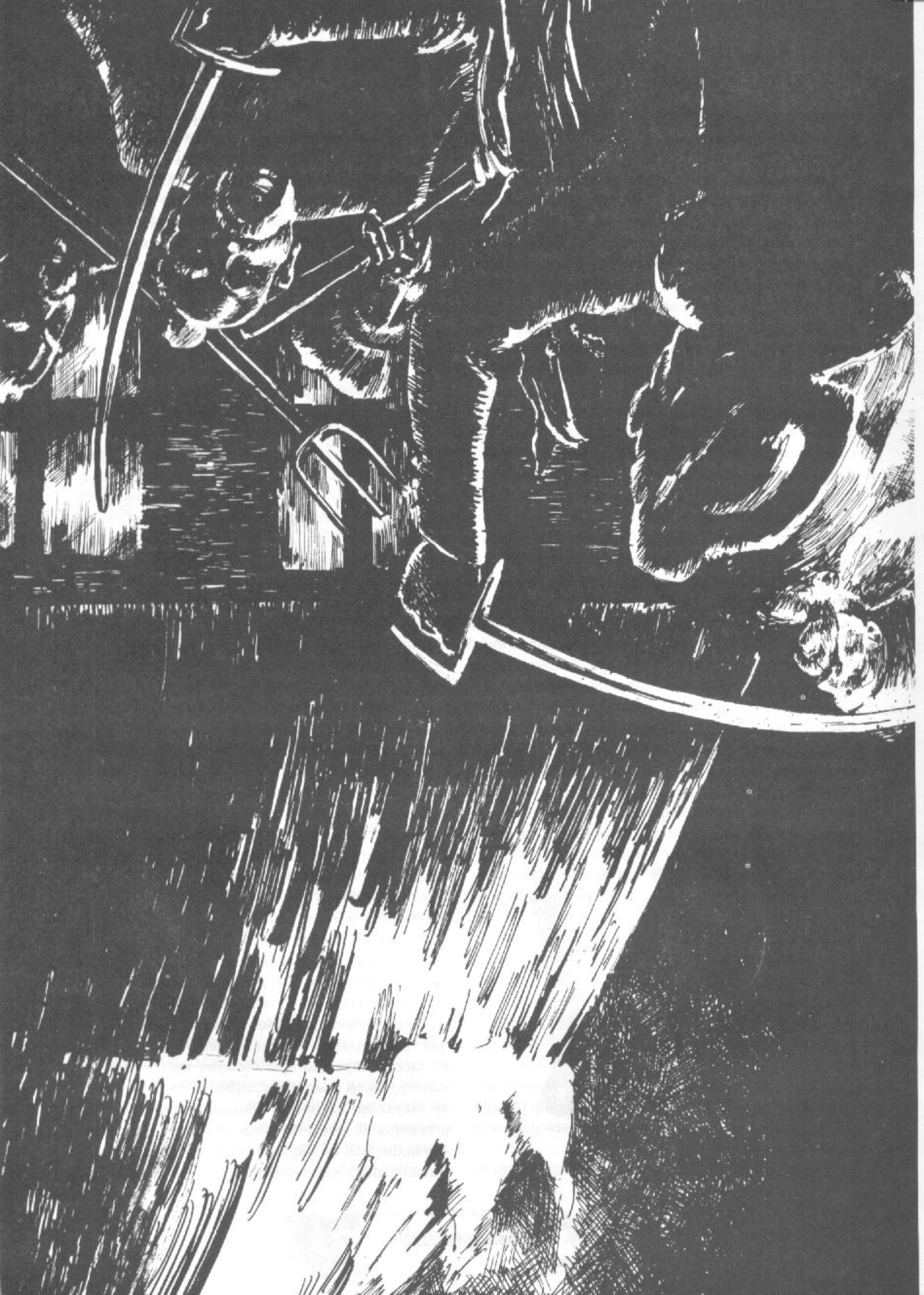
Tyle jednak można powiedzieć jedynie o Rusi Czerwonej, Ziemi Sanockiej i Przemyskiej, a także Ukrainie i pograniczu polsko-moskiewskim. W pozostałych rejonach Rzeczypospolitej panuje zwykle spokój, a przypadki rozboju są nadzwyczaj rzadkie. Zresztą nawet na południu wszyscy wielcy rozbójnicy i grasanci kończą prędzej czy później na katowskich pniakach, palach czy szubienicach.

Wielcy hultaje

Nie byłoby chyba Rzeczypospolitej szlacheckiej, gdyby nie żyli w niej wielcy hultaje, awanturnicy i infamisowie, lekceważący prawo, wypowiadający otwartą wojnę starostom. Szlachta obawia się ich bardzo, ale jednocześnie – pije ich zdrowie, wysławia pod niebiosa cnoty i fantazję. Każdy wielki zawadiaka budzi w sercu prawdziwego Sarmaty mimowolny podziw, o ile, rzecz jasna, nie jest jego osobistym wrogiem. Dla wielu stanowi niemal wzór do naśladowania. Wydaje się więc, iż warto jest zapoznać się choćby z kilkoma co barwniejszymi postaciami spośród dawnych infamisów, hultajów i awanturników.

Diabeł Łańcucki

Bezsprzecznie największym, najgroźniejszym i najokrutniejszym spośród wszystkich złoczyńców Rzeczypospolitej jawi się wspominany już wielokrotnie Stanisław Stadnicki zwany Diabłem. Rejest gwałtów i pospolitych przestępstw, jakich dopuszczał się ów pan na Łańcucie, starosta zygwulski i sprzymierzeniec czarta, budzi mimowolny dreszcz i przeraża swą wielkością. Nawet dzisiaj każdy odczuć może dziwny niepokój, gdy patrzy na jedyny ocalały portret tego pana. Nie należy



dziwić się zatem, że dla mieszkańców Ziemi Przemyskiej na początku XVII stulecia był on wcielonym diabłem, okrutnikiem nie znającym miary w zadawaniu bólu, podstępną i złowrogą siłą, która nie cofała się przed niczym, aby osiągnąć bogactwo i sławę. Stadnicki postępował jak szaleniec, nie był jednak chory na umyśle, a w jego działaniu zawsze był jakiś ukryty cel. Diabeł zdradzał, zmieniał sojusze. Uspokajał wrogów, kajał się za swoje winy tylko po to, aby tym mocniej uderzyć – wówczas, gdy nikt nie spodziewał się nagłego zwrotu z jego strony. Napadał na dwór sąsiada, a potem wnosił w grodzie protestację na niego. Lecz pomimo tego wszystkiego, znać było w jego działaniach gest, rozmach i fantazję. Gdy miał zagarnąć włości kogoś spośród szlachty, posyłał do niego wyzwania i odpowiedzi. Gdy miał zajechać czyjś dwór, wypuszczał w jego wrota czarną strzałę, na widok której bledli nawet najwięksi rębajłowie i swawolnicy, a która była zapowiedzią, że w naznaczonym w ten sposób dworze stanie wkrótce sam pan łańcucki. I może właśnie dlatego szlachta w dalszych stronach Rzeczypospolitej, szlachta, która nigdy nie miała możliwości poznać jego prawdziwej natury, piła zdrowie Stadnickiego, nazywała go prawdziwie wolnym Sarmatą. Rzeczywistość była wszakże inna, a nawet ci, co pod niebiosa wysławiali siłę Diabła, odwrócili się od niego w dniach upadku i zagłady.

Już samo pochodzenie Stanisława Stadnickiego zdawało się świadczyć o przyszłości, która go czekała. Urodzony w roku 1550, pochodził ze starej, dość możnej małopolskiej rodziny szlacheckiej. Jego ojciec, Mateusz, był jednak zaciekłym innowiercą – kalwinem. Z powodu zatargów z klerem katolickim został przeklęty i ekskomunikowany na wieki. Matka Diabła, Katarzyna, wywodziła się z kolei z awanturniczego rodu Zborowskich i była rodzoną siostrą Samuela Zborowskiego – banity, hultaja i rębajły, ściętego przez Jana Zamoyskiego za spisek przeciwko Stefanowi Batoremu.

Młody, postawny i przystojny Stanisław Stadnicki zasłynął w czasach wojen moskiewskich jako dzielny i odważny żołnierz. To właśnie pod Pskowem, przy szturmach murów miejskich, otrzymał przydomek „Diabła", bowiem z szaleńczą wprost brawurą zdobywał wraz ze swymi ludźmi moskiewskie szańce i ostróżki. Po wojnach batoriańskich zszedł jednak na złą drogę, po śmierci zaś króla Stefana Batorego stał się gorliwym stronnikiem arcyksięcia Maksymiliana. W bitwie pod Byczyną w 1588 roku wsparł go ze swoimi ludźmi, został jednak pobity przez Jana Zamoyskiego i musiał uchodzić z kraju.

Stadnicki wrócił w rodzinne strony dopiero po kilku latach. W roku 1600 rozpoczął ponurą, owianą złą sławą działalność. Wkrótce stał się postrachem całej Ziemi Przemyskiej, największym spośród XVII-wiecznych przestępców. Diabeł zebrał wokół siebie kompanię gotowych na wszystko zabijaków, złożoną z banitów i wyjętych spod prawa, dobrał swój zastęp spośród największych, najgorszych hultajów Ziemi Przemyskiej, zaciągnął kilka tysięcy dzikich, węgierskich górali zwanych sabatami, a potem wszczął wojnę z Mikołajem Ligęzą. Na samym początku poszło o rzecz błahą – a mianowicie o jarmarki. Corocznie w kwietniu, w należącym do Ligęzy Jarosławiu miały miejsce jarmarki, na które zjeżdżali się kupcy z całej bez mała Rzeczypospolitej i Rzeszy Niemieckiej. Stadnicki postanowił przenieść je do Łańcuta. Przenieść – zmuszając do tego kupców siłą.

Za pierwszym wystąpieniem poszły wkrótce i następne. Stanisław Diabeł Stadnicki łupił szlachtę, dopuszczał się ogromnych okrucieństw. Przemienił szybko Łańcut w ponurą fortecę, przejmującą grozą każdego, kto tylko wspomniał jej nazwę. W lochach zamku trzymał wielu więźniów. Niektórych, jak np. lwowskiego mieszczanina Korniakta, więził dla okupu, innych zaś męczył i zabijał z czystej przyjemności. Już wkrótce zasłynął w całej Koronie pod przydomkiem Diabła. Gdy mu to wypowiadano, śmiał się tylko, a gniew jego bywał straszny. Stadnicki zrywał rozejmy, łamał pakty, kłamał, płakał, uciekał się do prawa, aby w chwilę później podeptać je z szyderczym uśmiechem na ustach. Pan łańcucki zaangażował się szybko w antykrólewski ruch szlachecki – brał udział w osławionym rokoszu Zebrzydowskiego. Przeciwnicy Zygmunta III Wazy pokładali w nim wielkie nadzieje, gdy wszakże odnosić poczęli pierwsze klęski, Stadnicki zdradził

rokoszan, umknął z obozu, potem zaś drwił jeszcze ze swych niedawnych sprzymierzeńców.

Nikt w owych strasznych, okrutnych latach nie wątpił, że pan łańcucki zawarł przymierze z diabłem. Nikt nie wie jednak, któremu z czartów zaprzedał swoją duszę. Zapewne nie był to żaden z polskich biesów, gdyż w ostatecznym momencie zdradził swego sojusznika. Gdy ten wypowiedział wojnę Łukaszowi Opalińskiemu, kto tylko mógł w Ziemi Przemyskiej stanął przeciwko niemu. I w końcu Diabeł padł. Został zwyciężony. Opaliński zajął Łańcut, uwolnił więźniów, potem zaś jego nadworni Tatarzy dopadli samego Stadnickiego w górach pod wsią Tarnawa. Ponoć bronił się długo, aż w końcu postrzelono go z półhaków, zaś pewien Tatarzyn, zwany Persa, uciął mu głowę, a potem zawiózł ją Opalińskiemu. Szczęście sprzyjało zabójcy – na najbliższym sejmie otrzymał nobilitację i nazwisko Macedoński, a starosta leżajski wręczył mu sutą nagrodę.

Tak oto skończył, zabity z ręki zwykłego pachołka, największy okrutnik w Rzeczypospolitej. Zginął nędznie, a pamięć o jego czynach przetrwała w legendzie przez długie lata. Więcej na temat Stadnickiego dowiedzieć się będzie można z przygotowywanego dodatku ***Diabeł Łańcucki.***

Samuel Łaszcz

Wśród wszystkich awanturników i hultajów z pierwszej połowy XVII wieku odwagą i bezczelnością wyróżniał się Samuel Łaszcz, strażnik koronny. Szlachcic ów pochodził z Ukrainy, tam miał też swoje dobra, jednak często wpadał do Warszawy, Krakowa czy Lwowa, będąc stałym bywalcem wielu gospód. Hultaj ów i awanturnik jawi się jako zaiste niezwykła postać. Najbliżsi sąsiedzi widzieli w nim gwałtownika, okrutnika i rabusia, opinia szlachecka wszakże nieokrzesanego hulakę, ale i dzielnego żołnierza. Samuel nieraz gromił Tatarów na Ukrainie, a i w innych wojennych potrzebach zawsze był pierwszy przed wszystkimi. Pod hetmanem Stanisławem Koniecpolskim bijał także Kozaków. Mimo tego jednak ci, którzy mieszkali w pobliżu włości pana strażnika, znali oblicze Łaszcza z nieco innej strony, a co za tym idzie – często wysyłali mu pozwy na rozprawy sądowe. Samuel Łaszcz napadał na nich bowiem ze swoją swawolną kompanią, ucinał uszy, brał gwałtem panny, zabierał wsie i sioła. Rzecz jasna, pan strażnik wojskowy niewiele robił sobie z wyroków sądowych. Spokojnie pił piwo, którego był wielkim smakoszem, mieszkał w Makarowie, a od czasu do czasu, ot, dla przypomnienia kim jest, zajeżdżał któregoś z sąsiadów. Jak powiadano, miał na sobie ponoć 236 banicji i 47 infamii, co, nawet jak na burzliwy wiek XVII, stanowiło swego rodzaju rekord. Poczucie bezkarności pana strażnika było tak wielkie, że dekretami owych wyroków kazał obszyć sobie delię. Mimo tego jednak noga Łaszcza nie postała nigdy w Lublinie, gdzie mieściły się trybunały sądowe. Gdy pewnego razu jeden z jego sług, banita i infamis, uwięziony został w tym sławetnym mieście i błagał o ratunek, Samuel odpisał mu: „Wszak ja ciebie upominał: mijaj Lublin o dziesięć mil, jako i ja". Samuel Łaszcz wprowadził także wśród szlachty modę na podgalanie głów – zawsze nosił podstrzyżoną wysoko czuprynę, co szybko przyjęło się wśród panów braci.

Pan strażnik jednak mógł lekceważyć sobie prawo tylko do pewnego czasu; dopóki czuł nad sobą opiekę i protekcję hetmana wielkiego koronnego Stanisława Koniecpolskiego. Gdy ów zmarł, szlachta województwa kijowskiego wypędziła Łaszcza ze wszystkich dóbr i urzędów. Pobity sromotnie przez wojewodę Tyszkiewicza, musiał szukać schronienia w innej części kraju.

Wśród szlachty zasłynął Łaszcz przede wszystkim jako wprost niezwykły facecjonista. On sam, chcąc zdobyć jak największą popularność, rozpuszczał o sobie wiele niezwykłych opowieści. Szlachta ceniła jego fantazję i specyficzne poczucie humoru. Powiadano na przykład, że gdy kiedyś zrabował pędzone do Gdańska woły wojewodziny wileńskiej Zofii Chodkiewiczowej, wysłała do niego list, żądając zwrotu zagrabionego mienia i grożąc trybunałem. Łaszcz zaś odpisał jej po prostu tak:

Jeśli Zosieńka przyjdzie woły paść, pójdę i ja
Jeśli się tam bić ze mną będzie, będę i ja
Waszej Książęcej Mości
sługa i brat Łaszcz

Pan strażnik nie odpokutował nigdy za swe przewinienia. Wprost przeciwnie: gdy w roku 1648 wybuchło powstanie Chmielnickiego, sejm darował mu wszystkie winy w nadziei pozyskania go do walki przeciwko Kozakom. Łaszcz stawał dzielnie w pierwszym roku kampanii, zmarł jednakże już w kilka miesięcy później. Umierał ponoć w samotności, ale podśmiewając się z wierzycieli, którzy oblegali jego łoże. Odpierając coraz natarczywsze żądania zwrotu długów, powiedział ponoć z uśmiechem na twarzy, że chętnie by tak zrobił, gdyby darowano mu majątek, ale jest tak ubogi, że nie posiada absolutnie niczego. Niemniej nakazał, aby ostatni z jego wiernych sług, stary Cygan, zagrał wierzycielom na cytrze, co też się stało. Zaraz potem z uśmiechem na twarzy Samuel Łaszcz oddał ducha.

Broń, stroje i konie

Szlachetnie urodzonego mieszkańca Rzeczypospolitej, Polaka, Litwina czy też Rusina, poznaje się po postawie, zachowaniu, przede wszystkim zaś po ubiorze. Szlachcic jako człek stojący wyżej od mieszczan, nie mówiąc już o chłopach, których w XVII wieku w ogóle nie uznawano za ludzi, musi nosić się godnie – być prostej postawy. Ponoć już od najwcześniejszych lat niektórym dzieciom szlachetnie urodzonych przywiązuje się kij do pleców, aby chodziły z podniesioną głową, wyprostowane, a gdy dorosną – patrzyły z góry na ludzi nikczemniejszej kondycji.

Co szlachcic mieć musi

Obowiązkową u każdego szlachcica ozdobą twarzy są wąsy – długie i sumiaste, które zwykle podkręca się do góry. Czasami pan brat nosi także brodę. Szlachta ma zwyczaj podgalania głów i strzyżenia krótko włosów, pozostawiając wysoki, sterczący czub na samej górze łba. W dawnej Polsce im większy zawadiaka i awanturnik, tym dłuższe posiada wąsy i wyżej podgoloną czuprynę. Pod względem fryzury wśród szlachty polskiej panuje tak wielka swoboda, że na sejmiku czy biesiadzie nawet XX-wieczny punk z ufarbowanymi na fioletowo włosami powitany zostanie z pobłażaniem, jako hołdujący dziwacznej modzie. Oczywiście, potraktuje się go tak tylko w wypadku, gdy przybędzie w szlacheckim stroju i – rzecz jasna – będzie pił piwo. Zwyczaj podgalania głów przyszedł do Polski w XVI wieku z Węgier i Wołoszczyzny. Ponoć wprowadzono go po zakończonej klęską wyprawie bukowińskiej w 1497 roku, kiedy to dzicy Wołosi i Mołdawianie wieszali za włosy schwytanych żywcem polskich rycerzy, bądź też wycinali im skalpy.

Materie

Szlachta polska kocha się wielce w materiałach sprowadzanych ze wschodu – z Turcji, Krymu i Persji. Na wzór tamtejszych wyrabia się broń, zbroje, tka materie, sporządza tręzle i kulbaki na konie. Cudzoziemszczyzna i strój zachodni nie są w modzie. Oczywiście, po Rzeczypospolitej kręci się wielu Szkotów, Irlandczyków lub Niemców w koletach, kaftanach i kapeluszach z piórem, noszących przy boku rapiery, zwane przez Polaków „rożnami". O ile przedstawicieli dwóch pierwszych nacji traktuje się pobłażliwie, o tyle ostatnim życie się nieco utrudnia. W końcu, jako cudzoziemcy, są gorsi w szabli od Polaków i Litwinów, a już nigdy nie dotrzymują szlachcie miary w piciu, co w oczach niektórych spośród panów braci stanowi wielki występek. O ile zatem Panowie Gracze zdecydują się w „Dzikich Polach" paradować w stroju cudzoziemskim, zawsze może zdarzyć się, że jakiś podpity Mazur albo Żmudzin nałoży szablą „po łbu" pludrakowi „Miemcowi" albo Szwedowi, określanemu powszechnie mało zaszczytnym mianem „śledzia".

Żupan, kontusz, delia

Dość jednak rozważań. Przyjrzyjmy się teraz ubiorowi, jaki winien nosić polski szlachcic w XVII wieku. Panowie polscy odziewają się zwykle w długie, płócienne koszule. Na nie z kolei wkładają żupan – sukienną, adamaszkową, aksamitną lub altembasową (w zależności od zamożności szlachcica) szatę, zapinaną na piersi na guzy, górą obcisłą, dołem sięgającą nawet poniżej kolan i dość szeroką. Żupan stanowi powszechny strój szlachcica polskiego, żołnierza, hreczkosieja czy awanturnika. W skromniejsze żupany ubiera się także czeladź, mieszczanie, hajducy, a czasami nawet bardzo bogaci chłopi. Ten rodzaj szaty przystosowany jest do jazdy konnej – ma

po bokach u dołu długie rozcięcia, żeby noszący go mógł bez problemu dosiąść wierzchowca i zarzucić poły z tyłu na kulbakę. Kolor i materiał, z którego żupan jest uszyty, zależą głównie od zamożności właściciela. Hajducy i czeladź noszą szare lub zielone, szlachta sprawia sobie czerwone, żółte, jasnoszare – ze złotogłowiu, adamaszku, aksamitu. Żupany zapina się zwykle wysoko pod szyją. Mają one także dość obcisłe rękawy.

Na żupan od święta, a zamożniejsi na co dzień, wkładają obszerny, wzorzysty kontusz. Zwykle szyje się go z dobrego materiału – czasami pozbawiony jest rękawów, zawsze jednak daje się je rozpiąć i zarzucić na plecy. Kontusz lub żupan każdy szlachcic przepasuje jedwabnym, szerokim pasem, zwanym często litym lub słuckim. Czasami kosztują one naprawdę zawrotne sumy. Magnaci mają takie, które warte są kilku wsi. Prawdziwy lity pas winien być jedwabny i szeroki na dwie dłonie, ale zarazem tak misterny i cienki, że po zgnieceniu daje się go przewlec przez srebrny sygnet lub obrączkę. Zwykle wiąże się go przy lewym boku na specjalny węzeł. Szabli nie nosi się oczywiście na litym pasie – pod nim przepasuje się zwykłym, rzemiennym.

Jesienią i zimą, a w razie potrzeby także i latem, na żupan zawsze, a na kontusz czasami, szlachcic narzuca gruby, obszyty futrem płaszcz, zwany delią lub ferezją lub też futrzaną szubę. Delia zwykle zaopatrzona jest w wielki, futrzany kołnierz. Jak powiadał Jan Kochanowski w drugiej poł. XVI wieku:

Zasięgnąć chcę rady czyjej
kołnierz li-to u delijej
Czy delia u kołnierza
na grzbiecie tego rycerza?

Magnaci i wielcy posesjonaci wkładają delie lub ferezje w kolorze czerwonym. Stąd też nazywa się ich często karmazynami.

Do delii lub kontusza każdy szlachcic nosi zwykle luźne spodnie, zwane hajdawerami, wpuszczane w buty i ściągane w pasie sznurkiem. Na nogi wkłada wysokie, sięgające kolan buty, na grubych, podkutych obcasach. Kolor obuwia także ma wielkie znaczenie. Zwykle takie buty wykonuje się z safianu lub kurdybanu – miękkiej, czerwonej skóry. Tylko najuboższa szlachta nosi czarne i po tym kolorze poznaje się zagonowych szaraczków. Safianowe buty są istotnym wyróżnikiem szlacheckiego stroju. Panowie bracia zakazują chłopom i mieszczanom używania obuwia takiej barwy. W konstytucjach sejmowych rezerwują ten przywilej tylko i wyłącznie dla szlachty.

Przed włożeniem butów nie wsuwa się, rzecz jasna, na nogi żadnych pończoch lub innych wynalazków dobrych tylko dla francuskich galantów z wszami w perukach i francą w zadkach. Prawdziwy szlachcic może nosić najwyżej onuce, ale zawsze do buta kładzie się wiecheć słomy, który zapobiega otarciom skóry, a nade wszystko zabija niemiłą woń spoconych stóp.

Szlachecki strój uzupełnia nakrycie głowy – wysoki, futrzany kołpak z piórem. Tylko uboga szlachta chadza w baranich czapach. Kołpaki szyje się ze skórek rysich, wilczych, sobolich, lisich i innych – zazwyczaj kosztujących bardzo wiele. Do nich nosi się z kolei bogate zapinki, przytrzymujące pióra – czaple, bażancie, lub frędzle, zwane „trzęsieniami".

Koń, szabla i zbroja

Do opisywanego ubioru polski szlachcic przypasuje szablę. Zamożny posesjonat – karabelę, zaściankowy szarak – zygmuntówkę, zaś rębajło czy towarzysz wojskowy – szablę husarską, ormiankę lub ordynkę.

Polska szlachta kocha konie. Jak powiadano na Rusi: „Lach bez konia – żyć nie może". W Rzeczypospolitej znanych jest wiele ich rodzajów. Przede wszystkim smukłe, szybkie rumaki arabskie, wytrzymałe tatarskie bachmaty, rosłe konie z zachodu – andaluzyjskie czy inflanckie, albo fryzy. Także różnej wielkości konie moskiewskie. Ale najbardziej rozpowszechnione wydają się być rumaki znane jako polskie – powstałe ze zmieszania arabów z wierzchowcami zachodnimi. To właśnie spośród nich wybiera się tzw. konie husarskie – najlepsze na świecie i, jak sama nazwa wskazuje, używane przez polską husarię. Koń pozostaje najlepszym towarzyszem szlachcica. Herbowi w Rzeczypospolitej świetnie jeżdżą konno, umieją walczyć z siodła, fechtują szablą, a przy kulbace wożą zwykle parę pistoletów. Konie w Rzeczypospolitej są bardzo cenne. Nie na darmo słowo: „Konia z rzędem, temu, kto..." – określa podarunek najwyższej wartości. Szlachta, rozmiłowana w rumakach, zazdrośnie strzeże swoich stad i stajni, a schwytanych na gorącym uczynku koniokradów zwykle wiesza na najbliższej suchej gałęzi.

Suknie niewieście

Szlachecka moda XVII wieku nie dotyczy kobiet. Te zwykle stroją się wedle mody zachodniej – nie licząc się z pieniędzmi wydają ogromne sumy na kosztowności, suknie i futra sprowadzane z Francji czy Holandii. Niewiasty odziewają się w białe, płócienne giezło i czasami

Stroje szlacheckie w dawnej Rzeczypospolitej

Karmazyn

Posesjonat

Hołota czyli Pan Gracz

(na początku XVII stulecia) w białą kryzę pod szyją, na którą narzucają suknię, zwykle z głęboko wyciętym dekoltem, odsłaniającym ramiona i piersi, tak iż, jak powiadał Krzysztof Opaliński, „omal że cycków na wierzch nie wystawują". W dawnych czasach także – uwaga panowie! – nie jest znana instytucja kobiecych majtek.

Na suknię niewiasty wkładają zwykle delię, futra bądź krótkie jubki, przypominające nieco żupan. Na głowach noszą kołpaki, nieco inne jednak niż mężczyźni, na nogach zaś francuskie pantofelki bądź buty na obcasie. Wiele kobiet, w zależności od potrzeb, ubiera się po męsku, na balach i na co dzień pozostają jednak niewiastami – noszą suknie, używają pachnideł i pudru. Włosy mają zwykle długie – rozpuszczone lub zaplecione w warkocze, często upięte wysoko.

Mieszczanie i chłopi

Mieszczanie pod względem ubioru zawsze starają się upodobnić do szlachty. Prawo zakazuje im noszenia kontuszy – chodzą więc w żupanach, w kołpakach bez piór, z okutymi laskami zamiast czekanów. Nie mogąc nosić delii, używają kożuchów i szub, a ich niewiasty stroją się prawie tak jak szlachcianki.

Chłopi odziewają się dużo nędzniej. Mężczyźni chodzą w sukmanach, kożuchach i płóciennych koszulach, na nogach noszą łapcie lub skórzane buty. Niewiasty wiejskie stroją się zwykle w spódnice, zapaski, giezła i kożuszki. Na głowach chłopi noszą baranie czapki lub – latem – słomiane kapelusze.

Strój, jak zatem widać, stanowi istotny wyróżnik stanu szlacheckiego. Każdy Sarmata ma za honor pokazanie się innym w pięknym ubiorze. Dlatego też na żupany, konie bądź klejnoty i broń wydaje się w Rzeczypospolitej zawrotne sumy. Jak powiadają: „zastaw się, a postaw się!", więc nawet najubożsi herbowi, często rujnując swoje majętności, kupują najdroższe materiały i suknie. Oczywiście w czasach Polski szlacheckiej istnieje także moda. Jednego roku nosi się kontusze krótkie, innego długie, trzeciego znowu średnie, a do tego buty bez cholew lub też odwrotnie – rajtarskie. Moda szybko przechodzi z panów na służących lub nawet na chłopów, a gdy szlachta zauważa, że nawet najpodlejsi mieszczanie chodzą już w tych samych strojach, co ludzie herbowi, zmienia ubiory i zbywa stare suknie, dając je służbie i czeladzi.

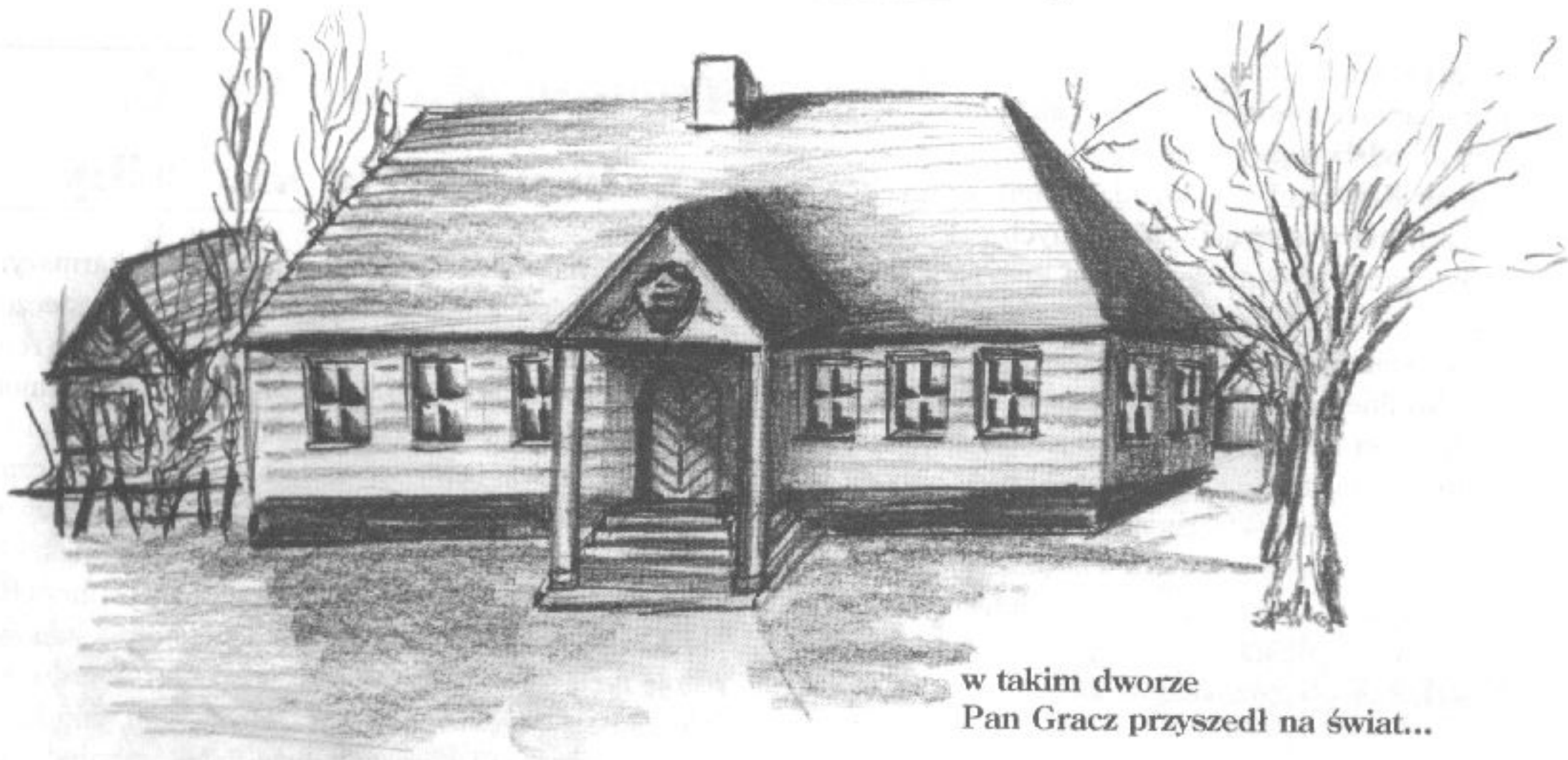
Dwory, dworki – szlacheckie siedziby

Tylko najwięksi spośród magnatów – karmazyni, posiadający po kilkadziesiąt wsi i kilka miasteczek, mieszkają w wielkich pałacach – barokowych lub renesansowych rezydencjach, otoczeni służbą i przedmiotami, stanowiącymi dowód i symbol ich zamożności lub wręcz bogactwa. Ogromna rzesza szlachecka, począwszy od zamożnych posesjonatów, a skończywszy na zwykłych, zaściankowych szarakach, przemieszkuje we dworach. Te wszystkie siedziby wrosły w obraz Polski XVII wieku, są symbolem szlacheckości, stanowią ostoję rycerskich rodów Rzeczypospolitej. We dworze mieszka się, wychowuje dzieci, wraca doń, jak do rodzinnego domu. Tutaj urodził się każdy z bohaterów, prowadzonych przez Panów Graczy.

Gdzie bronić się przed Tatarem

Dwory w dawnej Polsce, jak prawie wszystko, wznosi się z drewna. Zwykle są one dość duże, choć liczba pomieszczeń i liczba zamieszkałych w nich ludzi sprawiają, że czasami stają się bardzo ciasne. Cechą charakterystyczną każdego jest zawsze trójkątny ganek nad wejściem, wsparty na co najmniej dwóch słupach, i przylegające do rogów budowli, wysunięte na zewnątrz alkierze. Z tyłu, za dworem, rozpościera się zwykle sad i ogród warzywny.

Domy szlacheckie sytuuje się w pewnych ściśle określonych miejscach – poza wsią, czasami na pagórku, otacza zaś płotami lub – na wschodzie Rzeczypospolitej – palisadami. Na Rusi i Ukrainie przypominają one małe fortece, w których wytrzymać można nawet długie oblężenie. Niektórych bronią dodatkowo fosy lub gęste żywopłoty. Dwory są zwykle dobrze wyposażone w broń, proch i kule, a także zapasy żywności – suchary, wędzone mięso, krupy, bo prawie każdy szlachcic ma jakichś wrogów i zawsze musi być gotowy do odparcia niespodziewanego zajazdu. Obronności dworu służą także okna – często okratowane, drzwi – grube, okute, zaopatrzone w zasuwy i rygle, a także wspominane już alkierze, pozwalające razić oblegających ogniem z flanki.



w takim dworze
Pan Gracz przyszedł na świat...

Pomieszczenia dworu

Drzwi wejściowe na ganku zwykle otwierają się do sieni, dużej, dzielącej cały dwór na dwie części – czeladną, w której przebywają pachołkowie i służba oraz pańską, gdzie zamieszkuje właściciel wraz z rodziną. Na wprost drzwi wejściowych znajdują się zwykle tylne, prowadzące do ogrodu domu. Sama sień przyozdabiana bywa licznymi trofeami myśliwskimi, bronią i gobelinami.

Inne rodzaje pomieszczeń dworskich to – w części pańskiej – świetlica, czyli główna izba dworu, izba stołowa, alkierze służące za sypialnie, a także komory, w których przechowuje się zapasy, odzież czy kosztowności domowników. Każda siedziba szlachecka posiada też piwniczkę, w której znajduje się jakże przydatny zapas wszelakich trunków, a także żywność, kule i proch. W ogrodzie przylegającym do dworu jest zwykle łaźnia, zaś niedaleko zabudowań – stajnia.

Bogactwo i przepych

Podstawowymi meblami szlacheckich sadyb są zwykle ławy i stoły. Szaty i zapasy przechowuje się w zamykanych na zamki skrzyniach. Do przechowywania naczyń służą kredensy. Wszystkie izby ogrzewane są piecami z gliny lub kafli. Dwory zwykle urządzone są bogato i z przepychem. Na ścianach świetlic wiesza się broń, zbroje, portrety przodków, podłogi wykłada dywanami, ściany zaś kobiercami. Wiele dworów ma w oknach prawdziwe weneckie szyby, choć biedniejsze zadowolić muszą się błonami. Każda szlachecka siedziba posiada też apteczkę, a także skarbczyk i biblioteczkę, w której znajduje się wiele pożytecznych ksiąg. Najważniejszą z nich jest zwykle tzw. *silva rerum*, pisana zawsze przez kolejnych właścicieli dworu, przekazywana z ojca na syna, często przez wiele pokoleń. W dosłownym tłumaczeniu z łaciny nazwa tej księgi brzmi: „las rzeczy", stanowi ona bowiem skarbiec sekretów, jakie musi znać każdy szanujący się polski szlachcic; zawiera informacje o dziejach rodu szlacheckiego, a także wiele porad, przydatnych w prowadzeniu folwarku, jak nazywano w XVII wieku każdą szlachecką posiadłość. Właściciel majętności wpisuje do swej *silva rerum* wszystko – od sposobów kwaszenia ogórków i leczenia bydła po przygotowania do wypraw wojennych. Można w niej znaleźć staropolskie facecje, wspomnienia i przekazy, świadczące o świetności rodu, herby, mowy pogrzebowe i wiele innych rzeczy. Na *silva rerum* wychowywano dzieci. Ledwie nauczyły się czytać, pokazywano im zapisane w księdze dowody potęgi i znaczenia rodu, którego były najmłodszym pokoleniem.

Służba

We dworze szlacheckim przebywa także służba, zwana czeladzią. Jej część może być szlacheckiego pochodzenia. Zwykle zamożny Sarmata ma przy sobie kilku czeladników – zbrojnych pachołków, wywodzących się z plebsu lub drobnej szlachty, którzy są traktowani odpowiednio do swego stanu. Służą oni panu szablą, w podróżach jadą zwykle przy karocy czy obok pańskiego konia, przybywają razem z pryncypałem na sejmiki i uczty. Poza nimi, w zamożnym dworze służy także wielu chłopów i z nich zwykle wywodzi się służba folwarczna – stajenni, kucharze,

stróże, piwniczni, a często także kilku zbrojnych w szable i rusznice hajduków. Z chłopów wywodzą się także pajucy, czyli słudzy, którzy jeżdżą na koźle i z tyłu pańskiej karocy. We dworze lub zabudowaniach folwarcznych może mieszkać także karbowy, doglądający pracy w polu, a także pisarze dworscy i wielu, wielu innych. Dość często służba jest obcej narodowości. We dworach mogą służyć Tatarzy czy Turcy, wzięci w niewolę w którejś z wojennych wypraw, Węgrzy, Niemcy, a czasami zaś budzący największą sensację Murzyni.

Zagroda chłopska

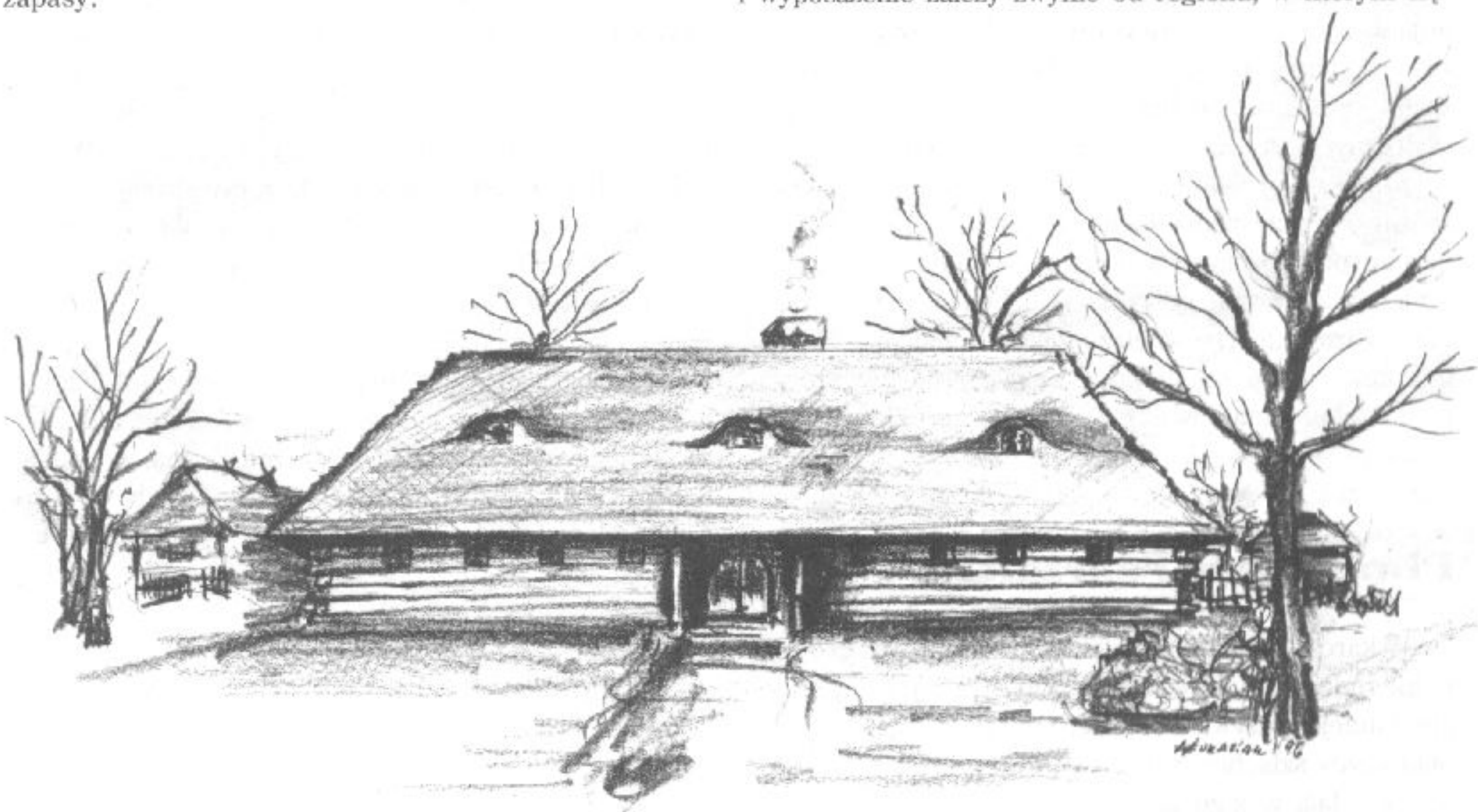
Podstawą utrzymania dworu szlacheckiego zawsze jest wieś. O chłopach i ciążących na nich powinnościach pisaliśmy już wcześniej. Teraz powiedzmy sobie nieco o ich siedzibach. Chłopi zamieszkują zwykle drewniane lub gliniane chałupy. Pozostałe zabudowania składają się ze stodoły i budynku gospodarskiego – stajni, chlewiku lub obory. W niektórych stronach Rzeczypospolitej, a zwłaszcza na Ukrainie, Rusi i Litwie, wszystkie pomieszczenia znajdują się pod jednym dachem, w kurnej chacie, a w izbie mieszkalnej przebywają także zwierzęta. Dom chłopski składa się zwykle z trzech części: sieni, izby i komory, w której przechowuje się odzież, nieliczne kosztowności i przedmioty codziennego użytku, a także zapasy.

Staropolska karczma

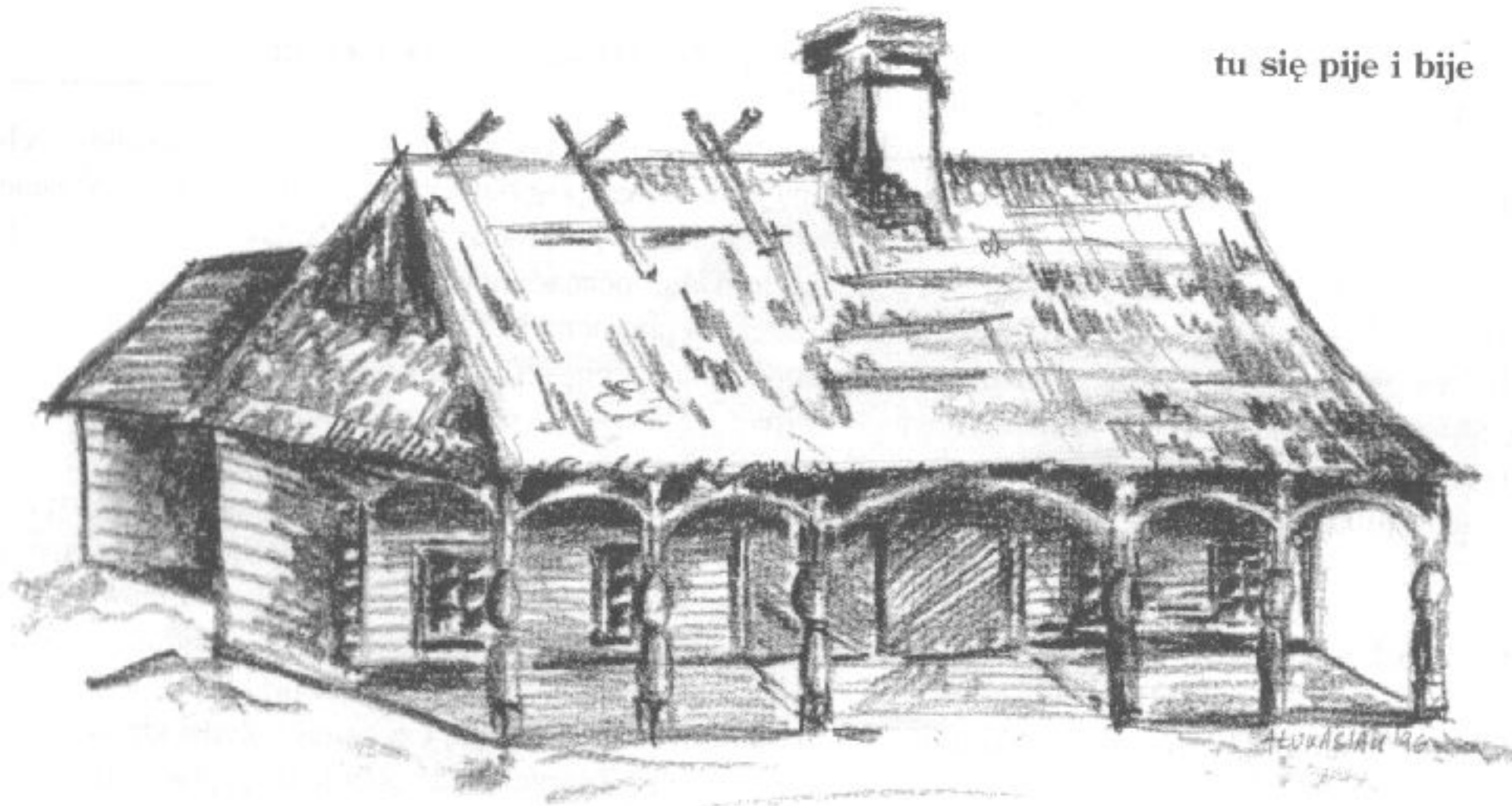
Nikt nie zaprzeczy, iż jednym z najważniejszych miejsc w Rzeczypospolitej są karczmy i gospody. Właśnie w nich Panowie Gracze mogą spotkać wielu dawnych znajomych, poznać nowych czy rozpocząć przygodę. Karczma pomocna jest także w pewnej absolutnie podstawowej czynności życiowej polskiego szlachcica – w piciu. Starosta Gry powinien zatem wiedzieć, jak wyglądały gospody i szynki dawnej Polski.

Karczma na wsi stanowi zwykle własność dworu lub plebana. Oczywiście szlachcic czy duchowny nie prowadził jej osobiście, lecz wydzierżawiał najodpowiedniejszej do tego osobie, czyli Żydowi. Jak wiadomo, każdy pijak dość szybko odczuwa skutki braku pieniędzy, roztrwonionych na gorzałkę czy miody, Żydzi słyną zatem jako oszuści. Zdarza się, że „chrzczczą" piwo wodą. Dopełnianie kufli dużą ilości piany nie jest praktykowane w XVII wieku, nie są bowiem wówczas znane, tak jak dzisiaj, doskonale pieniące się środki do mycia naczyń w rodzaju popularnego „Ludwika", a mdły smak mydła każdy wyczuje w piwie od razu. Z faktu, iż Żydzi prowadzą gospody wynikają jednak także pewne korzyści. Powszechnie pędzą oni wódki według swoich tajemnych receptur, tak więc prawie cała gorzałka podawana w staropolskich karczmach jest wódką koszerną.

Karczmę buduje się zwykle pośrodku wsi, często blisko kościoła, tak aby w niedzielę mieli tam blisko dręczeni pragnieniem wierni, wychodzący z mszy. Jej wielkość i wyposażenie zależy zwykle od regionu, w którym się



...a w takim umarł



tu się pije i bije

znajduje. W zachodnich częściach Rzeczypospolitej karczmy są całkiem znośne. Na Ukrainie jednak bywają niezbyt miłe, zwykle na wpół zrujnowane, mają powszechną opinię odpychających ruder. Ogólnie jednak rzecz biorąc, karczmy w Rzeczypospolitej to dość wesołe miejsca. Łatwo w nich o guza na łbie i utratę pękatego mieszka, znacznie wszakże rzadziej niż w zachodniej Europie można się tam nabawić francy czy innych wstydliwych chorób.

Dawne zajazdy buduje się z drewna. Czasami, choć rzadko, mieszczą się one w chłopskiej chałupie. Nieco upraszczając, można napisać, iż w dawnej Polsce występują dwa ich rodzaje: karczmy wiejskie – zwykłe, parterowe budynki, w których można napić się piwa czy gorzałki, oraz tzw. karczmy zajezdne, czyli zajazdy, gdzie podróżny, poza zapoznaniem się ze smakiem miejscowego piwa i urokami miejscowych dziewek, ma także możliwość przespania spokojnej, zwykle, nocy. Ten rodzaj gospód posiada z tyłu lub obok budynku tzw. stan, czyli pomieszczenie gospodarskie, będące zarazem stajnią i wozownią. We wnętrzu zajazdu znajdują się izby gościnne, jedna lub kilka, pomieszczenie, w którym mieszka karczmarz wraz z rodziną, a często także osobny alkierz dla specjalnych gości – żeby szlachta nie musiała przy piciu pospolitować się z chłopami.

Piwa, miody i gorzałki

W karczmach i zajazdach dawnej Polski szynkuje się różne rodzaje trunków. W Rzeczypospolitej szlacheckiej nie istnieje oczywiście żaden monopol spirytusowy. Stąd każdy szlachcic pędzi własne piwo i gorzałkę, które sprzedają w jego szynku. Można tam również coś zjeść, nade wszystko zaś – poznać kogoś czy spotkać starych znajomych lub też obić natrętnego zawalidrogę. Należy też pamiętać, iż w dawnych zajazdach nie istnieje instytucja wykidajłów, czyli, jak dziś się powiada, „bramkarzy". W razie potrzeby jej dzierżawca wzywa na pomoc właściciela wsi lub jego pachołków i sługi.

Karczmy są widoczne już z daleka. Ich znakiem bywa zwykle słomiana wiecha na budynku. Zawsze pije się tam, nocuje, poznaje nowych ludzi. Jeśli chodzi o warunki, to myli się ten, kto sądzi, że w dawnych polskich gospodach znajdzie srebrną zastawę na stole i łoże wyściełane puchową pościelą. W zajazdach pije się dużo, śpi na okrytych skórami ławach lub w prostych, drewnianych łóżkach czy w szopie, na sianie. Gościom serwuje się pieczeń wołową lub baranią, kapustę ze słoniną, jajecznicę ze skwarkami i wiele podobnych potraw. Jadło jest dobre, choć podane w mało wykwintny sposób, zaś po ścianach zwykle łazi robactwo, a szczury wygryzają dziury w tobołkach podróżnych. W staropolskich karczmach często wybuchają bójki, tak między chłopami, jak i szlachtą, a epilogiem niejednej z wesołych zabaw, zwłaszcza gdy biorą w niej udział swawolni żołnierze lub lisowczycy, są dymiące zgliszcza w miejscu gospody. Przyczyną wielu burd jest, rzecz jasna, gorzałka, bowiem, jak pisze jeden z anonimowych poetów XVII wieku:

O, gdyby taki proces na wódkę wydano,
Żeby jej bez medyka rady nie pijano
Wyschłoby w Polszcze naszej źródło wiela złego
Lepsze by wybuchnęło dobra potrzebnego

Księga II

Cechy wszelakie czyli postaci Pana Gracza opisanie

Był to szlachcic wysokiego wzrostu, postawy słusznej, o nieco krzywych nogach, co znaczyło, że wiele lat życia spędził w siodle. Wąs jego długi, czarny, zwieszał się ku dołowi, rozchodząc się przy podbródku na dwie długie kiście. Wysokie czoło zdobiła szkaradna blizna po cięciu szablą, otrzymanym w którejś z karczemnych burd lub zajazdów, jakich pełno było w owych niespokojnych czasach na Rusi Czerwonej. Na lewym policzku, niby garść piegów, wykwitło kilka czarnych plamek – śladów prochu, znamionujących, iż niegdyś strzelono doń z bliska z rusznicy i chybiono – w razie trafienia bowiem z takiej odległości, każda kula strzaskałaby czaszkę człowieka niby skorupkę jajka. Zielone oczy wyglądały niby tajemnicze ślepia kota – uważne na najmniejszy nawet ruch ciała czy ręki, zwłaszcza jeśli ktoś wyciągnąłby ją do lewego boku – ku rękojeści szabli. Za pasem, litym, jedwabnym, jaki nosił każdy herbowy Polak czy Litwin, ten pan brat zatkniętą miał nabitą krócicę. Nosił czarną szablę w wyświechtanej, skórzanej pochwie. Musiał często jej używać. . .

Teraz, po lekturze I Księgi, nadszedł wreszcie czas, żeby stworzyć własnego bohatera, w którego każdy z Panów Graczy się wcieli. Jego charakterystyka opiera się na pewnych, przeznaczonych dla Starosty Gry wartościach liczbowych i dokładnym opisie cech, określających predyspozycje szlachcica, którym dysponuje Pan Gracz – takich cech, jak np. Krzepa, Zwinność czy Mądrość. Każdy z bohaterów opisany zatem będzie wieloma różnorodnymi współczynnikami, przedstawionymi w postaci liczb i słów albo tylko słownie. Pod względem roli, jaką te współczynniki pełnią, dzielimy je na:

Koncept, określający stosunek szlachcica do otoczenia, pochodzenie, genealogię rodu i opinię, jaką mają o nim inni, a także zasady postępowania;

Cechy, opisujące możliwości umysłowe, a także fizyczne pana brata;

Biegłości, czyli po prostu umiejętności specjalne, które może posiąść w swoim życiu każdy herbowy człowiek;

Postać Szlachecką, określającą między innymi wiek, wzrost czy nazwisko bohatera.

Koncept pana brata

Koncept to dziewięć określeń słownych. Służą one jako pomoc Staroście Gry, lecz przede wszystkim Panowi Graczowi, by mógł jak najlepiej wcielić się w swego bohatera. To właśnie według nich prowadzący grę ocenia zachowanie bohatera, określa czy postępuje on zgodnie ze swoim charakterem, czy też nie. Opisywane współczynniki mogą być dowolnie zmieniane w trakcie gry, pod warunkiem wszakże, że uzyska się na to zgodę Starosty.

Reputacja – ustalana jest tylko i wyłącznie przez Starostę Gry i zależy od dobrych i złych uczynków bohatera. Odzwierciedla stosunek innych ludzi do niego. Kogoś, kto posiada złą reputację unikają dobrzy, uczciwi członkowie społeczeństwa, prześladują stróże prawa i porządku, a szacunkiem obdarzają jedynie podobni mu hultaje i awanturnicy. Niewielu zaufa słowom takiego człowieka, może się też zdarzyć, że nie znajdzie się nikt, kto pomoże mu w potrzebie. Sama obecność kogoś takiego będzie przejmować lękiem wiele osób. Najlepszym przykładem w tej mierze był Stanisław Stadnicki, zwany Diabłem. Ponieważ posiadał dużą fantazję, szlachta piła jego zdrowie, nazywała prawdziwie wolnym Sarmatą, nikt jednak nie ufał jego słowu, a gdy przyszła nań godzina zagłady, wszyscy chętnie przyłożyli rękę do jego upadku.

Nie trzeba chyba dodawać, że posiadający złą reputację cieszyć się będzie poważaniem podobnych mu obwiesiów czy awanturników. Zupełnie odwrotnie jest z kimś o dobrej reputacji. Takiego szlachcica otacza poważanie, posiada on dobrą opinię, sam dąży do zwalczania zła i bezprawia, stanowi typ cnotliwego i honorowego obrońcy Rzeczypospolitej. Należy pamiętać, że **Reputacja** może zmieniać się w zależności od postępków danego pana brata. Dobrą łatwo można stracić, ciężko natomiast jest pozbyć się złej.

Opisywany współczynnik Starosta Gry powinien zawsze rozpatrywać w połączeniu z cechą **Fantazja**. Bardzo zła **Reputacja** i wysoka **Fantazja** oznacza, że bohater Pana Gracza czyni zło w sposób tak spektakularny, że budzi przerażenie, ale i mimowolny podziw. Postać taka staje się w pewnym sensie bożyszczem wszystkich złoczyńców, a do pokrewieństwa z nią przyznają się nawet najnikczemniejsi łotrowie i hultaje. W końcu znany wszystkim z „Potopu" pan Andrzej Kmicic był łotrzykiem innego kalibru, niż podcinający gardła i odcinający sakiewki Kiemlicze. Nie należy też zapominać, że czynienie wielkiego zła może być wstępem do zaprzedania duszy diabłu, a nawet do szaleństwa i obłędu.

Inaczej jest, gdy zła postać ma niską **Fantazję**. Wówczas czyni występki sposób podły, nikczemny; jest drobnym, niewiele znaczącym łotrzykiem, zawalidrogą, spoglądającym w przyszłość przez pryzmat pełnego kufla, brzęczącego mieszka i dziewki na noc.

Oczywiście podobnie, choć odwrotnie, jest w przypadku dobrej **Reputacji** i niskiej **Fantazji**. Szlachcic tak opisany czyni dobro w sposób ograniczony, odpowiedni do jego możliwości, zachowuje się cicho, skromnie, myśli o klasztorze. Z kolei, jeśli ktoś posiadający dobrą **Reputację** ma również wysoką **Fantazję**, oznacza to, że jest znanym i cenionym obrońcą ładu i sprawiedliwości, człowiekiem bez skazy na honorze i sumieniu.

Ustalając **Reputację**, należy pamiętać, że jej określenie nie musi wcale odzwierciedlać rzeczywistego charakteru danej postaci. Zła opinia może być przecież wynikiem plotek, pomówień lub fatalnego zbiegu przypadków, a nie czynów danego Pana Gracza. Dlatego o **Reputacji** decyduje tylko i wyłącznie Starosta Gry. Opisywana cecha może też zmieniać się w zależności od terytorium, na którym dany bohater przebywa. Ktoś, kogo np. w Wielkopolsce znają jako gwałtownika, warchoła i okrutnika, na Rusi Czerwonej uchodzić może za cnotliwego i przykładnego szlachcica.

Reputacja ma wartość słowną i na początku gry każdy Pan Gracz wpisuje sobie w odpowiadającą jej rubrykę na Konnotacji **(Reputacja)** ***żadna***, gdyż rozpoczynając przygody jest jeszcze zupełnie nieznany innym mieszkańcom kraju. **Reputacja** określana jest słowami, świadczącymi o postępowaniu Pana Gracza. Może on być zatem (po dobrej stronie):

bez skazy – dobroczyńca – poważany

Pośrodku tego schematu leży **Reputacja** żadna, dalej zaś, w stronę zła, Pan Gracz określany jest jako:

hultaj – szelma – gwałtownik – okrutnik – potępieniec

Oczywiście **Reputacja** odzwierciedla tylko stosunek innych do danego pana brata. Każdy przecież w swoim własnym mniemaniu może być aniołem, choć krzywdzi bliźnich. W końcu Stadnicki określał sam siebie jako uczciwego, bogobojnego hreczkosieja, a gdy odebrał komuś włości czy zajechał dwór, nie omieszkał nigdy wnieść protestacji przeciwko ofiarom, oskarżając ich o gwałty, rozbój i grabieże.

Familia – określa po prostu pochodzenie danego Pana Gracza, ziemię, województwo lub nawet powiat Rzeczypospolitej, w którym się urodził. Podaje się przy niej nazwisko rodowe matki, a także nazwę posiadłości ojca, czyli miejsce, gdzie nasz bohater przyszedł na świat i inne informacje o rodzie, a także rodzeństwu, jeśli je posiada.

Credo życiowe – czyli cel życia – opisuje, co bohater danego Pana Gracza chce osiągnąć w grze. Zwykle szlachcic dąży do sławy, znaczenia, bogactwa i dostojeństw, ale może mieć także inne zamierzenia, np. odbudowę świetności rodu, zemstę nad znienawidzonym sąsiadem, czy zdobycie ręki pięknej niewiasty.

Rzeczy cenione – to kilka podstawowych wartości (wartości samych w sobie, a nie przedmiotów czy nazw czynności), które ceni dany Pan Gracz. Może nimi być miłość czy bogactwo, ale duma szlachecka zwykle kazała cenić przede wszystkim honor, męstwo i odwagę.

Ludzi postrzeganie – o ile **Reputacja** pokazuje, jak inni widzą danego pana brata, o tyle Postrzeganie mówi, jak on traktuje innych ludzi. Jakich (ale nie kogo) lubi, a jakich nie, czy np. poważa kłamców, tchórzy lub też np. nienawidzi bałwochwalców, Turków, Kozaków, a także brodatych, barbarzyńskich Moskwicinów.

Usposobienie – to, mówiąc krótko, temperament bohatera, czyli określenie jego zachowania względem innych i w różnych sytuacjach. Czy jest zwykłym, normalnym mieszkańcem Rzeczypospolitej, czy też cechuje go np. nerwowość albo powściągliwość w działaniu. A może jest flegmatykiem? Wesołym cholerykiem?

Co lubi/a czego nie – czyli, jak sama nazwa wskazuje, określa za czym nasz bohater przepada, co zaś budzi jego gwałtowną niechęć czy złość. Oczywiście chodzi tu tylko i wyłącznie o czynności, nie zaś np. osobistych wrogów czy pewne typy zachowań ludzi. Co może sprawiać szlachcicowi przyjemność? Jedzenie, spanie, chędożenie dziewek, może polowanie czy jazda konna lub też batożenie leniwych chłopów, którzy nie chcą odrabiać pańszczyzny. Na pewno zaś prawdziwy herbowy człek lubi piwo. A czego nie lubi? Każdemu wolno wpisać tu co tylko mu się żywnie podoba.

Rankory i afekta – opisują wrogów lub przyjaciół. Słowo: „rankor" oznaczało nienawiść lub niechęć. „Afekt" – przyjaźń, gotowość do poświęcenia, a nawet miłość. Pan Gracz wpisuje w tej rubryce nazwiska wszystkich przyjaciół lub przeciwników swego bohatera, podaje powody ich niechęci, a także ewentualnie miejsce, w którym pierwszy raz się spotkali. Wroga można wpisać na przykład tak: „Pan Odachowski, za to, żem go rozszczepił czekanem na rynku w Wilnie" lub też „Pan Muszalski jest mój wróg, bom potrafił wypić więcej od niego". Oczywiście, jeśli Pan Gracz nie jest w stanie wymyślić sobie jakichś osobistych nieprzyjaciół, może zostawić tę rubrykę pustą. Nie ma się czym przejmować. W przyszłości na pewno czeka wiele okazji do zaprzyjaźnienia się z kimś czy też dania jakiemuś szlachcicowi po łbie. W przypadku wrogów można podać jeszcze, co dany Pan Gracz uczyniłby ze swym adwersarzem, gdyby dostał go żywego w ręce, np. obrażon, posieczon, zabit, ustrzelony, obwieszon. Podobnie można uczynić w przypadku przyjaciół: towarzysz, kompanion do picia, kompanion do dziewek, przyjaciel, pobratymca. Panowie Gracze mogą oczywiście wymyślić swoje własne określenia.

Kondemnaty – to ostatni współczynnik Konceptu Pana Brata. Podaje on liczbę i rodzaj wszystkich konfliktów z prawem, w jakie wszedł dany bohater. W jego skład wchodzą ciążące na nim infamie i banicje, a także wyroki, przeszłe i obecne, czy toczące się procesy sądowe. Jednak na początku gry żaden z bohaterów, poza infamisem, nie powinien mieć żadny Kondemnat. Oczywiście z biegiem czasu zapewne się one pojawią.

Pewnego razu Samuel Łaszcz, znany awanturnik i banita, pił wino w jednym z zajazdów na Krakowskim Przedmieściu w Warszawie. Razem z nim zabawiali się najbliżsi towarzysze – kompania zawalidrogów, hultajów i wisielców urwanych przedwcześnie od powroza. Zabawa była przednia, towarzystwo weseliło się, cóż jednak z tego, skoro w winiarni, poza nimi, nie było absolutnie nikogo. Samuel i jego kompani wpadli w prawdziwą rozpacz. Po prostu – nie mieli się z kim bić!

Łaszcz znalazł jednak wyjście z tak niezręcznej sytuacji. Umyślił sobie, że wszyscy wyjdą z szynku i wybiją tego, kogo zobaczą pierwszego wyjeżdżającego z Warszawy. Szybko opuścili gospodę. Akurat jechał Krakowskim Przedmieściem jakiś jezuita. „Bić go!" – zakrzyknęli. „Dlaczego? Za co?" – zapytał przerażony frater. Wytłumaczyli mu, co sobie postanowili. „Omyliliście się panowie" – odpowie spokojnie zakonnik – „woźnica mój pierwszy" I tak Łaszcz i jego kompani wybili woźnicę.

Niewielu wszakże spośród szlachty dorówna Samuelowi Łaszczowi, hultajowi i pijanicy, który ustanowił swoisty rekord w tym względzie, miał bowiem na sobie 236 banicji i 47 infamii.

Cechy

Są to, jak już wspominaliśmy, współczynniki określające zdolności fizyczne i umysłowe bohatera Pana Gracza. W sumie jest ich dziewięć, podobnie jak określeń Konceptu pana brata. Każda z nich, wyłączywszy Żywotność, wyrażana jest liczbą z przedziału od 20 do 95, ale na samym początku gry Żywotność nie może przekroczyć wartości 100 punktów, Fantazja 50, a żadna z pozostałych 70 punktów. Liczby określające poszczególne Cechy to wartości procentowe, a zatem np. 50 oznacza po prostu 50%. Mogą one zmieniać się w trakcie gry. Wzrastają w miarę zdobywania wiedzy i doświadczenia, obniżają się w trakcie choroby lub w wyniku otrzymanych ran. Procedura ich podnoszenia opisana została dokładnie w *Księdze VII: Starosta Gry*.

W celu sprawdzenia efektów działań bohaterów, Starosta Gry testuje Cechy za pomocą rzutów 1k100, czyli rzutów procentowych, z użyciem ewentualnych dodatnich bądź ujemnych modyfikatorów. Oczywiście Panowie Gracze nie muszą znać ich wartości liczbowych. Wystarczy, jeśli na Konotacjach umieszczą opis słowny danej cechy, np. silny, bardzo silny, mało zwinny. W dalszej części systemu podajemy je łącznie, czyli obok liczby umiejscowiliśmy dla wygody Czytelników odpowiadające jej określenie słowne. **Cechy** to:

Żywotność – symbolizuje zdrowie i ogólne samopoczucie bohatera Pana Gracza. Określa maksymalną liczbę obrażeń, zadanych przez broń, ogień, zimno czy też choroby i inne czynniki zewnętrzne, jaką jest on w stanie wytrzymać. Jeżeli Żywotność spadnie poniżej zera, może oznaczać to śmierć postaci Pana Gracza. Rany zmniejszają wielkość tego współczynnika, a długie leczenie i odpoczynek przywracają go do poziomu wyjściowego. Na początku gry opisywana cecha mieści się w przedziale od 50 do 100 punktów.

Krzepa – symbolizuje siłę i wytrzymałość. Im wyższa wartość tego współczynnika, tym wyższa liczba obrażeń zadawanych przez broń, której używa bohater.

Zwinność – symbolizuje ruchliwość i zręczność szlachcica, szybkość, z jaką się on porusza, a także jego zdolności manualne.

Mądrość – symbolizuje umysł szlachecki, czyli na ile dany pan brat jest w stanie wykorzystać w praktyce nabywaną wiedzę i umiejętności. Mądrość jest liczbą informującą, jaki posiada zasób wiedzy, ale nie jest inteligencją i zdolnością rozwiązywania problemów. Do tego każdy grający potrzebuje własnego umysłu.

Odwaga – każdy domyśli się, co odzwierciedla ta cecha. Przede wszystkim umiejętność zachowania zimnej krwi w niespodziewanych, stresowych sytuacjach.

Fantazja – to jedna z najważniejszych cech. W Polsce szlacheckiej oznacza ona niezwykle cenioną przez panów braci umiejętność pokazania się innym, czynienia wielkopańskich gestów, znajomość manier i obyczajów, a także ogładę i dworność. **Fantazja** to właśnie owo staropolskie „zastaw się, a postaw się" – umiejętność pokazania towarzyszom własnej wartości, ów błysk w oku, zawadiacki wygląd, znajomość manier, a także – poczucie honoru i osobistej godności. Pan brat z wysoką Fantazją jest znany i ceniony, wyróżnia się z daleka spośród innych mu podobnych, przerasta o głowę szary, szlachecki tłum, nawet jeśli jest niski i ubiera się tak samo, jak pozostali. Jeżeli ma dobrą reputację, wszyscy widzą w nim godnego nosiciela i obrońcę szlacheckich swobód. Jeśli zaś reputacja jest zła, oznacza to, że pan brat czyni zło w sposób tak spektakularny, że wszyscy traktują go jak wielkiego charakternika, ale nie zwykłego obwiesia czy mordercę.

Panowie bracia z niską Fantazją jawią się z kolei jako szarzy, mało znani szlachcice, wtapiający się w tłum im podobnych. **Fantazja** w pewien szczególny sposób odzwierciedla także zachowanie i ogładę towarzyską, a także urodę. Z tą ostatnią było wszakże w dawnej Polsce dość dziwnie. Z jednej strony bowiem przystojny, młody szlachcic wzbudzał zaufanie i łatwo zdobywał serca pięknych niewiast, z drugiej jednak, stary rębajło z poszatkowaną gębą, połową ucha i przestawionym nosem wodził rej na niejednym szlacheckim zjeździe czy sejmiku.

Zmysły – to spostrzegawczość, spryt, wzrok, słuch, smak i węch bohatera. Do Zmysłów odwołać się należy zarówno wtedy, gdy pan brat wypatruje na stepach śladów Tatarów lub wpadł w zasadzkę i należy sprawdzić czy go ta sytuacja zaskoczyła, jak i wówczas, kiedy usiłuje wychylić jednym tchem garniec gdańskiej wódki.

Łeb szlachecki – jest specjalnym darem Boga dla szlachty polskiej. Stwórca, poza ziemią, wolnością, piwem i chłopami obdarował wybrany naród, Sarmatów, wielce przydatną umiejętnością wypijania wielkich ilości miodu, piwa, wina czy gorzałki. **Łeb szlachecki** oznacza jednak nie tylko odporność na wpływy owych zbawczych trunków, lecz także wytrzymałość na pewne czynniki zewnętrzne: ból, zimno, gorąco, zmęczenie i niewygody, a nawet trucizny.

Wiara w magię – jest bardzo specyficznym współczynnikiem procentowym. Jej wartość ustala sam grający, wybierając liczbę z przedziału od 20 do 100 i odpowiednie określenie słowne. **Wiara w magię** oznacza, na ile dany Pan Gracz wierzy w siły i moce nadprzyrodzone, czary, czarownice, alchemię itp., a także w ich wpływ na świat. Ktoś, u kogo współczynnnik ten ma np. wysokość 100%, jest bardzo przesądnym człowiekiem, ten zaś, u którego wyniesie on np. 23% – pragmatykiem, myślącym trzeźwo i traktującym czarnoksiężników jako nieszkodliwych szaleńców. Ponieważ czasy baroku przesiąknięte były lękiem przed wszystkim, co wydawało się nadnaturalne, nie spotykało się osób, będących skończonymi racjonalistami. Dlatego też wartość opisywanej cechy nie może być niższa od 20%.

Opisywany współczynnik jest wykorzystywany we wszelkich testach, wykonywanych w sytuacjach, w których bohater spotyka się z siłami nadprzyrodzonymi. Powodzenie w rzucaniu czarów zależy w wielu przypadkach od wiary w ich skuteczność. Ktoś wierzący w tajemne siły będzie miał mniejsze szanse na obronienie się przed urokiem, ale gdy znajdzie się np. u uzdrowiciela, będzie znacznie bardziej „podatny" na uleczenie (test Wiary w magię) niż osoba, będąca zdeklarowanym niedowiarkiem. Oczywiście cecha ta nie określa wiary w Boga lub diabła. Do tego służy współczynnik **Wiara**, który został opisany dalej. Wszak można wierzyć w Stwórcę, ignorując jednocześnie ciemne siły magii.

Cóż jednak czynić wówczas, gdy postać słabo wierząca w magię napotka jakieś zjawisko nadprzyrodzone?

No cóż, musi zagrać wówczas według swojej charakterystyki, czyli po prostu w coś takiego nie uwierzyć i tłumaczyć np. dziwnym zbiegiem okoliczności czy też po prostu halucynacją, a Starosta Gry powienien z żelazną konsekwencją tego dopilnować. Jeśli Pan Gracz tak się nie zachowa, trudno – jego **Wiara w magię** zostanie zwiększona.

Biegłości

Trzecią grupą współczynników, opisujących każdą szlachecką postać, są **Biegłości**. Odzwierciedlają one specyficzne umiejętności, które mógł posiadać dawny polski szlachcic i dzielą się na kilka grup. Jako pierwszą z nich wymienić należy **Biegłości Podstawowe**, tzn. takie, które każdy, absolutnie każdy szlachetnie urodzony otrzymuje na początku gry. Są to umiejętności wyniesione z ojcowskiego domu, takie jak: *jazda konna, czytanie/pisanie, szabla, rusznica, włócznia, genealogia i heraldyka*, bo wszak każdy prawdziwy szlachcic potrafi dosiąść konia, nakarbować znienawidzonemu sąsiadowi szram na łbie, czy uderzyć z kopią na Moskwicina. Drugą grupę stanowią **Biegłości Szlacheckie**, związane, jak sama nazwa wskazuje, z wybranym typem szlachcica, w którego Pan Gracz chce się wcielić. Zwykle jest ich pięć, zaś wybiera się je dowolnie spośród dziesięciu, charakterystycznych dla danego typu. Trzecia grupa to **Biegłości Pospolite**, takie, których Pan Gracz mógł nauczyć się jeszcze przed wyruszeniem na poszukiwanie przygód.

Biegłości określone są przez wartości liczbowe od –15% do +30%. Nie wzrastają one jednak w sposób ciągły, lecz poziomami co 5%. Dlatego każda z nich może mieć jeden z dziesięciu poziomów: –15%, –10%, –5%, 0%, +5%, +10%, +15%, +20%, +25%, +30%, a więc nie mogą przybierać wartości pośrednich, np. 3% czy 17%.

Zawsze, gdy Pan Gracz zadeklaruje, że jego bohater wykorzystuje którąś z umiejętności, jej wartość jest dodawana do (lub odejmowana od) połowy wielkości odpowiedniej **Cechy** na czas jednego i tylko jednego testu, wykonywanego przez Starostę Gry w celu ustalenia efektu określonej czynności grającego. Chcąc np. prawidłowo rozpoznać tropy zwierząt w lesie, należy wykonać udany procentowy test **Zmysłów** postaci, która zadeklarowała taką czynność. Ktoś szukający śladów zwierzyny, a posiadający biegłość *tropienie* na poziomie +5% oraz Zmysły równe 30%, ma 20% szans na ich znalezienie (1/2 Zmysłów + 5% biegłość *tropienie*). Jeśli biegłość ta byłaby na poziomie –10%, miałby tylko 5% (15–10) szansy na powodzenie. Ktoś, kto nie posiada odpowiedniej umiejętności, a chce wykonać czynność przez nią określoną (np. nie posiada *tropienia*, a chce poszukiwać w lesie śladów zwierząt), ma zawsze tylko 5% szans na powodzenie. Dzieje się tak i wówczas, gdy po odjęciu poziomu biegłości od przypisanej do niej cechy, otrzymujemy wartość ujemną.

Jedynymi Biegłościami wyrażanymi przez wartości z przedziału od 7 do 30, a nie skokami od –15 do +30, są te, które określają umiejętności w posługiwaniu się bronią, a zatem służą do rozstrzygania walki.

Postać szlachecka

To ostatnia grupa cech opisujących każdego szlacheckiego bohatera niniejszej gry. Składają się na nią:

W dawnej Polsce nie lubiano Mazurów, znanych jako kłótliwi hultaje, zawalidrogi, awanturnicy i pijanice. Opowiadano sobie o nich liczne facecje. I tak w piekle każdego kotła z grzesznikami pilnować mieli diabli. Tylko jeden z garów, wielki i najbrudniejszy, zawieszony nad wielkim ogniem, a przeznaczony dla mieszkańców Mazowsza, pozostawiony był bez straży. Zapewne spytacie dlaczego. Otóż Mazurom nie potrzeba było pilnujących. Bowiem gdy tylko któryś z nich wdrapał się na krawędź kotła, pozostali, z zazdrości, natychmiast wciągali go za nogi z powrotem.

Nazwisko i imię bohatera oraz ewentualnie jego przydomek.

Wiek, waga i wzrost pana brata.

Jego herb szlachecki.

Wiara – czyli wyznanie bohatera. Każdy z Panów Graczy określa ją dowolnie. Szlachcic może być zatem katolikiem, protestantem, kalwinem, arianinem, a nawet prawosławnym (np. Kozak) czy mahometaninem (Lipek). Pan Gracz powinien określić też głębię tej wiary, czyli zdeklarować czy jego bohater jest np. fanatykiem, czy też sprawy religii traktuje raczej powierzchownie.

Kondycja – oznacza pozycję społeczną bohatera. Na początku każdy jest szlachcicem, ale hołotą, czyli kimś nie posiadającym żadnych majętności. Jeśli w trakcie gry zdobędzie choćby część wsi, za zgodą Starosty Gry może podnieść swoją Kondycję, stając się szarakiem, czyli szlachcicem zaściankowym. Gdy w jego posiadaniu znajdzie się co najmniej jedna cała wieś, może się stać szlachcicem średnim. Gdy ma więcej niż 5 wsi, jest posesjonatem. Jeśli cały majątek wynosi więcej niż 30 wsi, kilka młynów, jedno małe miasteczko, pan brat może nazwać siebie magnatem, czyli karmazynem.

To już wszystko, co jest potrzebne do opisania bohatera, prowadzonego przez Pana Gracza w prezentowanym systemie. Oczywiście, bardziej niecierpliwi, zasiadający do gier fabularnych jedynie po to, aby usiec jak największą liczbę wrogów, mogą pominąć Koncept Pana Brata, czyniąc z „Dzikich Pól" zwykłą turlankę kośćmi, pełną błędów liczb, o których napiszemy w dalszej części tej księgi, pozbawioną skrytej magii gry i realizmu. Mamy jednak nadzieję, że żaden z grających tak nie postąpi i gdy zżyje się ze swoim bohaterem, wkroczy w świat dawnej szlachty polskiej po to, żeby żyć w nim naprawdę.

Bohatera tworzenie

Jako się wyżej rzekło, na początku każdy z Panów Graczy tworzy sobie własnego szlachcica polskiego, litewskiego lub ruskiego. W czasie gry wciela się w niego, jego myśli są myślami bohatera, którym gra, ruchy jego ruchami.

W „Dzikich Polach" każdy może stworzyć sobie postać taką, jaką sobie wymarzył. Koncept i Postać szlachecką opisuje jak tylko mu się żywnie podoba, na ustalenie pozostałych zaś otrzymuje pewną ściśle określoną pulę tzw. **Punktów Cech**. Wydając je, może dowolnie ustalić wartości wszystkich współczynników, poczynając od **Żywotności**, a kończąc na **Szlacheckim łbie**, może także zwiększyć swoje Biegłości, nie przekraczając, oczywiście, pewnych granic. Za **Punkty Cech** Pan Gracz jest w stanie nabyć dodatki, podnoszące znaczenie tworzonej postaci, jak np. sławne nazwisko rodowe, majątek czy ekwipunek. Kosztem otrzymania przywar – ułomności, można też dodatkowo powiększyć dostępną pulę punktów.

Primo

Przystąpmy zatem do opisu procesu tworzenia postaci polskiego szlachcica. Kreowanie zaczynamy od

zastanowienia się nad ogólnym jego obrazem. Każdy z Panów Graczy musi wymyślić nie tylko imię i nazwisko oraz herb swego bohatera, lecz także jego stosunek do otoczenia, sposób zachowania i styl życia. Należy pamiętać, że w dawnej Rzeczypospolitej ceniono fantazję, czyli oryginalność pana brata, zatem w niniejszym systemie nie ma pod tym względem żadnych, ale to żadnych ograniczeń. Wprost przeciwnie: Starosta Gry powinien nagradzać inwencję Panów Graczy, wykazywaną w trakcie procesu tworzenia.

Wszystko zaczyna się od określenia Postaci Szlacheckiej bohatera Pana Gracza. Zaczynamy od nazwiska i imienia, następnie wagi, wzrostu, wieku, kondycji i wyznania. To, co ustalamy, wpisujemy w odpowiednie rubryki na Konotacji, czyli karcie cech danego pana brata, której kilka rodzajów umieszczonych zostało w Księdze XII.

Przyjmijmy, że nasz szlachcic nazywać się będzie Gedeon Dębołęcki.

Teraz określamy herb naszego pana brata. W herbarzu, który znajduje się w *Księdze XII*, występują tylko jedni Dębołęccy, pieczętujący się Prawdzicem i dlatego nazwę tegoż herbu wpisujemy na Konotacji, w miarę możliwości rysujemy też jego wizerunek. Oczywiście w kwestii nazwiska Panowie Gracze mają całkowicie wolny wybór, choć nie należy przesadzać z fantazjowaniem. Nazwiska szlacheckie kończyły się zwykle na -ski, -cki lub -icz. Imiona w większości przypadków były takie, jak używane dzisiaj. Te wymyślane przez graczy muszą pasować do epoki, w której przyszło żyć ich bohaterom, stąd ktoś, na kogo wołają Almuryk czy Conan lub, nie daj Boże, Geralt albo Yennefer nie będzie zbytnio pasował do świata dawnej polskiej szlachty. Oczywiście, jeśli Pan Gracz się uprze, może nazwać swego bohatera również w ten sposób, jednakże gdy już stworzy swojego bohatera, Starosta Gry powinien ukarać go ograniczeniem Fantazji do 1/10 wybranego współczynnika, a w XVII wieku, w świecie gry, zafundować mu spotkanie z watahą stu pijanych Zaporożców, którzy takową „szlachtę" wbiją na pal, zadadzą gwałt (nie dotyczy Yennefer), poćwiartują i na koniec rozedrą końmi. Prowadzący grę powinien zatem dopuszczać do udziału w zabawie tylko takich bohaterów, którzy nie wykraczają poza realia systemu.

Zaraz po nazwisku określamy wiek naszego pana brata. Najlepszy to od 16 do 40 lat, wówczas bowiem każdy z bohaterów znajduje się u szczytu swoich możliwości. W Rzeczypospolitej za pełnoletnich uznawano mężczyzn właśnie od 16 roku życia. Po przekroczeniu czterdziestki każdy zaczyna się starzeć – jego cechy z roku na rok ulegają zmniejszeniu i tak aż do śmierci. Starosta Gry powinien mieć to na uwadze i jeśli ktoś wybiera pana brata w podeszłym wieku, odebrać mu nieco Punktów Cech. Bohater w wieku od 16 do 19 lat nie otrzyma tylu Biegłości Pospolitych, co starszy. Jego **Fantazja** nie może być też większa niż 40%, co oznacza, że Pan Gracz, który go tworzy, nie będzie mógł wybierać spośród wszystkich typów szlacheckich. Wszystkie współczynniki osób w wieku od 20 do 30 lat mają normalną wysokość, a te powyżej 30 roku życia dodają sobie za darmo +5% do Fantazji, jako że mają większe doświadczenie życiowe.

My, dla imć Gedeona Dębołęckiego, ustalamy wiek na 23 lata – nasz bohater jest zatem jeszcze bardzo młody, ale zarazem dostatecznie dojrzały, aby wyruszyć w świat.

Teraz określamy wagę i wzrost bohatera. Dla potrzeb tej gry przyjęliśmy, iż w dawnej Rzeczypospolitej ludzie ważyli zwykle od 50 do, maksymalnie, 120 kilogramów, mierzyli zaś od 150 do 190 centymetrów. Oczywiście te przedziały obowiązywały tylko w stosunku do szlachty. Chłopi i mieszczanie mogli być niżsi i słabiej odżywieni.

Opisywane wielkości wybieramy dowolnie, jednak aby bohater nie podlegał niekorzystnym wpływom nadwagi lub niedowagi, musi posiadać wagę i wzrost zawarte w takich samych przedziałach, np. dla wagi średniej – średni wzrost, dla wagi wysokiej – wzrost wysoki. W wypadku, gdy te przedziały nie pokrywają się, Starosta Gry może nakazać, wedle własnego uznania, ograniczenie Zwinności, Krzepy czy Żywotności.

Przyjmujemy, że waga i wzrost pana Gedeona Dębołęckiego utrzymana będzie w przedziale średnim, tzn. przy 178 cm wzrostu ważył będzie 75 kg.

Po określeniu wagi i wzrostu naszego Sarmaty, zabieramy się do **Wiary.**

Przyjmijmy, że bohater jest katolikiem, średnio wierzącym, a fanatykiem, podobnie jak cała szlachta polska w owym okresie, raczej piwa i pięknych dziewek, niż palenia na stosach heretyków. Jego wiarę obrazuje dobrze powiedzenie: „Wielka Bogu chwała, że kościół się spalił, a karczma została".

Gdy mamy już Postać Szlachecką, możemy przystąpić do określania **Konceptu**. Tutaj każdy może poszaleć

i, pod warunkiem, że ma to sens, wypisywać wszystko, co tylko mu się żywnie podoba. Oczywiście o dopuszczeniu danego Pana Gracza do udziału w zabawie decyduje Starosta Gry. Należy też pamiętać, że w świecie polskich Sarmatów liczyła się przede wszystkim oryginalność i jak najbardziej zawadiackie przedstawienie swojej osoby. Zaczynamy od **Reputacji**. Jest ona oczywiście u każdego taka sama na początku: żadna.

Taką właśnie Reputację wpisujemy na Konotacji pana Dębołęckiego.

Jako następną określamy **Familię** pana brata.

Przyjmijmy, że nasz szlachcic pochodzi z Rusi Czerwonej, czyli województwa ruskiego. Jego rodzina przedstawia się dość ciekawie. Ojciec, imć pan Stanisław Dębołęcki, zwany Szczerbą z powodu potężnej szramy na czole od cięcia szablą, dał poznać się sąsiadom jako awanturnik i zabijaka. Zdołał szybko zgromadzić dość duży majątek, wszakże w czasie jednej ze zwad w Rzeszowie ustrzelony został z rusznicy przez pachołków starosty leżajskiego – Łukasza Opalińskiego. Jego brat, Samuel, skorzystał z okazji, po czym szybkim zajazdem, nie zważając na płacz i krzyki wdowy, zajął prawie całą schedę po bracie. Długoletni proces w Trybunale Lubelskim zakończył się wprawdzie pomyślnie dla Anny z Bielskich Dębołęckiej, nie zdołała ona wszakże usunąć siłą znienawidzonego szwagra z zagarniętych majętności. Jej najstarszym synem jest właśnie imć Gedeon Dębołęcki. Gdy dorósł, żyjąc razem z dwoma braćmi na jednej, lichej wiosce, postanowił ruszyć w świat – zaciągnąć się do wojska lub też do któregoś z pańskich pocztów na Ukrainie. Poprzysiągł też zemstę stryjowi. Obiecał matce, że odbierze zagarnięte podstępem dobra. Pan Gedeon ma dwóch młodszych braci – Macieja – 13 lat, i Mateusza – 9.

Kolejny w **Koncepcie** jest stosunek do bliźnich, czyli **Ludzi postrzeganie**.

Przyjmijmy, że imć Dębołęcki, jako szlachcic, nie lubi zbytnio cudzoziemców, a także – jako Rusin – Mazurów, uważanych za hultajów, szelmów i zabijaków.

Jako następne podajemy **Usposobienie**.

Dębołęcki nie jest spokojnym człowiekiem. Od najmłodszych lat cechuje go porywczość, nigdy nie puszcza płazem żadnej obrazy ani zaczepki. Imć Gedeon nie cierpi kłamców, a także chwalipiętów, zwłaszcza tych, którzy mienią się być lepszymi odeń w szabli.

Zaraz po Usposobieniu określamy cenione wartości pana brata.

Pan Dębołęcki ceni honor i odwagę, a także szlacheckie pochodzenie: nie lubi zbytnio nieszczęsnych chłopów i miejskich „łyków"

Jako następne opisujemy to, co nasz bohater lubi i czego nie znosi.

Jako typowy przedstawiciel szlachty polskiej na pewno uwielbia pić piwo, a także zabawiać się z dziewkami i jeździć konno (nie mylić z poprzednim). Pan Gedeon lubi także pojedynki.

Zastanówmy się także, co powoduje niechęć naszego pana brata.

Pan Gedeon nie znosi, gdy ktoś stoi mu za plecami w trakcie pojedynków. Niechęć owa wywodzi się z przykrego zdarzenia – kiedyś, podczas pojedynku na szable, ktoś chciał strzelić doń z tyłu z bandoletu.

Co do Rankorów, które określamy jako następne, to jedynym wrogiem naszego bohatera jest brat ojca: Samuel Dębołecki. Stosunek pana Gedeona do niego określić można tylko jednym, znaczącym słowem: „zabit". Nasz pan brat jest także samotnikiem. Jak dotąd nie posiada żadnych przyjaciół.

Kolejny współczynnik to **Kondemnaty**.

Choć nasz bohater przeżył w swoim życiu wiele pojedynków, żaden z poszkodowanych nie złożył nań protestacji w księgach i nie wszczął sprawy sądowej (bo po cięciu trybunalskim nie miał kto). Nie ciążą też na Dębołęckim żadne zaległe wyroki sądowe.

Secundo

Po ustaleniu Konceptu, kolej na **Cechy**. Ich wysokość Pan Gracz ustala dowolnie. Po prostu otrzymuje pewną pulę Punktów Cech, które wydaje na odpowiednie Współczynniki i Biegłości.

Istnieją dwie metody uzyskiwania puli dostępnych **Punktów Cech**. Pierwsza z nich jest metodą średniej. Jeśli Pan Gracz zdecyduje się na nią, otrzymuje dokładnie tyle punktów, aby starczyły one do wykreowania przeciętnego pod względem możliwości fizycznych szlachcica. Oznacza to 450 Punktów Cech.

Ktoś, kto zdecyduje się na taki sposób tworzenia swego bohatera, musi wszakże pamiętać o pewnym ograniczeniu. Otóż, gdy potem będzie musiał wybrać jeden ze szlacheckich typów, na niektóre z nich nie starczy mu punktów. Nic zresztą w tym dziwnego. W końcu nie każdy w dawnych czasach mógł zostać Lisowczykiem, Infamisem czy Zabójcą.

Druga metoda określania ilości dostępnych **Punktów Cech** polega na wylosowaniu ich ilości. Pan Gracz rzuca po prostu (3k10+30)x10, czyli trzema kośćmi 10–ciościennymi, sumuje wyniki, dodaje do nich 30 i mnoży przez 10. Wynik określa liczbę dostępnych punktów. Otrzymuje w ten sposób liczbę z przedziału od 330 do 600. Dzięki tej puli może utworzyć, przy odpowiedniej dozie szczęścia, każdą z postaci, prezentowanych w Księdze IV: Typy, alias postacie szlachty polskiej.

Wybierając metodę losowania punktów, Pan Gracz powinien uświadomić sobie, iż rzucając kostkami może otrzymać więcej punktów niż średnia (t. j. 450), równie dobrze jednak wynik może być od niej znacznie niższy, a zatem tworzony z takiej puli bohater okaże się znacznie słabszy, niż przeciętny szlachcic. Nie ma na to jednak rady. Wynik rzutu, niezależnie od tego czy był udany, czy nie, musi zostać przyjęty przez Pana Gracza.

Dla naszego bohatera, imć Gedeona Dębołęckiego, wybieramy drugą metodę wyznaczania puli Punktów Cech. Rzucamy zatem trzema kostkami. Wypada 7, 9, 5, czyli w sumie 21. Dodajemy do wyniku 30 i uzyskujemy 51. Wynik ten mnożymy przez 10. Dostajemy w ten sposób 510 Punktów Cech na stworzenie naszego Sarmaty.

Przywary

W „Dzikich Polach" możliwe jest, aby każdy z Panów Graczy powiększył wylosowaną bądź wybraną

pulę Punktów Cech. Wiąże się to wszakże z otrzymaniem co najmniej jednej przywary – ułomności, ograniczającej możliwości danego pana brata. Ułomności mogą być bardzo różne. Jeśli grający wybierze sobie którąś z poważniejszych, otrzyma więcej dodatkowych punktów, jeśli zaś drobną – odpowiednio mniej. Poniżej podajemy listę wszystkich przywar wraz z liczbą Punktów Cech, którą otrzymuje w zamian Pan Gracz. Grający może oczywiście wybrać sobie kilka – nie musi ograniczać się do jednej.

SŁABY ŁEB SZLACHECKI – 60 Punktów Cech
Słaba głowa to najgorsza ze wszystkich ułomności, jakie może mieć polski szlachcic. Oznacza ona, że bohater dość szybko upija się nawet najsłabszym trunkiem, używanym w Rzeczypospolitej do każdego obiadu czy wieczerzy – piwem. Jeśli Starosta Gry wykonywać będzie jakiekolwiek testy, związane z Łbem Szlacheckim, zawsze testować będzie połowę opisywanej cechy, zaokrąglając w dół lub odpowiednio obniżając jej poziom.

FRANCA – 60 Punktów Cech
Francą nazywano w dawnej Rzeczypospolitej wiele chorób wenerycznych. Zwykle rozumiano ją jako kiłę, która objawiała się owrzodzeniem ciała, a także deformacją rysów twarzy i gniciem skóry. Została przywleczona do Rzeczypospolitej z zachodu, z Francji i Niemiec, dlatego zwano ją „francą" bądź „chorobą galicką". Chorego rozpoznawało się już na pierwszy rzut oka po wyraźnych zniekształceniach. Szlachta odnosiła się do dotkniętych tym przymiotem dosyć pogardliwie, jako do amatorów cielesnych rozkoszy, a nie miodu, piwa czy wojaczki. Księża głosili z ambom, iż jest to kara boża za rozpustę. Szlachcic z francą ma Fantazję zmniejszoną do 1/2, zaokrąglając w dół, we wszystkich testach, dotyczących tego współczynnika.

STRACHLIWY – 50 Punktów Cech
Pana brata, posiadającego tę ułomność, cechuje mała odporność na wszystkie czynniki zewnętrzne, wzbudzające lęk. We wszystkich testach Odwagi jej wartość zostaje zmniejszona do 1/2, zaokrąglając w dół.

KUTERNOGA – 50 Punktów Cech
Tak nazywano w dawnej Rzeczypospolitej kogoś, kto jest kulawy. Ta ułomność zmniejsza Zwinność we wszystkich testach do 1/2, zaokrąglając w dół.

KUTERGĘBA – 50 Punktów Cech
Ta ułomność oznacza wadę wymowy – jąkanie się lub też niewyraźne mówienie, co powoduje zmniejszenie Fantazji bohatera. Cechę tę ogranicza się we wszystkich testach o 1/2, zaokrąglając w dół.

SŁABY WZROK – 50 Punktów Cech
Oznacza pogorszoną ostrość widzenia. Zmysły bohatera, posiadającego tę ułomność, we wszystkich związanych ze wzrokiem testach (np. wypatrywanie czegoś) są zmniejszone o 1/2, zaokrąglając w dół.

LĘK PRZED KOŃMI – 40 Punktów Cech
Pan brat, posiadający tę ułomność, odczuwa irracjonalny strach przed końmi. Nie może wierzchem jeździć zbyt szybko, ani używać biegłości *jazda konna*. Wszystkie cechy i współczynniki, odnoszące się do testów związanych z powodowaniem koniem, są zmniejszane o 1/2, zaokrąglając w dół.

CHAM – 40 Punktów Cech
Szlachcica, posiadającego tę ułomność, cechują nadzwyczaj złe maniery, charakterystyczne raczej dla chłopa niż prawdziwego Sarmaty. Dlatego, sądząc po

zachowaniu, wszyscy mają go za zwykłego prostaka, niegodnego noszenia żupana i kontusza. Te jego współczynniki, które są używane do testów związanych z ogładą i prezentacją, zmniejszane są o 1/2, zaokrąglając w dół.

NOWY SZLACHCIC – 30 Punktów Cech
Ułomność ta oznacza, że dany Pan Gracz jest świeżo nobilitowanym (najczęściej za zasługi wojenne) mieszczaninem lub chłopem. Zwykle szlachta patrzy na panów braci takiego pokroju niechętnie, toteż niektórzy obrońcy szlacheckich swobód mogą traktować bohatera z wielką niechęcią lub nawet odmawiać mu prawa do nazywania się szlachcicem.

ŚMIERTELNY WRÓG – 20 Punktów Cech
Oznacza, iż dany Pan Gracz posiada w Rzeczypospolitej wysoko postawionego, zaciętego wroga. Wróg ów jest znany bohaterowi z nazwiska i może wielce utrudnić mu życie, nie mówiąc nawet o niebezpieczeństwie związanym ze spotkaniem oko w oko.

Podane powyżej ułomności to tylko przykłady. Starosta Gry może, w miarę możliwości, tworzyć własne przywary i przydzielać za nie odpowiednie pule Punktów Cech.

Typy szlachty polskiej

W systemie „Dzikie Pola" Panowie Gracze mają możliwość wcielenia się w pewien ściśle określony typ szlachetnie urodzonego. W *Księdze IV: Typy*, alias postacie szlachty polskiej znajduje się pełna lista rzeczonych typów. Sarmaci różnili się wielce między sobą. Zaściankowy hreczkosiej był inny niż karczemny zawalidroga, Lipek, sejmikowy krzykacz, czy żołnierz, nie mówiąc już o jakże szanowanym pijanicy. Wizerunki postaci szlacheckich, w które mogą wcielać się Panowie Gracze, zostały zaczerpnięte nie tylko z historii, lecz również z literatury, stąd we wspomnianej księdze znajduje się cały tłum herbowych braci o podgolonych łbach, znanych z kart „Trylogii", „Pana Tadeusza", czy Henryka Rzewuskiego „Pamiątek Soplicy" lub wielu jeszcze innych dzieł. Typy szlacheckie nie oznaczają jednak tego, co w innych systemach fabularnych określa się mianem „profesji". W końcu, jaki zawód miał w XVII wieku herbowy Polak, Litwin czy Rusin? Był szlachetnie urodzonym i basta! Stąd postacie owe prezentują przede wszystkim różne postawy wobec świata, a co za tym idzie różne sposoby życia szlachty polskiej w XVII wieku.

W „Dzikich Polach" wszystkie typy szlacheckie podzielone zostały na cztery podstawowe grupy:

Hreczkosieje – to typowi, spokojni mieszkańcy zaścianków i dworów. Nie są oni zbyt dobrzy w szabli, posiadają wszakże wiele biegłości, które przydają im ogłady, wiedzy i mądrości.

Żołnierze – reprezentują szlachciców, poświęcających się służbie wojskowej. Ich rzemiosło zwykle zjednuje im powszechny szacunek, tym bardziej że przedstawiciele tej grupy są biegli w walce, powodują sprawnie koniem, posiadają także wielką odwagę i sarmacką fantazję.

Hultaje – znani są jako awanturnicy, rębajły i pijanice, włóczący się po gościńcach w poszukiwaniu przygód i bijatyk. To właśnie ich wywołuje się jako infamisów na rynkach miast, posyła pod katowski miecz. Zwykle hultaje posiadają wiele cennych biegłości, dość też dobrze posługują się szablą i innego rodzaju orężem.

Cudzoziemcy – to wszyscy obcy przybysze, którzy mieszkają w Rzeczypospolitej, pozostając w królewskiej czy magnackiej służbie. Najwięcej wśród nich jest Szkotów, Irlandczyków i Niemców, a także Francuzów. Ubierają się inaczej niż reszta szlachty, a zamiast szabli noszą rapiery. Przedstawiciele dwóch pierwszych nacji są zwykle gościnnie przyjmowani w naszym kraju, głównie ze względu na nieszczęsne losy ich ojczyzn, zaś przedstawiciele dwóch ostatnich mogą spotkać się z powszechnym wobec cudzoziemców lekceważeniem, jako że żaden obcy nie dorówna polskiemu szlachcicowi w walce na szable, a już w szczególności w piciu miodu, piwa, wina i gorzałki.

Każda z wymienionych grup reprezentowana jest przez kilkanaście typów szlacheckich. Panowie Gracze dowolnie wybierają jeden z nich. Należy wszakże zwrócić uwagę na pewien wspominany już wcześniej szczegół. Niektóre z postaci wymagają bardzo dużej liczby **Punktów Cech** do ustalenia współczynników oraz Biegłości i mogą być dla Panów Graczy nieosiągalne. Stąd też przy każdym z typów podana jest minimalna liczba **Punktów Cech**, potrzebna do stworzenia takiej postaci.

A co z tymi, którym nie odpowiada żaden z prezentowanych typów szlacheckich? Nie będą zawiedzeni. Wystarczy, jeśli *z Księgi IV* wybiorą podstawowy typ Hreczkosieja, pozwalający na dowolne ustalenie Cech i Biegłości. Mają zatem możliwość stworzenia takiej postaci, jaka im się żywnie podoba.

A oto lista podstawowych typów szlacheckich. Dla ich szczegółowego wyboru Panowie Gracze winni przejść teraz do *Księgi IV*:

Hreczkosieje:
hreczkosiej
karbowy
ekonom
pisarz
woźny
podstarości
klucznik

Żołnierze:
swawolnik
Lipek
wachmistrz
Kozak
czeladnik
towarzysz pancerny
towarzysz husarski

Hultaje:
pijanica
zawalidroga
rębajło
łowca chłopów
krzykacz sejmikowy
warchoł
zabójca
infamis

Cudzoziemcy:
kawaler
rajtar
wachmistrz cudzoziemski
dworzanin
bombardier

Cechy

Po wyborze odpowiedniego typu szlacheckiego przystępujemy do ustalenia związanych z nim **Biegłości Szlacheckich**. W tym celu wybieramy dowolnie 5 (lub 6) z 10 (12) biegłości, podanych przy każdej z postaci, po czym ich nazwy przepisujemy do Konotacji.

Dla naszego Gedeona, znanego z zamiłowania do pojedynków, wybraliśmy typ szlachecki rębajły. Możemy to uczynić, bowiem minimalna liczba Punktów Cech do stworzenia takiej postaci wynosi 440, my zaś mamy ich aż 510.

Pewnego razu w czasie audiencji posłów moskiewskich u króla Rzeczypospolitej Władysława IV miało miejsce pewne niecodzienne zdarzenie: Oto król w otoczeniu senatu przyjmuje uroczyste poselstwo cara. Pierwszy ambasador tak nisko skłonił się królowi, że na sali rozległa się detonacja, spowodowana zapewne wysiłkiem dyplomaty. Poseł jednak nie stracił głowy i z przykrej sytuacji zdołał się wydostać przy pomocy osobliwego humoru. Mianowicie wyciągnął zza pasa nóż, kolnął się nim z tyłu i krzyknął do sprawczyni incydentu:
– Nie ty, no ja s'korolom choczu goworit!
Maria i Władysław Tomkiewiczowie, Dawna Polska w anegdocie

Z zestawu biegłości, podanych przy tym typie, wybieramy 5, czyli łeb z żelaza, walkę w tłoku, danie okazji, nadziak, wytrzymałość. Następnie dopisujemy 5 Biegłości Podstawowych: czytanie/pisanie, jazda konna, szabla, rusznica, włócznia, heraldyka, genealogia. Następnie zapoznajemy się z krótką charakterystyką danego typu szlacheckiego, po czym przystępujemy do ustalania wartości Cech i poziomów Biegłości, wydając na nie punkty z naszej puli.

Za każdy 1 wydany Punkt Cech otrzymujemy 1% danej Cechy lub 1 pkt Żywotności.
Za każde 10 wydanych Punktów Cech zwiększyć możemy początkowy poziom każdej Biegłości.

Przy określaniu **Cech** należy pamiętać o bardzo ważnych ograniczeniach. Przede wszystkim na początku gry nigdy i w żadnym przypadku poziom cechy Żywotność nie może być większy niż 100 pkt., poziom cechy Fantazja nie może przekroczyć 50%, zaś pozostałych 70%. Żaden ze współczynników nie może być też niższy (lub ewentualnie wyższy) od minimalnych wartości, charakterystycznych dla danego typu szlacheckiego i podanych przy każdej postaci w *Księdze IV*. Poza powyższymi ograniczeniami, Pan Gracz określa wysokości cech swego bohatera jak tylko mu się podoba.

W przypadku naszego bohatera mamy zatem przy wybranym typie rębajły następujące wartości minimalne poszczególnych współczynników:

Żywotność 90
Krzepa 50
Zwinność 50
Mądrość 30
Odwaga 50
Fantazja 40
Zmysły 40
Łeb szlachecki 40

Przy żadnej z cech nie jest podana górna granica, a zatem żadna nie może być wyższa niż 70%, w przypadku Żywotności 100, a w przypadku Fantazji 50%. Ustalanie cech zaczynamy od Żywotności. Minimalnie musimy poświęcić na nią 90 Punktów Cech, maksymalnie zaś 100. Decydujemy, że ustalamy ją na poziomie 95 pkt. i tyleż samo odliczamy z wylosowanej wcześniej puli. Pozostało 415 (510–95=415). Teraz ustalamy Krzepę. Wartość minimalna to 50%, maksymalna zaś 70%. Decydujemy, że wynosić ona będzie 65%, wydajemy więc na nią tyleż samo punktów z puli. Pozostaje nam jeszcze 350. Ustalamy zatem wielkość cechy Zwinność, poświęcając na nią 50 pkt. i przechodzimy do Mądrości. Granica minimalna to 30%, maksymalna – 70%. Decydujemy, że nasz bohater nie musi wcale być mądry i wystarczy mu jedynie 39 pkt., czyli 39% Mądrości. Uff. Zostało nam tylko 261 Punktów Cech. Z tego na Odwagę przeznaczamy 50, na Fantazję 48, na Zmysły 48, a na Łeb szlachecki 55. Pozostało nam 60 Punktów Cech, które możemy przeznaczyć na Biegłości. I tak zatem powstał nam pan brat niezbyt mądry, ale za to dostatecznie silny i zwinny, aby nałożyć komuś „po łbu" swą szablą.

Co jeszcze można kupić za Punkty Cech?

Jak zatem widać, ustalenie **Cech** każdego z panów braci wymaga naprawdę dużej liczby **Punktów Cech**. Dlatego radzimy początkującym graczom: nie twórzcie od razu superbohaterów. Nie wcielajcie się w postaci infamisa czy zabójcy, wymagające dużej puli i przez to mniej dopracowane. Tak naprawdę znacznie lepiej wcielić się w postać słabszą, ale wyposażoną w odpowiedni ekwipunek, posiadającą wysokie poziomy biegłości, niż charakternika, który nie będzie potrafił obronić się przed silniejszymi od siebie. A za Punkty Cech kupić można jeszcze wiele ciekawych, często niezbędnych w grze dodatków. I tak zatem:

za każde 20 pkt. można podnieść o 1 wielkość swej biegłości w którymś z rodzajów broni białej lub palnej;

za 10 pkt. można otrzymać dodatkową sakiewkę z 1k50+20 złotych;

za 20 pkt. można dokupić sobie sławne nazwisko szlacheckie. Nie znaczy to oczywiście, że pan brat posiadać będzie ogromny majątek. Po prostu, znaczy, że należy on do któregoś ze zubożałych, kniaziowskich rodów z Rusi lub Wielkiego Księstwa Litewskiego. Kogoś, kto nazywa się Potocki, Radziwiłł czy też Bilski albo Kurcewicz postronni traktować będą lepiej niż pierwszego lepszego Pipsztyńskiego, choćby nawet ten posiadał dwa razy więcej wsi niż kniaź. Dokładne spisy nazwisk dawnych rodów książęcych znajdują się w *Księdze XII*;

za 20 pkt. można kupić 1/4 wsi kolokacyjnej, dającej roczny dochód od 50 do 100 złotych;

za 20 pkt. można otrzymać jedną z rzadkich broni: shiavonę albo szablę lisowczyków;

za 20 pkt. można nabyć znajomość z kimś wysoko postawionym. Przyjacielem pana brata stać może się senator, wojewoda, kasztelan, a nawet, w zależności od

Zamieszkała na Podlasiu szlachta polska była nadzwyczaj uboga.
Oto, co powiadano o niej w XVII wieku:
Gdyby nie kijanki i raki, umarliby z głodu Podlasiaki.
Laski, piaski i karaski ma szlachcic podlaski.
Fortuna szlachcica podlaskiego długa jak bicz, szeroka jak nóż,
a głęboka aż do środka ziemi.
Poszedł do niej w komplimenta – wypadła mu z buta pięta.

woli Starosty Gry, ktoś z rodziny panującego. Taka znajomość może bardzo pomóc w tarapatach;
za 20 pkt. można nabyć któreś z sekretnych cięć szabli lub rapiera;
za 10 pkt. można otrzymać sławę. Oznacza to, że bohater danego Pana Gracza znany jest w pewnej części Rzeczypospolitej z jakiegoś – jednego lub kilku – sławnego czynu. Może być nim np. uratowanie życia wysoko postawionej osobie, czy obrona ładu i sprawiedliwości. Sława ta może być oczywiście złego rodzaju – danego szlachcica mogą znać jako warchoła czy wielkiego zbrodniarza. Z dobrej lub złej sławy wynikają oczywiste konsekwencje – czyli zmiana Reputacji o jeden stopień w kierunku dobrej lub złej.

Cudzoziemcy w grze

Postacie cudzoziemców losuje się tak samo jak szlacheckich panów braci. Jedyna różnica polega na używanej broni. Obcokrajowcy zawsze posiadają zamiast szabli biegłość rapier, a dodatkowo mają znajomość języka obcego +30%, (język jest wybrany w zależności od pochodzenia bohatera). Oprócz tego cudzoziemców obowiązują także ograniczenia Cech, ustalanych na początku gry.

I tak ich Fantazja nie może przekroczyć 40%, Łeb szlachecki zaś 50%. Pozostałe współczynniki podlegają tym samym ograniczeniom, co Cechy u szlachty polskiej. Każdy cudzoziemiec posiada także biegłość jazda konna słabo +0 i czytanie/pisanie wyśmienicie +20%. Wielkość tych biegłości w żaden sposób nie może ulec zmianie. W końcu nie każdy wychowuje się w siodle, tak jak szlachta polska.

Niewiasty

Z postaciami kobiet wiąże się pewien problem. Przede wszystkim Starosta Gry winien dopuszczać je do gry tylko wtedy, gdy dana Ichmość Pani poda rzeczywisty i logiczny powód, dla którego zamiast zajmować się kądzielą w ojcowskim dworze, znalazła się na gościńcu w kompanii hultajów, warchołów i pijanic. Wszak choć swawolnych pań żyło w Rzeczypospolitej całe mnóstwo, niewiele jednak spotykało się wśród nich szlachcianek.

Nazwa Cechy:	20%–30%	31%–40%	41%–50%	51%–60%
Krzepa:	słaby	niezbyt silny	średnio silny	w miarę silny
Zwinność:	niezgrabny	niezbyt zwinny	średnio zwinny	w miarę zwinny
Mądrość:	mało mądry	niezbyt mądry	średnio mądry	w miarę mądry
Odwaga:	tchórz	niezbyt odważny	średnio odważny	w miarę odważny
Fantazja:	bez polotu	z małą fantazją	ze średnią fantazją	z pewną fantazją
Zmysły:	bez czucia	mało czujny	średnio czujny	w miarę czujny
Łeb szlachecki:	z puchu	z gliny	z drewna	z miedzi
Wiara w magię:	ignorant	rozumny	ostrożny	przezorny

Przyczyną ucieczki z rodzinnego domu mogła być np. decyzja rodziców o wydaniu panny za mąż. Dana Ichmościanka wolała uciec na gościniec niż pójść za obleśnego, zgrzybiałego starca lub, jeśli wywodziła się z biednej rodziny, nawet za sprośnego, włochatego chłopa rodem z gór pod jakimś Haliczem czy Przemyślem, tylko dlatego że był on bogatszy od jej rodziny. Niewiasta może też wcielić się w postać czarownicy lub nawet zwykłej szlachcianki, której np. Tatarzy spalili dwór i wyrżnęli rodzinę, lub też szukającej po Rzeczypospolitej zaginionego męża czy narzeczonego. Autorzy systemu polecają też dla kobiet typy szlachcianek w rodzaju Basieński z „Pana Wołodyjowskiego", Horpyny, czy kniahini Kurcewiczowej, która w „Ogniem i Mieczem" niemal zarąbała halabardą Skrzetuskiego. Nie muszę oczywiście dodawać, że żadna ze szlacheckich panien nie będzie paradować konno w brokatowej sukni, nie sądzę zaś, aby Swawolna Kompania zabierała w podróże kolasę. Bohaterki Ichmościanek Pań ubierać się więc będą w strój męski.

Nazwa Cechy:	61%–70%	71%–80%	81%–90%	ponad 91%
Krzepa:	dość silny	silny	bardzo silny	diablo silny
Zwinność:	dość zwinny	zwinny	bardzo zwinny	diablo zwinny
Mądrość:	dość mądry	mądry	bardzo mądry	diablo mądry
Odwaga:	dość odważny	odważny	bardzo odważny	diablo odważny
Fantazja:	z niezłą fantazją	z fantazją	z dużą fantazją	z diablą fantazją
Zmysły:	dość czujny	czujny	bardzo czujny	diablo czujny
Łeb szlachecki:	z żelaza	ze stali	jak głaz	jak diabeł
Wiara w magię:	wierzący	przesądny	zabobonny	diablo zabobonny

Mieszkańcy dawnej Polski słynęli w Europie ze swojej gościnności. Nie dotyczyło to wszakże wrogów szlacheckiego państwa, najeźdźców i najemnych żołdaków, służących w armii Karola X Gustawa, który w roku 1655 najechał Rzeczypospolitą, rozpoczynając osławiony potop szwedzki. A oto, jak rozprawiali się z wrogami w owym okresie chłopi polscy:

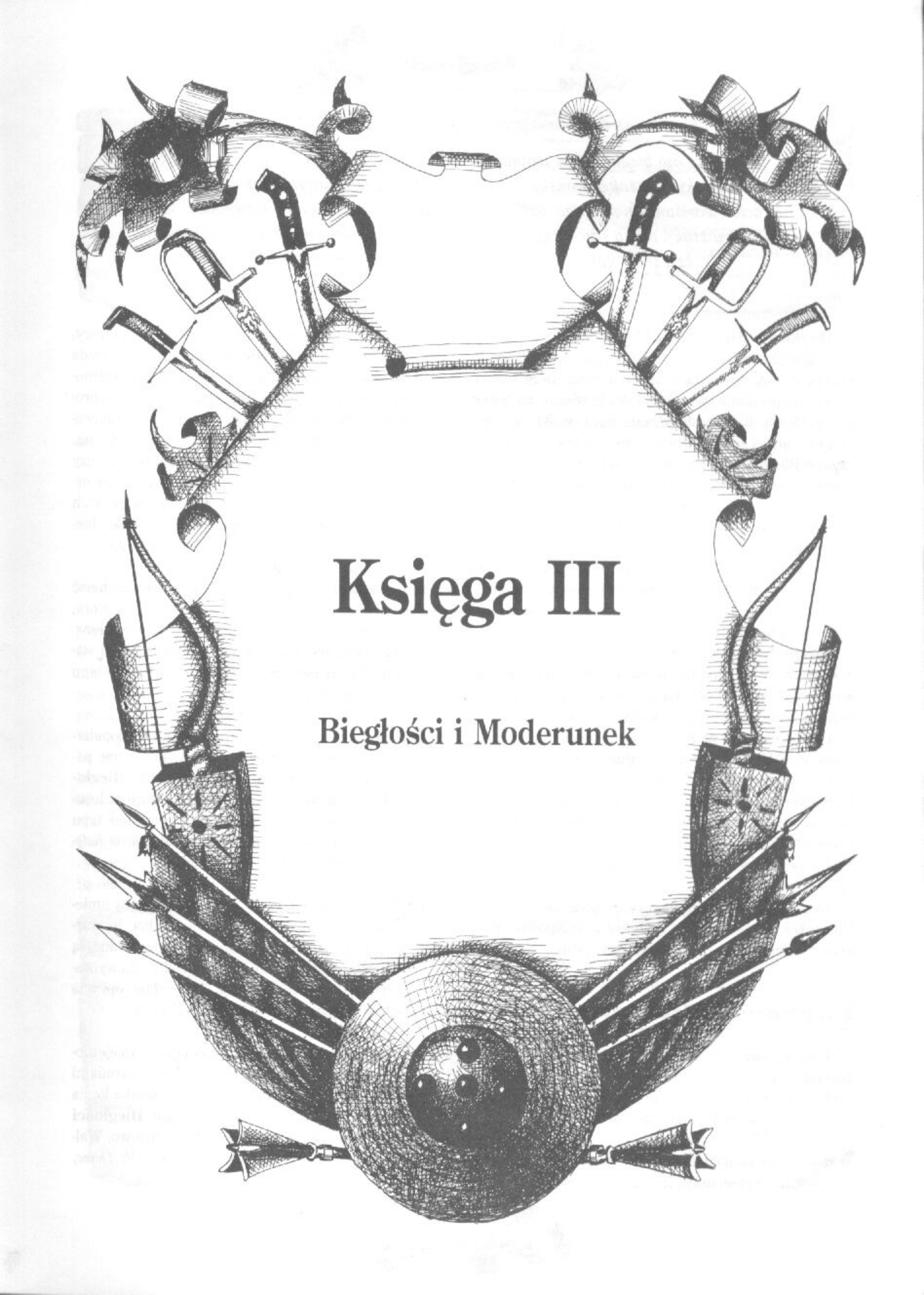
„Zbierając chłopi zdobycz na pobojowisku, nadeszli jednego trupa tłustego szwedzkiego, z brzuchem okrutnie szablą rozciętym, tak że wnętrzności z niego wyszły. Więc, że kiszka przecięta była, zobaczył jeden czerwony złoty; dalej szukając, znalazł ich więcej: dopieroż (zaczęli) innych pruć i tak znajdowali miejscami złoto, miejscami też i błoto. Nawet i tych (Szwedów), co po lasach żywcem znajdowali, to wprzódy koło niego poszukali trzosa, a potem brzuch nożem rozerznąwszy i kiszki wyjąwszy, a tam nie znalazłszy, to dopiero: „Idźże złodzieju, pludraku do domu; kiedy zdobyczy nie masz, daruję cię zdrowiem" – mówili.

Jan Chryzostom Pasek, Pamiętniki

Dla postaci kobiet nie przewidzieliśmy żadnych specjalnych archetypów. Każda Ichmość Pani, tworząca swoją bohaterkę, powinna otrzymać 430 Punktów Cech w wypadku wyboru średniej lub też losuje wielkość dostępnej puli przez rzut (3k10+28)x10. Następnie ustala dowolnie wartości poszczególnych cech i dobiera dowolnie umiejętności, otrzymuje też **Biegłości Podstawowe** takie same, jak każdy mężczyzna.

Błąd liczb

Po ustaleniu wysokości opisywanych współczynników można przystąpić do wyboru Biegłości Szlacheckich, które są opisane w następnej księdze. Teraz jeszcze tylko powiemy o Cechach. Otóż w systemach fabularnych bardzo często zdarza się, że grający popełniają tzw. błąd liczb, tzn. np. na pytanie Starosty Gry: „Czy jesteś silny?" odpowiadają: „Mam 60 punktów Krzepy". Wynika stąd wielka szkoda dla realizmu gry, bowiem w rzeczywistości nikt nie odpowie przecież w taki właśnie sposób, lecz raczej: „jestem bardzo silny", czy też: „jestem mało zwinny". Dlatego po ustaleniu wysokości wszystkich współczynników, Panowie Gracze nie muszą znać wcale ich wartości liczbowych. Wystarczy, jeśli będzie miał je Starosta Gry. Uczestnikom wystarczy tylko słowne określenie, odpowiednie do poziomu danej cechy, a ustalone na podstawie powyższej tabeli. Jak widać, podano tam określenia dotyczące wszystkich cech postaci z wyjątkiem Żywotności. Określenia tego współczynnika zaznaczone zostały bowiem na Konotacji każdego z graczy.



Księga III

Biegłości i Moderunek

„Szlachcic ów biegły był w tropieniu śladów, w rozpoznawaniu tropów zwierzęcych i ludzkich, a także końskich. Wiele lat służył w chorągwi kozackiej, w wojskach kwarcianych, ścigając na Dzikich Polach Tatarów i Kozaków. Miał także bystry wzrok i czuły słuch. Nikt nigdy nie zdołał zaskoczyć go niespodziewanie, czy to w karczemnej zwadzie, czy w lesie, przy zasadzce".

Biegłości w „Dzikich Polach" to cechy odzwierciedlające specjalne zdolności każdego pana brata. Zwykle szlachcic, poza pewnymi umiejętnościami, które wynosi z rodzinnego domu, posiada rozległą wiedzę na temat np. tropienia śladów, ujeżdżania koni, walki czy myślistwa. Cały jej zasób określony jest właśnie przez wspomniane Biegłości, które, jak już pisaliśmy, nie są samoistnymi współczynnikami, bowiem wcale się ich nie testuje. Gdy Pan Gracz zadeklaruje wykorzystanie którejś z nich, Starosta Gry dodaje wartość tej umiejętności do połowy odpowiedniej Cechy na czas jednego, związanego z wykonywaną czynnością testu (mamy nadzieję, że wszyscy się orientują, iż dodanie liczby ujemnej oznacza odjęcie jej wartości bezwzględnej). Przypisane biegłościom współczynniki opisane są na końcu tej księgi.

Uwaga! Jeśli grający chce użyć biegłości, której nie posiada, bądź też po odjęciu modyfikatora biegłości od przypisanej jej cechy Pan Gracz uzyskuje liczbę ujemną, przyjmuje się, że ma tylko 5% szansy na sukces.

Przypominamy, że Biegłości nie rosną tak, jak normalne współczynniki, lecz poziomami co 5%, od –15% do +30% (czyli –15, –10, –5, 0, +5, +10, +15, +20, +25, +30). Przy tworzeniu bohatera za każdy poziom biegłości (każde +5%) wyższy od –15% wydaje się 10 Punktów Cech. Mogą one wzrastać w trakcie gry, a szczegółowe zasady podnoszenia ich poziomu opisane są w *Księdze VII: Starosta Gry.*

Biegłości dzielą się na cztery podstawowe typy: **Biegłości Podstawowe, Biegłości Pospolite, Biegłości Szlacheckie** i **Biegłości Specjalne.**

Biegłości Podstawowe

Istnieją biegłości, które każdy szlachcic otrzymuje na samym początku gry, co oznacza, że po prostu nauczył się ich w domu. I tak zatem, bohater Pana Gracza zawsze posiada następujące umiejętności:

jazda konna na poziomie +10%. Nie oznacza ona oczywiście samej umiejętność powodowania koniem. W dawnej Polsce potrafili to absolutnie wszyscy, wyjąwszy zgrzybiałych starców i dzieci. Jazda konna odzwierciedla więc specjalne umiejętności jeździeckie, możliwości bardzo dobrego prowadzenia wierzchowca w czasie walki, panowania nad nim w sytuacjach szczególnych, np. podczas skoków przez wysokie przeszkody, czy wykonywania skomplikowanych manewrów. Ponieważ przy wszystkich testach, związanych z jazdą konną potrzebna jest **Zwinność**, biegłość tę dodaje się do tego współczynnika.

czytanie/pisanie na poziomie +10% to umiejętność poprawnego wysławiania się za pomocą pióra, np. pisanie pięknych listów czy pamiętników. Ponieważ podstawę przy tego typu testach stanowi **Mądrość**, biegłość tę dodaje się do tego współczynnika.

szabla – to oczywiście umiejętność walki najpopularniejszym orężem szlachty polskiej i innymi, pokrewnymi jej broniami. Jest jedną z tzw. **Biegłości Specjalnych**, co znaczy, że jej wartość losuje się, dodając modyfikatory zależne od typu szlacheckiego. Dokładniej opisana jest w *Księdze V: Ociec, prać?*

rusznica – oznacza biegłość odzwierciedlającą umiejętności posługiwania się bronią palną. Jej wartość jest losowana, a dodatkowo dodawane są specjalne modyfikatory, odpowiednie do wybranego typu szlacheckiego. Dokładnie opisana jest w *Księdze VI: Z półhaka do Kozaka.*

włócznia – to biegłość, odzwierciedlająca umiejętności posługiwania się wszelakimi broniami drzewcowymi, takimi jak spisa, husarska kopia czy rohatyna. Tak jak wszystkie **Biegłości Specjalne,** jej poziom określa się losowo. Walka włócznią opisana jest w *Księdze V: Ociec, prać?*

heraldyka – na poziomie +5%, odznacza znajomość herbów, ich opisu (czyli blazonowania), wiedzę na temat polskich rodów herbowych, bo przecież każdy szlachcic musiał odróżnić w razie potrzeby Pilawę od Dębna czy Rawy. Wartość tej biegłości dodaje się do cechy **Mądrość**.

genealogia – na poziomie +5% oznacza znajomość rodów szlacheckich Litwy i Korony oraz powiązań między nimi, tak aby w każdej chwili móc określić, z którego z nich pochodzi dany szlachcic i – co najważniejsze – jakie może mieć powiązania i koligacje. Wartość tej biegłości także dodaje się do cechy **Mądrość**.

łacina – na poziomie –10% oznacza znajomość języka łacińskiego, zarówno w mowie, jak i w piśmie. Za każdym razem, gdy Pan Gracz pragnie coś w tym języku przeczytać lub napisać, wartość łaciny dodawana jest do cechy **Mądrość.**

To już wszystkie **Biegłości Podstawowe**. Zna je każdy polski szlachcic, wyruszający z ojcowskiego domu na poszukiwanie przygód. Oczywiście początkowe poziomy tych umiejętności każdy z Panów Graczy może podnieść, płacąc za każdy kolejny poziom 10 Punktów Cech. Pamiętać też należy, że nigdy, w żadnym wypadku, nie wolno obniżyć poziomów otrzymanych na początku Biegłości Podstawowych, aby uzyskać dodatkowe punkty. Jest to całkowicie niedopuszczalne. Tylko w przypadku niektórych spośród typów szlacheckich, zamieszczonych w *Księdze IV: Typy, alias postacie szlachty polskiej*, istnieje możliwość, aby zamiast czytania/pisania wybrać sobie inną umiejętność spośród Biegłości Szlacheckich. Pan Gracz, który się na to zdecyduje, dostaje wówczas dodatkowo 50 Punktów Cech. Są one równowartością poziomów utraconej biegłości.

Biegłości Szlacheckie

Po wyborze postaci szlacheckiej z *Księgi IV* i wpisaniu na Konotację Biegłości Podstawowych, Pan Gracz wybiera dla swojego bohatera 5 (lub czasem nawet 6) biegłości z listy przyporządkowanej wybranemu typowi szlacheckiemu, lecz teraz, na tym etapie tworzenia postaci, tylko tyle, nie więcej i nie mniej. Czasami, przy niektórych postaciach, pewne umiejętności uzyskuje się dodatkowo, np. żołnierze zawsze dostają ordynek.

Każdą z wybranych Biegłości Szlacheckich otrzymuje się za darmo, ale jest ona na poziomie najniższym, tzn. –15%. Oczywiście Pan Gracz może dowolnie go podnieść. Na każdy 5% próg należy wydać 10 Punktów Cech.

Oprócz wspomnianych umiejętności, przy wielu typach szlacheckich występują biegłości określające wprawę w walce różnymi rodzajami broni, np. nadziakami czy czekanami. Je również otrzymuje się bezpłatnie, a ich wartość ustala się poprzez losowanie, czyli rzut kością, i dodanie doń odpowiedniego modyfikatora, który jest podany przy każdej z tych zdolności.

*Powróćmy teraz do naszego bohatera. Przyjmijmy, że wybraliśmy dlań z typu rębajły pięć Biegłości Szlacheckich. A zatem mamy: leb z żelaza, walkę w tłoku, danie okazji, nadziak i wytrzymałość. Teraz pozostaje jeszcze ustalenie ich odpowiednich poziomów. Czynimy to wydając na nie odpowiednią liczbę Punktów Cech. Za każde 5%, licząc od –10 do +40, musimy wydać 10. Jak pamiętamy, naszemu bohaterowi pozostało ich 60. Ustalamy zatem, że każda z Biegości Szlacheckich pana Gedeona Dębołęckiego będzie na poziomie –10%. A zatem wydajemy na nie 50 Punktów Cech (10*5=50).*

A oto, co jeszcze usłyszeć można było w dawnej Rzeczypospolitej o Mazurach:
Ślepy Mazur do dziewiątego dnia, ale jak przejrzy, to wszystkich oszuka.
Mazur niewiele mierzy, śmiejąc się uderzy.
Skoro Mazur podpije, wnet chłopa zabije.
Jak Mazura oddadzą do dworu, w pierwszym roku wszyscy się z niego śmieją, w drugim on ze wszystkich, w trzecim zaczyna się śmiać z samego pana.
Jak pies usiądzie na fortunie Mazura, to ogon trzyma za granicą.

Biegłości Pospolite

Poza Biegłościami Podstawowymi i Biegłościami Szlacheckimi, każdy Pan Gracz wybrać może kilka umiejętności znanych jako **Biegłości Pospolite**. Są to te biegłości, które każdy mógł zdobyć w swoim dotychczasowym życiu, przy czym wcale nie uczył się ich w domu. Niektóre z nich wymienione są przy typach sarmackich jako Biegłości Szlacheckie. Liczba dostępnych Biegłości Pospolitych zależy od wieku pana brata. Jeśli ma on od 16 do 19 lat, nie może wybrać sobie żadnej. Jeżeli ma od 20 do 30 lat, wybiera jedną, dowolną. Jeśli ma od 31 do 40 lat, może wybrać sobie dwie **Biegłości Pospolite**, jeśli od 41 do 60 – trzy. Poziom opisywanych umiejętności jest oczywiście najniższy i wynosi dla każdej z nich –15%. Oczywiście można go dowolnie podnieść.

Jak pamiętamy, pan Gedeon Dębolęcki posiada jeszcze 10 wolnych Punktów Cech. Ponieważ jego Mądrość wynosi 30 pkt., ma zaś 23 lata, może wybrać sobie dodatkowo jedną Biegłość Pospolitą. Wybieramy dla niego jakże przydatne targowanie się *i wydajemy na nie 10 Punktów Cech, co ustala nam tę biegłość na poziomie –5%.*

To już wszystko, co dotyczy biegłości. Gracze powinni pamiętać, że nowe mogą zdobywać w trakcie gry. Sposób ich nabywania przedstawiony został w *Księdze VII: Starosta Gry.*

Błąd liczb po raz drugi

Jak łatwo zauważyć, po raz drugi w naszym systemie pojawia się możliwość popełnienia błędu liczb, tym razem w odniesieniu do Biegłości. Ponieważ wszystkie związane z nimi testy przeprowadza Starosta Gry, najwygodniej będzie, jeśli Panowie Gracze znać będą jedynie określenia słowne, przypisane do poszczególnych wartości liczbowych. Oczywiście nie dotyczy to Biegłości Specjalnych. A zatem Panowie Gracze powinni dodać lub odjąć od swoich Cech poziomy biegłości, po czym określić ich poziomy według poniższej tabeli. A oto przykład:

Jak pamiętamy, nasz bohater pan Gedeon Dębolęcki poziada biegłość targowanie się na poziomie –5%. Z opisów umiejętności, które zamieszczone są na końcu tej księgi, dowiedzieć się można, że targowanie się przypisane jest do Mądrości, która wynosi u opisywanego bohatera 30%. A zatem w celu określenia wielkości opisywanej biegłości należy dodać jej poziom do Cechy. A zatem nasz pan brat posiada będzie targowanie się o wartości 30-5=25%. A według poniższej tabeli znajomość targowania się określić możemy u naszego bohatera jako niezłą.

Wartość 1/2 Biegłości+ Cecha:	Określenie słowne
5% – 10%	bardzo słabo
11% – 20%	słabo
21% – 30%	w miarę
31% – 40%	średnio
41% – 50%	nieźle
51% – 60%	dobrze
61% – 70%	wyśmienicie
71% – 80%	świetnie
81% – 95%	najlepiej

Zaraz po koronacji króla Jana III Sobieskiego w różnych instytucjach porozwieszano portrety królewskie. Na jednym z nich nieznany sprawca domalował litery: K.I.E.P. Gdy doszło to do króla, wpadł w siarczysty gniew, gdyż każdy odczytywał te inicjały jako wyraz „kiep", który w XVII wieku był wieloznaczny i dużo bardziej obraźliwy niż dzisiaj.

Wszczęto więc energiczne śledztwo i wykryto sprawcę. Ten jednak, przyznając się do czynu, kategorycznie zaprzeczył, jakoby chciał obrazić króla, gdyż litery K.I.E.P. są po prostu inicjałami słów: „Król Jan Europy Pan".

Jak można było karać człowieka za tak chwalebne intencje, zwłaszcza, że już dawno minął gniew króla jegomości?

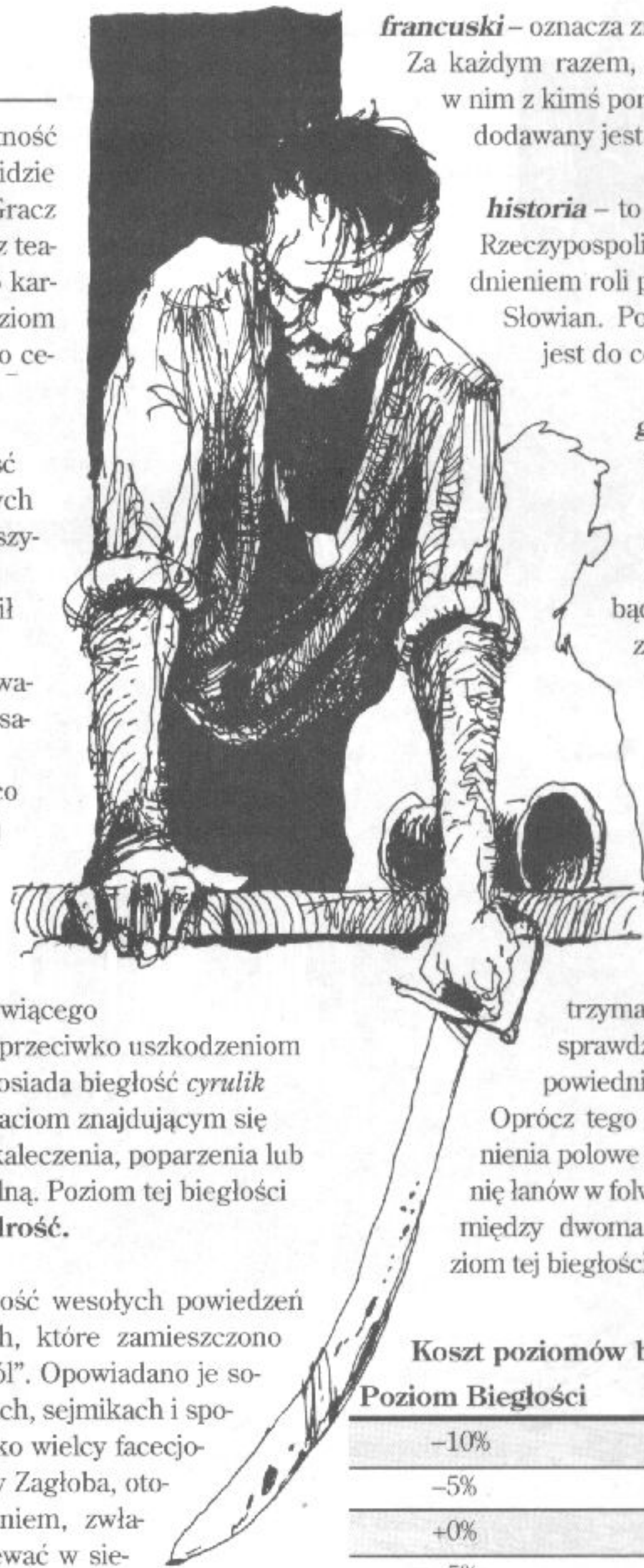
Władysław i Maria Tomkiewiczowie, Dawna Polska w anegdocie

Lista Biegłości Pospolitych

aktorstwo – oznacza umiejętność odtwarzania ról, a co za tym idzie gry aktorskiej, której Pan Gracz mógł nauczyć się w którymś z teatrów nadwornych u możnego karmazyna lub posesjonata. Poziom tej biegłości dodawany jest do cechy **Fantazja**.

cyrulik – oznacza umiejętność opatrywania ran, łbów rozbitych w zajazdach i pojedynkach, zszywania ludzkich żywotów, z których nieprzyjaciel upuścił nieco kiszek, przypalania ran i kikutów ogniem. Do opatrywania zranień nie potrzeba w zasadzie żadnych szczególnych przedmiotów. Wystarczy nieco płótna lub materii, oderwanej z poły kontusza, czy starego prześcieradła, gorzałki do przemycia ran, a nade wszystko chleba, zagniecionego z pajęczynami, stanowiącego najlepszy staropolski środek przeciwko uszkodzeniom ciała i gangrenie. Ktoś, kto posiada biegłość *cyrulik* może nieść pomoc panom braciom znajdującym się w stanie agonii, opatrywać skaleczenia, poparzenia lub nawet rany zadane bronią palną. Poziom tej biegłości dodawany jest do cechy **Mądrość.**

facecje – oznaczają znajomość wesołych powiedzeń i dowcipów, w rodzaju tych, które zamieszczono w każdej z ksiąg „Dzikich Pól". Opowiadano je sobie na staropolskich biesiadach, sejmikach i spotkaniach, a ludzie słynący jako wielcy facecjoniści, tacy jak choćby Onufry Zagłoba, otoczeni byli wielkim poważaniem, zwłaszcza jeśli potrafili także wlewać w siebie wielkie ilości miodu, piwa, wina i gorzałki. Biegłość *facecje* oznacza także pewien sposób mówienia, tak iż wszystko, co wychodzi z ust danego pana brata może wydawać się śmieszne dla słuchających, choćby nawet było mało zrozumiałe. Poziom tej biegłości dodaje się więc do cechy **Fantazja.**



francuski – oznacza znajomość tego właśnie języka. Za każdym razem, gdy dany pan brat chce się w nim z kimś porozumieć, poziom tej biegłości dodawany jest do cechy **Mądrość.**

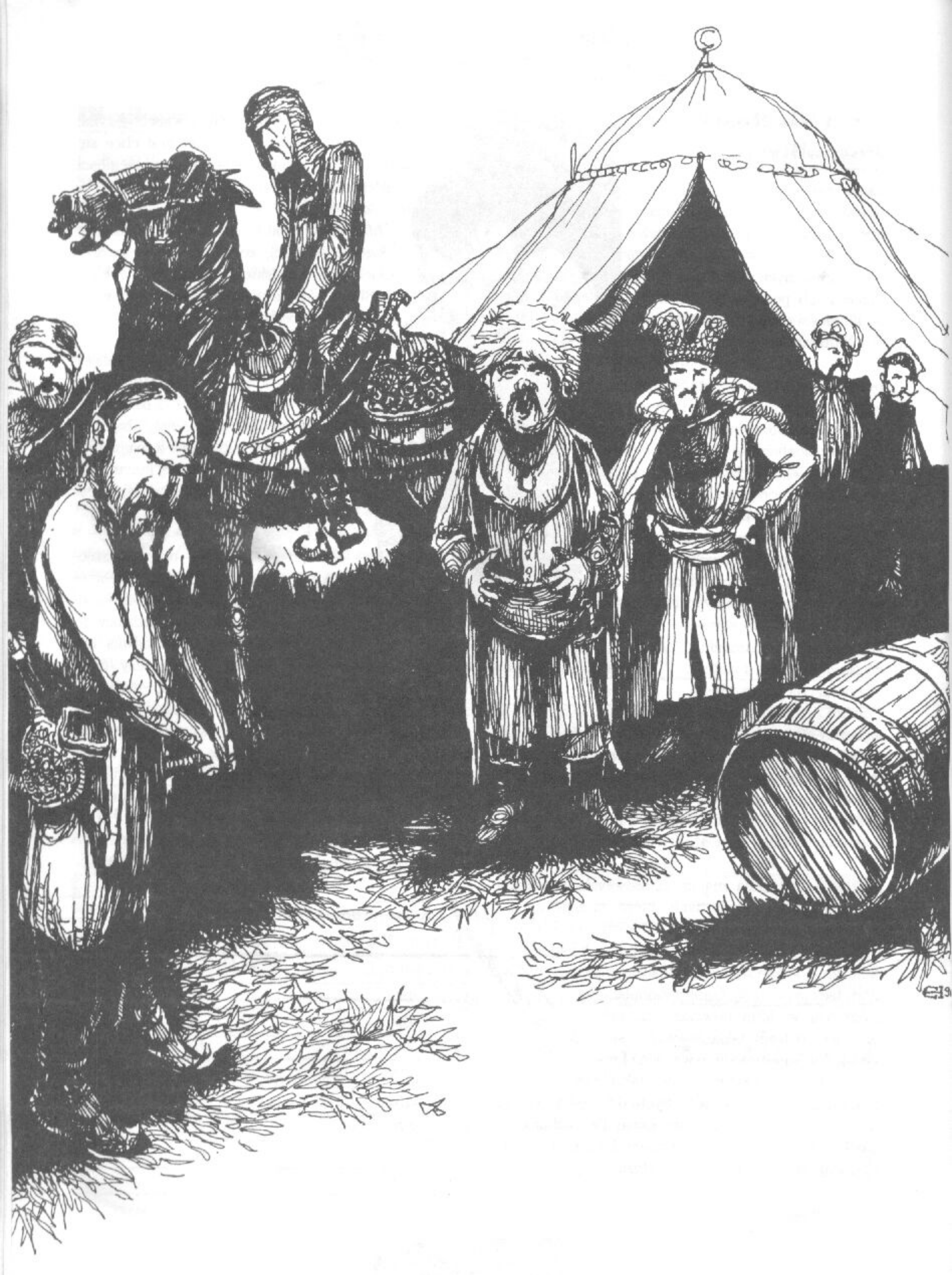
historia – to po prostu znajomość dziejów Rzeczypospolitej, ze szczególnym uwzględnieniem roli polskich Sarmatów w podbiciu Słowian. Poziom tej biegłości dodawany jest do cechy **Mądrość.**

gotowanie – oznacza umiejętność warzenia wykwintnego jadła, której każdy z panów braci nauczyć się mógł bądź na dworze któregoś z magnatów, bądź też w ojcowskiej kuchni. Poziom tej biegłości dodawany jest do cechy **Mądrość.**

geometria – oznacza znajomość matematyki i geometrii, a także balistyki. Panowie bracia posiadający tę umiejętność potrafią nie tylko zbadać, czy dana konstrukcja, np. most, wytrzyma zakładane obciążenie, ale też sprawdzić, czy kula wystrzelona pod odpowiednim kątem z działa trafi w cel. Oprócz tego potrafią także wytyczyć umocnienia polowe dla wojska, policzyć powierzchnię łanów w folwarku lub wyznaczyć miedzę pomiędzy dwoma skłóconymi zaściankami. Poziom tej biegłości dodaje się do cechy **Mądrość.**

Koszt poziomów biegłości:

Poziom Biegłości	Koszt w Punktach Cech
–10%	10
–5%	20
+0%	30
+5%	40
+10%	50
+15%	60
+20%	70
+25%	80
+30%	90



język europejski (do wyboru) – oznacza znajomość dowolnego języka europejskiego, innego niż prezentowane w opisywanych tu biegłościach, np. włoskiego czy hiszpańskiego. Poziom tej biegłości dodaje się do cechy **Mądrość.**

kartografia – to znajomość wszelakich map i planów, umiejętność ich sporządzania i dokładnego odczytywania. Jej poziom dodaje się do cechy **Mądrość.**

kowalstwo – to umiejętność pracy w żelazie; sporządzania zarówno podków, jak i przedmiotów codziennego użytku, a także ozdób oraz naprawy broni i zbroi. Kowalstwo jest w zasadzie jedynym rzemiosłem, jakim trudnili się w dawnej Rzeczypospolitej drobni zaściankowi szlachcice. Poziom tej biegłości dodaje się do cechy **Krzepa.**

łacina – oznacza znajomość łaciny, zarówno w mowie, jak i w piśmie. Poziom tej biegłości dodaje się do cechy **Mądrość.**

łowiectwo – oznacza znajomość zachowań zwierzyny łownej i zwyczajów myśliwskich. Bez opisywanej umiejętności można mieć trudności w polowaniu nawet na kulawego zająca, nie mówiąc już o wilku czy niedźwiedziu. Poziom tej biegłości dodaje się do cechy **Mądrość.**

malowanie – to umiejętność sporządzania malowideł, szkiców i dość prostych obrazów. Nie oznacza to oczywiście, że posiadający tę biegłość pan brat zadziwiłby talentem Rubensa, ale wystarcza do nakreślenia portretu trumiennego każdego z uczestniczących w grze szlachciców. Poziom tej biegłości dodaje się do cechy **Zmysły.**

muzyka – oznacza umiejętność grania na jednym lub kilku instrumentach typu lira, lutnia czy czekanik. Nie znaczy to oczywiście, że dany pan brat jest lepszy niż kapelmistrz z królewskiego dworu, ale wystarczy, by zadziwić kompanionów grą na czekaniku. Poziom tej biegłości dodajemy do współczynnika **Zmysły.**

niemiecki – oznacza znajomość tego języka. Za każdym razem, gdy dany pan brat chce się w nim z kimś porozumieć, poziom tej biegłości dodawany jest do cechy **Mądrość.**

ogłada dworska – oznacza, że dany pan brat umie odnaleźć się na dworze, tak magnackim, jak i królewskim, przedstawić innym siebie, a także poruszać się w gąszczu dworskich intryg. Poziom tej biegłości dodajemy do cechy **Fantazja.**

płatnerstwo – oznacza umiejętność wyrobu broni i zbroi, a także jej naprawy. Poziom tej biegłości dodaje się do cechy **Zwinność.**

przekupstwo – oznacza umiejętność odpowiedniego wpływania na innych ludzi za pomocą złota, kosztowności i obietnic. Rzecz jasna, żaden z polskich szlachciców nie jest przekupny. W dobrym tonie natomiast pozostaje przyjmowanie od znajomych różnorakich prezentów, a nikt nie zabrania świadczyć za nie równie przyjacielskich usług. Poziom tej biegłości dodaje się do cechy **Fantazja.**

retoryka – to umiejętność poprawnego wysławiania się, zarówno w mowie, jak i piśmie, a co za tym idzie wpływania na czytelników i słuchaczy. Poziom tej biegłości dodawany jest do cechy **Mądrość.**

ruski – oznacza znajomość tego języka. Za każdym razem, gdy dany pan brat chce się w nim z kimś porozumieć, poziom opisywanej biegłości dodawany jest do cechy **Mądrość.**

sokolnictwo – oznacza umiejętność polowania przy pomocy sokoła, jastrzębia i innych ptaków drapieżnych, a także biegłość w sztuce oswajania ich, trenowania i opieki nad nimi. Poziom tej biegłości dodawany jest do cechy **Mądrość.**

sztuka – oznacza po prostu znajomość malarstwa, rzeźby, drzeworytnictwa i podobnych im dziedzin, rozpoznawania dzieł mistrzów, a także odróżniania dzieł wartościowych od tandety. Biegłość ta umożliwia też wycenę ich wartości. Poziom tej biegłości jest dodawany do cechy **Mądrość.**

śpiew – to umiejętność melodyjnego śpiewania (bez fałszowania), znajomość pieśni religijnych, bojowych, dum kozackich (np. Hej, Sokoły), a zwłaszcza pijackich, z których kilka przykładowych podanych jest w dodatkach na końcu książki. Poziom tej biegłości dodawany jest do cechy **Zmysły.**

taniec – postać z tą biegłością bez trudu wywija tak skocznego mazura czy krakowiaka, jak i dostojnego chodzonego (poloneza). Poziom tej biegłości dodaje się do cechy **Zwinność.**

targowanie się – szlachcic posiadający tę biegłość ma duże szanse na obniżenie ceny każdego towaru u kupca czy rzemieślnika, a także potrafi przekonać kogoś

Alkohole warzono na przeróżne sposoby: wódki pędzono na przykład ze zbóż, bądź klasycznie: drożdże i słód. Tak przygotowany zacier odstać musiał dni kilka, następnie zostać dwu-, trzykrotnie przedestylowany, aby zabić nieprzyjemny posmak drożdży i uczynić gorzałkę mocniejszą.

o wysokiej wartości swych usług lub oferowanego towaru. Potrafi też wyczuć nieuczciwość sprzedających, bowiem na staropolskich targach i jarmarkach obowiązywała jakże brutalna zasada: „Widziały gały, co brały", co znaczy, że żadne reklamacje nie są uwzględniane. Poziom tej biegłości dodaje się do cechy **Mądrość.**

ujeżdżanie koni – pozwala na umiejętną tresurę koni, zarówno wierzchowych, jak i pociągowych, a także ich hodowlę. Szlachcic z tą biegłością może także szkolić konie bojowe. Poziom tej biegłości dodaje się do cechy **Zwinność.**

uwodzenie – szlachcic jest w stanie wmówić prawie wszystko każdej kobiecie, zarówno młódce, jak i statecznej matronie, czy nawet (z zastosowaniem ujemnych modyfikatorów) zakonnicy, a następnie niecnie ją wykorzystać, pozbawiając niewieściej cnoty i czci. Niewątpliwie jednym z największych uwodzicieli w XVII wieku był niejaki pan Pełka, o którym powiadano, że nie przepuścił żadnej kobiecie – pannie, mężatce, dziewicy, wdowie, dziewce, żonie, córce ani niewieście cnotliwej. Poziom tej biegłości dodaje się do cechy **Fantazja.**

Biegłości Szlacheckie

arkan – oznacza umiejętność posługiwania się arkanem – sznurem z pętlą na końcu, którym można spętać nieostrożnego przeciwnika. Bronią tą posługują się przede wszystkim Tatarzy, zwłaszcza wtedy, gdy biorą jasyr na Ukrainie. Na arkan wziąć można każdego wroga – ściągnąć z konia, schwytać, samemu będąc w siodle i potem pociągnąć za wierzchowcem. Poziom tej biegłości dodawany jest do cechy **Zwinność**, a udany test oznacza unieruchomienie ofiary.

batożenie – to biegłość pozwalająca na konieczne i słuszne zachęcanie do pracy leniwych chłopów, którzy zapominają o powinnościach wobec swego pana. Oczywiście batożenie nie może nigdy doprowadzić do śmierci chama, który stanowi cenną część majątku każdego szlachcica, chyba że Staroście Gry nie uda się test **Zmysłów** powiększonych o poziom tej biegłości u batożącego.

czuwanie – oznacza umiejętność długiego obywania się bez snu. W normalnych przypadkach to, czy któryś z panów braci uległ senności, Starosta Gry sprawdza testem **Łba szlacheckiego**. W przypadku kogoś posiadającego *czuwanie*, cecha ta powiększona zostaje o poziom tej biegłości.

danie okazji – to umiejętność użycia odpowiednich słów w celu wyzwania przeciwnika na pojedynek. Rzecz jasna nie oznacza to wcale nazwania kogoś „chamem" czy „kpem" – to potrafi każdy zawalidroga – lecz np. danie okazji komuś, kto zdecydowanie odmawia stawienia się na pojedynek lub choćby wywabienie go spoza zaryglowanych drzwi dworu, jak postąpił np. Wołodyjowski z Kmicicem. Poziom tej biegłości dodaje się do cechy **Fantazja.**

Był onego czasu w Polsce taki zwyczaj, że gdy na potępieńca wiezionego na szubienicę dziewka jaka rzuciła rańtuch (chustę) na znak, że chce go pojąć na męża, darowywano winowajcy życie pod warunkiem, że ślub wezmą niezwłocznie. Otóż zdarzyło się razu pewnego, że gdy kat imieniem Jakub prowadził wieszać młodego złodzieja, a drogę zastąpiła im niewiasta chcąca ocalić życie skazańcowi, byleby został jej mężem, hultaj spojrzawszy na lico swojej wybawicielki zawołał do kata:

– Wieszaj, panie Jakubie!

famy – oznaczają znajomość plotek towarzyskich, od których aż kipiała każda biesiada w dawnej Polsce. Ktoś, kto posiada opisywaną biegłość wie dobrze czyja matka legiwała na sianie z chłopami, który ksiądz ukrywa swych bękartów i jacy szlachcice przyssali się do cudzego herbu, kogo usieczono ostatnio w burdzie karczemnej, na kim ciąży infamia, a kto odsiaduje wieżę. Poziom tej biegłości dodaje się do cechy **Mądrość.**

gardło bez dna – to biegłość pozwalająca na prawie nieograniczone wlewanie w siebie wszelakiego rodzaju trunków. Zwykle skutki nadużywania miodu, wina, piwa i gorzałki sprawdza Starosta Gry testem **Szlacheckiego łba.** Posiadający gardło bez dna ma wszakże opisywaną cechę wyższą o poziom tej biegłości.

język pijacki – oznacza znajomość specyficznej gwary pijaniców dawnej Polski. Wszak każdy z nich, zamiast „pić z kielicha", powie wszędzie „golić hiszpany" czy „smoktać łykt". Gdy któryś z panów braci, posiadających tę biegłość, próbuje porozumieć się lub zrozumieć czyjąś mowę pijacką, poziom tej biegłości dodawany jest do cechy **Mądrość.**

język tatarski – oznacza znajomość wspomnianego języka. Za każdym razem, gdy dany pan brat chce się w nim z kimś porozumieć, poziom tej biegłości dodawany jest do cechy **Mądrość.**

język turecki – oznacza znajomość wspomnianego języka. Za każdym razem, gdy dany pan brat chce się w nim z kimś porozumieć, poziom tej biegłości dodawany jest do cechy **Mądrość.**

łeb z żelaza – to biegłość pozwalająca na walkę w agonii. Zwykle każdy szlachcic, którego Żywotność spadnie poniżej 0, pada na ziemię w agonii, która może prowadzić do śmierci, o ile suma otrzymanych obrażeń przewyższa –1/10 Żywotności. Szlachcice z łbem z żelaza są jednak w stanie walczyć dalej, o ile Starosta Gry wykona udany test **Łba szlacheckiego** powiększonego o poziom tej biegłości. Pan brat walczy tak do czasu, aż odniesione obrażenia przekroczą –1/10 Żywotności. Walcząc w agonii, odnosi jednak w każdym Zwarciu dodatkowo 5 pkt. obrażeń z upływu krwi. Po przekroczeniu opisywanego progu bohater jest nieprzytomny i traci 5 pkt. obrażeń w każdym kolejnym Zwarciu. Jeżeli obrażenia przekroczą –1/4 Żywotności, następuje śmierć. Ponadto wszystkie postacie, posiadające opisywaną biegość, dodają jej poziom do **Łba szlacheckiego** we wszyskich sytuacjach wymagających odporności na szok, np. ogłuszenie, upadek, przywalenie drzewem itp., ale nie przy sprawdzaniu skutków działania mocnych trunków.

oko kota – to biegłość, umożliwiająca dostrzeżenie pewnych szczegółów w ciemności lub półmroku, w których zwykły hreczkosiej jest bezradny. Dzieje się tak, o ile Starosta Gry wykona udany test **Zmysłów** danej postaci, powiększonych o poziom tej biegłości.

ogłuszenie – stosowane jest w walce, zamiast ataku dowolną bronią. Jeśli uderzenie trafiło w przeciwnika, użycie ogłuszenia umożliwia obezwładnienie wroga, o ile Strarosta Gry wykona udany test **Krzepy** ogłuszającego, powiększonej o poziom tej biegłości.

ordynek – to umiejętność walki w szyku konnym, w wyniku której każdy z przeciwników ma zmniejszoną o 1/4 biegłość używanej broni. Udane utworzenie szyku wymaga testu uśrednionej **Zwinności** każdego z tworzących go panów braci, powiększonej o poziom opisywanej biegłości.

pięść ze żelaza – oznacza umiejętność walki pięścią, zwykle w sytuacji, w której pan brat nie chce lub nie może używać szabli, np. w tłoku. Jest to biegłość specjalna, a jej wartość losuje się rzutem kości.

przeszukiwanie – oznacza umiejętność przestrząsania chamskich zagród, miejskich domów i szlacheckich

dworów w celu wydobycia kosztowności ukrytych w stogach, poduszkach, meblach i tajnych skrytkach. Poziom tej biegłości dodaje się do cechy **Zmysły.**

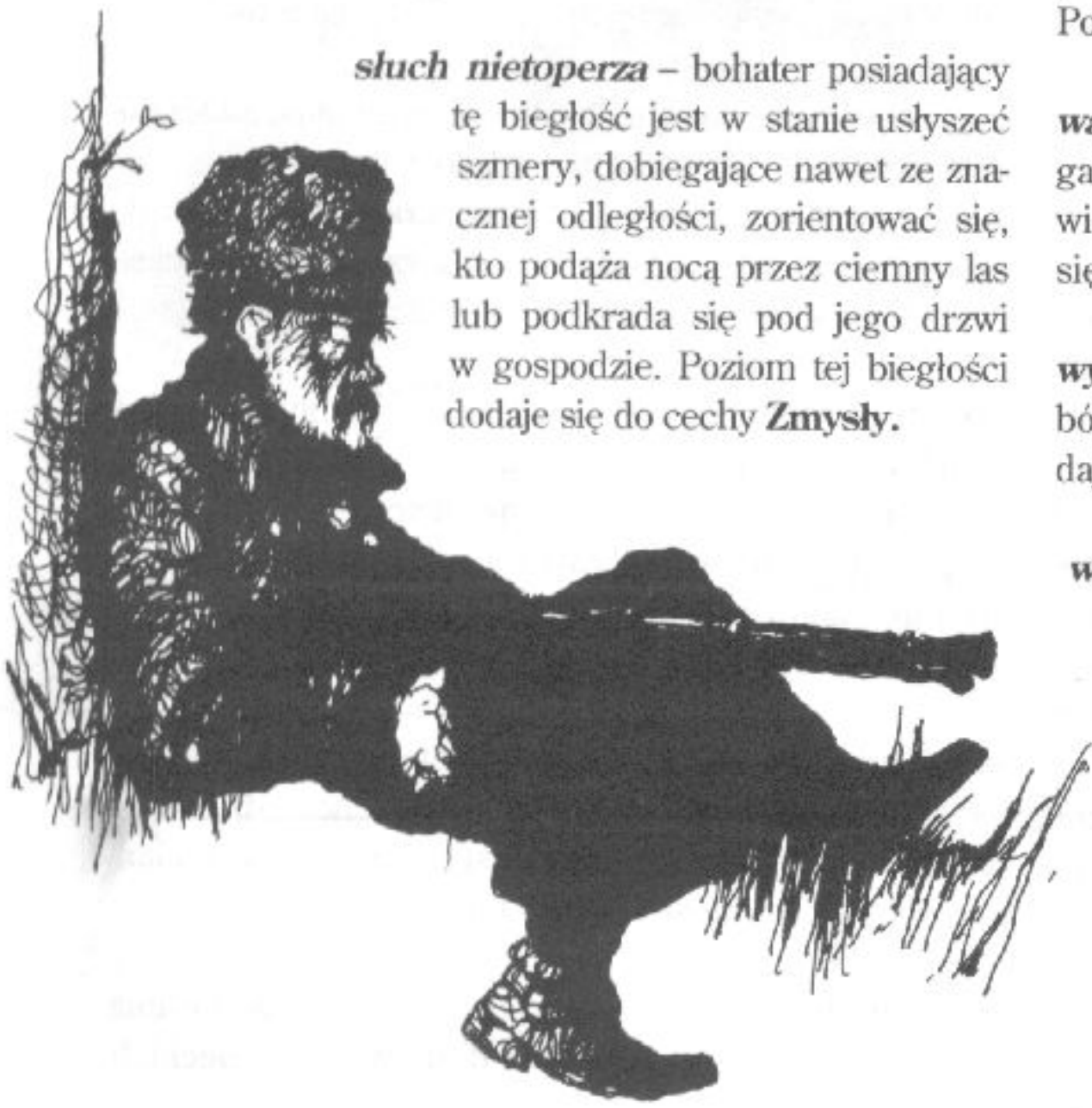
polityka – szlachcic potrafi zręcznie poruszać się w gęstwinie intryg i układów, splątującej wysoko postawione osoby. Pan brat posiadający *politykę* wie dobrze, co szykuje opozycja i szlacheckie partie na najbliższy sejm, które sejmiki odmówią uchwalenia podatków na wojsko, z kim trzymać, a kto jest już na dnie. Poziom tej biegłości dodaje się do cechy **Mądrość.**

skradanie się – umożliwia poruszanie się bez zwracania na siebie uwagi, a zwłaszcza bez czynienia zbędnego hałasu. Poziom jej dodaje się do cechy **Zwinność.**

sokoli wzrok – to specjalna biegłość umożliwiająca dostrzeżenie pewnych ukrytych dla zwykłego oka znaków, instynktowne wyczucie zagrożenia. Ktoś, kto posiada *sokoli wzrok* zorientuje się np. po dostrzeżeniu delikatnych ruchów liści lub widząc złamaną gałązkę, iż ktoś szykuje nań zasadzkę, dostrzeże również znaki i ślady, które ominie każdy o mniej ostrym wzroku. Poziom tej biegłości dodaje się do cechy **Zmysły.**

śledzenie – szlachcic posiadający tę biegłość potrafi podążać za człowiekiem, niemal depcząc mu po piętach, bez narażania się na zdemaskowanie. Poziom tej biegłości dodaje się do cechy **Zwinność.**

słuch nietoperza – bohater posiadający tę biegłość jest w stanie usłyszeć szmery, dobiegające nawet ze znacznej odległości, zorientować się, kto podąża nocą przez ciemny las lub podkrada się pod jego drzwi w gospodzie. Poziom tej biegłości dodaje się do cechy **Zmysły.**



tortury – to umiejętność zadawania bólu w ten sposób, aby nie doprowadziło to do śmierci ofiary, a jednocześnie skłoniło ją do wyjawienia sekretów. Poziom tej biegłości dodaje się do cechy **Zmysły**.

tropienie – pan brat posiadający tę biegłość potrafi podążać tropem zwierzęcia bądź człowieka, zdrowego lub rannego, w lesie, w polu, w stepie lub zaroślach. Poziom opisywanej umiejętności dodaje się do cechy **Zmysły.**

uniżony ton – to umiejętność jednania ludzi pochlebstwem, ukłonami itp. Np. tak, jak to uczynił w XVIII w. pewien zagonowy szlachetka, który padł na kolana przed osławionym okrutnikiem i hultajem Mikołajem Bazylim Potockim, wołając:
– Ty jesteś Bóg w Trójcy Świętej jedyny, weź mego syna do konwiktu.
Potocki śmiał się z tego hołdu, ale prośbę spełnił.
Poziom tej biegłości dodaje się do cechy **Fantazja.**

ukrywanie się – biegłość ta pozwala na bezpieczne chowanie się przed wzrokiem ciekawskich w lesie, zaroślach, krzakach i mieście, a także w ciemności, cieniu etc. Poziom tej biegłości dodaje się do cechy **Zwinność.**

wykrycie kłamstwa – to biegłość, którą można stosować wobec osób podlejszej kondycji, mieszczan i chłopów, w celu stwierdzenia czy delikwent mówi prawdę. Poziom tej biegłości dodaje się do cechy **Mądrość.**

warzenie trunków – to umiejętność produkcji różnych gatunków alkoholi, jeśli posiada się do tego celu odpowiedni sprzęt gorzelniczy. Poziom tej biegłości dodaje się do cechy **Mądrość.**

wytrzymałość – to zdolność znoszenia trudów, a także bólu. Nie dotyczy to braku snu. Poziom tej biegłości dodaje się do cechy **Łeb szlachecki.**

walka w tłoku – jest biegłością umożliwiającą normalną walkę bronią białą, ale nie drzewcową, w warunkach, gdy pan brat nie posiada dostatecznej ilości miejsca, a więc posiada go mniej niż jedno pole (2x2 metry), o ile Starosta Gry wykona udany test jego **Zwinności,** powiększonej o poziom tej biegłości.

walka w ciemności – umożliwia walkę w półmroku lub w prawie całkowitych ciemnościach, o ile Starosta Gry wykona udany test jego **Zmysłów**, powiększonych o poziom opisywanej biegłości.

W dawnej Polsce wszyscy szanujący się pijanice używali, tak w celu określania trunków, jak i pijących, specyficznej gwary, zwanej mową pijacką. A oto jak nazywały się w niej uświęcone starożytnymi obyczajami umiejętności picia trunków:

wypić:

bąbnąć
chlasnąć
chmalić
ciąć
cyckać
cykać (pić powoli)
doić
dudlić
gągnąć
golić
kropić
nicować
płukać
smoktać

wódka:

aqua vita
chlapa
horyłka
dryakiew
dym
gęgawka
gocha
gułka
likwor
łykt
palanka
sapientia (określenie prawników)

stopień nietrzeźwości:

na amen
ani ręką, ani nogą
jak bąk
jak bela (pierwszy raz zanotowane w 1699)
jak buba
mieć w czubie
jak dudy
w kij pijany
kurzy mu się z czupryny
jak świnia (pierwszy raz zanotowane w 1580)

pijak:

gorzałecznik
koronny pijak (tak powiadano na Litwie)
kwarciany
lej
łykacz
moczygęba
wydmikufel (1585)
odmigardziel
opilec
rzygulec
żłopak

pijatyka:

biba
biesiada
chlaja
gula
ochota
pijary
płukanie zębów
zapoiny

miary pijackie:

antałek
bomba
budnik
chlaczek
garniec
hiszpan
kufa
uszniak

zawołania pijackie:

Bach, bach!
Do... do... do...!
Dobrego!
Na szczastie!
No to bach!
No to bach Emilię w piach!
Zdrowie wasze w gardła nasze!
Zdrowie twoje w gębę moją!

(podane za „Słownikiem pijackim" J. Tuwima)

walka w trudnych warunkach – umożliwia walkę w trudnej sytuacji, np. na wąskim mostku, śliskiej powierzchni czy chwiejącym się pniu drzewa przerzuconym nad przepaścią lub na stole w karczmie, czy na dachu. Jest to możliwe, o ile Starosta gry wykona udany test **Zwinności** powiększony o poziom opisywanej biegłości.

wyśliźnięcie z więzów – umożliwia wyswobodzenie się z krępujących pana brata więzów, np. sznurów, kajdan lub arkana. Stopień skomplikowania, a zatem ujemny modyfikator do tego testu, zależy od ich rodzaju. Inny modyfikator będzie przy rękach skrępowanych sznurem, inny przy żelaznych łańcuchach i kuli u nogi. Poziom tej biegłości dodaje się do cechy **Zwinność**.

wyczucie stron świata – pozwala zawsze, niezależnie od położenia, pory dnia i warunków zewnętrznych, ustalić kierunek północny, a zatem położenie pozostałych stron świata. Poziom tej biegłości dodaje się do cechy **Zmysły.**

zwada karczemna – to biegłość pozwalająca na użycie różnych rodzajów podręcznej broni – poczynając od kufli, a skończywszy na ławach, krzesłach czy taboretach, znajdujących się w każdej dobrej polskiej karczmie. Poziom tej biegłości dodaje się do cechy **Zwinność** i jest ona pomocna przy ustaleniu np. czy rzucona przez pana brata ława trafiła w cel. W razie walki bronią improwizoaną – patrz *Księga V: Ociec, prać?!* – grający, który posiada tę biegłość, otrzymuje większą liczbę Punktów Walki niż pozostali, bowiem za każdy poziom biegłości otrzymuje jeden punkt więcej niż postacie bez *zwady karczemnej*.

zielarstwo – oznacza znajomość ziół, rosnących w różnych częściach Rzeczypospolitej, a także sposobów ich wykorzystania. Poziom tej biegłości dodaje się do cechy **Mądrość.**

znajomość warchołów – oznacza orientację w przestępczym świecie szlachty polskiej, czyli zdolność rozpoznawania znanych warchołów i infamisów, a także wiedzę na temat ich powiązań i kontaktów. Poziom tej biegłości dodaje się do cechy **Mądrość.**

znajomość trunków – pozwala ustalić np. czy złocisty płyn w kuflu jest wybornym piwem wareckim, czy też chrzczonym wodą trunkiem, odpowiednim dla chamów i mazowieckich zawalidrogów. Poziom tej biegłości dodaje się do cechy **Zmysły.**

znajomość prawa – oznacza możliwość orientowania się w gąszczu, a raczej dżungli przepisów prawa ziemskiego dawnej Rzeczypospolitej. Poziom tej biegłości dodaje się do cechy **Mądrość.**

zakładanie pułapek – umożliwia tworzenie w lesie prostych zasadzek, np. sideł czy wilczych dołów, których nie widać na pierwszy rzut oka. Poziom tej biegłości dodaje się do cechy **Mądrość.**

wspinaczka – to umiejętność wspinania się po skałach, drzewach, a nawet ścianach budynków. Poziom tej biegłości dodaje się do cechy **Zwinność.**

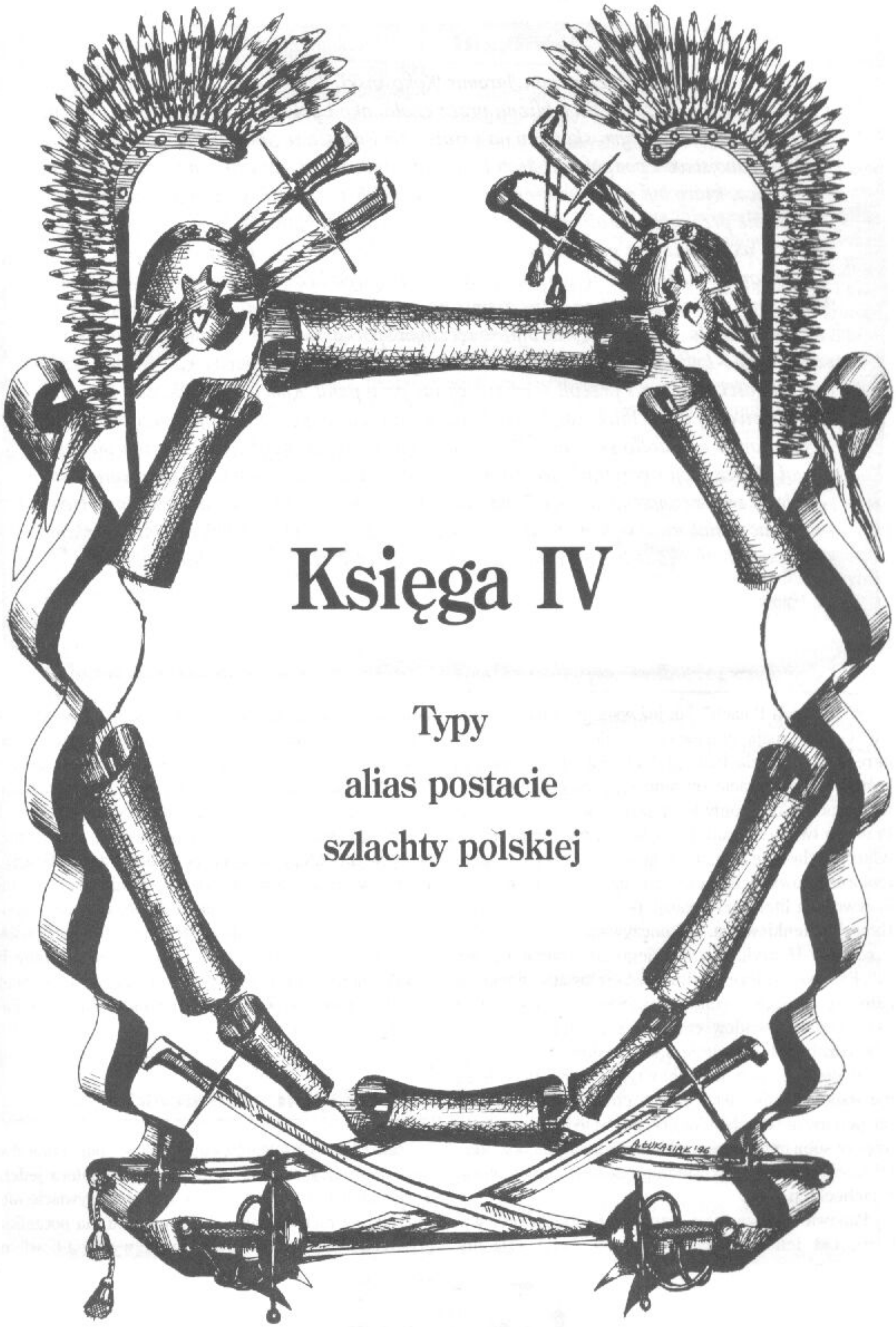
Moderunek

Po wyborze odpowiednich biegłości i ustaleniu ich poziomów, nasz Sarmata jest gotowy. Teraz otrzymuje jeszcze pewien podstawowy ekwipunek, który w dawnej Polsce określano mianem „moderunku".

Rzecz jasna myli się ten, kto sądzi, że na początku gry dostanie od razu dziesięciu zbrojnych pachołków, dwadzieścia koni, karocę i na dodatek falkonet polowy. Jako szlachcic-hołota wynosi z domu ojcowskiego tylko bardzo skromne wyposażenie. I tak zatem posiada:

- konia rasy wołoskiej, podjezdka, o Żywotności 180 i Zwinności 30;
- kulbakę polską z tręzlami, czyli ogłowiem munsztukowym, umożliwiającym powodowanie wierzchowcem, a także worek obroku;
- od pani matki szkaplerz z 2k10+2 złotych polskich na piwo i podkowy, oraz błogosławieństwo;
- od ojca jedną krócicę z zamkiem skałkowym, róg z prochem i woreczek z dziesięcioma kulami, a także błogosławieństwo na drogę;
- po dziadku szablę zygmuntówkę lub batorówkę, a jeśli gra toczy się w drugiej połowie XVII wieku, janówkę, zadającą 1k50 ran;
- od znajomego księdza błogosławieństwo i zapewnienie, że jeśli zginie, wszyscy wyprawią mu taki pogrzeb, jakiego nie mają nawet Radziwiłłowie i że miejscowy pacykarz nakreślił już nawet dla niego portret trumienny;
- od ukochanej (jeśli pan brat ją posiada) typowo kobiece, perfidne zapewnienie: „będę czekała, aż nie wrócisz, mój panie".

To już zupełnie wszystko. Teraz wystarczy, aby uważni Czytelnicy zerknęli jeszcze na dwie księgi poświęcone broni, zarówno palnej, jak i białej, a potem wyruszyli na poszukiwanie przygód.



Księga IV

Typy alias postacie szlachty polskiej

Przed innymi szedł olbrzymi pan Jaromir Kokosiński, Pypką się pieczętujący, żołnierz i burda sławny, ze straszliwą blizną przez czoło, oko i policzek, z jednym wąsem krótszym, drugim dłuższym, skazany na utratę czci i gardła w Smoleńskiem za porwanie panny, zabójstwo i podpalenie. Jego teraz osłaniała przed karą wojna i protekcja pana Kmicica, który był mu rówieśnikiem, i fortuny ich w Orszańskiem, póki swojej pan Jaromir nie przehulał, leżały o miedzę. Za nim szedł pan Ranicki, herbu Suche Komnaty, rodem z województwa mścisławskiego, który był banitem za zabójstwo dwóch szlachty posesjonatów. Jednego w pojedynku usiekł, drugiego bez boju z rusznicy zastrzelił. Mienia nie posiadał, choć znaczne ziemie po ojcach odziedziczył. Wojna go także przed katem chroniła. Zawadiaka to był, w ręcznym spotkaniu niezrównany. Trzeci z kolei szedł Rękuć-Leliwa, na którym krew nie ciążyła, chyba nieprzyjacielska. Fortunę za to on w kości przegrał i przepił – od trzech lat przy panu Kmicicu się wieszał. Za nim szedł czwarty pan Uhlik, także Smoleńszczanin, za rozpędzenie trybunału bezecnym ogłoszony i na gardło skazany. Pan Kmicic go ochraniał, gdyż na czekaniku pięknie grywał. Prócz nich i pan Kulwiec-Hippocentaurus, wzrostem Kokosińskiemu równy, siłą go jeszcze przewyższający – i Zend, kawalkator, który zwierza i wszelkie ptactwo udawać umiał, człowiek niepewnego pochodzenia, choć się szlachcicem kurlandzkim powiadał; będąc bez fortuny, konie Kmicicowe ujeżdżał, za co lafę pobierał.

Henryk Sienkiewicz „Potop"

W „Dzikich Polach", jak już wspominaliśmy, Panowie Gracze mają możliwość wcielenia się w ściśle określony typ szlachcica z XVII wieku. W księdze, którą właśnie czytacie, opisano więc wszystkie typy panów braci, jakie mogły występować w dawnej Polsce. Przy ich tworzeniu autorzy systemu nie kierowali się tylko i wyłącznie znajomością realiów epoki – wielu z zaprezentowanych poniżej Sarmatów wziętych zostało żywcem z literatury i poezji, poczynając od utworów Henryka Sienkiewicza, a skończywszy na „Panu Tadeuszu", czy Henryka Rzewuskiego „Pamiątkach Soplicy". Panowie Gracze powinni być też świadomi jeszcze jednego: postacie z niniejszej księgi nie prezentują określonych zawodów czy profesji, a tylko szlachciców, różniących się odmiennymi postawami wobec życia, dlatego też przy każdym z typów najważniejsze są nie współczynniki, lecz słowna charakterystyka. Biorąc pod uwagę mechanikę gry, postacie owe różnią się między sobą przede wszystkim minimalnymi poziomami Cech, a także odpowiednimi zestawami Biegłości Szlacheckich.

Panowie Gracze mają zatem duże możliwości wyboru. Od ich woli zależy, czy w świat szlachty polskiej wkroczą jako zwykli, biedni szlachcice, rębajłowie, czy sejmikowi krzykacze. Wspominaliśmy już, że wszystkie postacie Sarmatów tworzą cztery grupy: Hreczkosiejów, czyli spokojnych mieszkańców zaścianków, Żołnierzy, Hultajów i Cudzoziemców.

Prezentowane w tej księdze postacie są, rzecz jasna, schematem, który obowiązuje tylko Panów Graczy. Fakt, iż w *Księdze IV* lisowczyk ma właśnie taką, a nie inną charakterystykę, nie oznacza wcale, że każdy napotkany przez grających żołnierz tego typu formacji posiadał będzie współczynniki większe od zaprezentowanych lub co najmniej im równe. Starosta Gry może bowiem dowolnie modyfikować cechy napotkanych przez Panów Graczy postaci.

Wybór typu szlacheckiego

Zaraz po wylosowaniu odpowiedniej puli Punktów Cech, Pan Gracz wybiera dla swego bohatera jeden z prezentowanych w tej księdze typów. Oczywiście nie wszystkie z nich dostępne będą od razu, na początku gry. Wcielenie się w wybraną postać wymaga bowiem

posiadania odpowiednio wysokiej puli Punktów Cech. Jeżeli Pan Gracz zdecyduje się na średnią, czyli 450, wiele z opisanych dalej postaci będzie dlań niedostępnych. Wybór metody losowania puli może mu pozwolić, przy odpowiednio wysokim rzucie kośćmi, na wcielenie się w każdą z prezentowanych postaci. Jeśli jednak wynik okaże się niezbyt wysoki – nic straconego, bowiem w trakcie gry bohater będzie miał wiele szans na stanie się kimś zupełnie innym, niż był na jej początku.

Dobór danego typu szlacheckiego polega po prostu na wydaniu pewnej liczby Punktów Cech – wydaniu ich w odpowiedni sposób i tym samym ustaleniu cech na poziomach wyższych od podanych przy charakterystykach lub im równych. Pan Gracz, tworząc sobie bohatera, nie może wydać na dany współczynnik mniej niż wynosi podana wartość minimalna, ani więcej niż wspominane już, określone granice, wynoszące dla Fantazji 50%, dla Żywotności 100, a dla pozostałych cech 70%. A zatem np. minimalny dla któregoś z typów, równy 50%, poziom Krzepy oznacza, że w tym wypadku Pan Gracz wydać musi na ustalenie tego współczynnika co najmniej 50 Punktów. Niektóre z typów posiadają także wartości maksymalne. Np. zapis 20%–40% oznacza, że dana cecha musi zmieścić się w przedziale pomiędzy 20 a 40. Dotyczy to wszystkich współczynników. Dlatego też przy każdym z typów szlacheckich podana została minimalna pula Punktów Cech, które Pan Gracz musi posiadać, aby starczyło mu na ustalenie odpowiednich poziomów cech.

Biegłości

Gdy Pan Gracz zdecyduje się już na któryś ze szlacheckich typów, może wybrać sobie pięć dowolnych, charakterystycznych dla tego typu Biegłości Szlacheckich. W niektórych przypadkach otrzymuje dodatkowo jeszcze jedną biegłość, której poziomu nie może obniżyć ani zwiększyć. I tak np. żołnierze zawsze otrzymują biegłość ordynek +0%. Każdy z Panów Graczy wybrać może tylko pięć biegłości, nie więcej i nie mniej. Wszystkie one są na początku gry na poziomie –15% i mogą być podniesione na dowolny wyższy poziom kosztem Punktów Cech. Czasami Pan Gracz ma też możliwość wybrania jeszcze jednej, szóstej z Biegłości Szlacheckich zamiast Biegłości Podstawowej czytanie/pisanie. W takim przypadku grający otrzymuje dodatkowo 50 Punktów Cech, które są ekwiwalentem poziomu tej biegłości.

Biegłości Specjalne, odzwierciedlające umiejętności bohatera w posługiwaniu się różnymi rodzajami broni, nie są ustalane przez wydawanie na nie odpowiedniej liczby Punktów Cech. Zamiast tego po prostu losuje się je rzutem 1k3, dodając następnie odpowiedni, wymieniony w charakterystyce bohatera modyfikator.

Zmiana typu szlacheckiego

W trakcie gry każdy Pan Gracz może zmienić typ szlachecki swego bohatera. Dokładne zasady opisane są w *Księdze VII: Starosta Gry.*

Pacierz mówiąc, acz rzadko, jeden piwożerca
Na skruchę się zdobywa i tak westchnie z serca
Składając ręce w niebo „Ej, Boże mój, gdyby
Morze się odmieniło w piwo, a my – w ryby!
Jak byśmy rozkosznie używali sobie...
Tam żyli, tam skończyli i w tym legli grobie".

Wespazjan Kochowski

Pewna pani na Kujawach pytała żołnierza, który był jeńcem w Tatarach, co też czynią Tatarowie z pojmanymi w niewolę białogłowami. Odparł, że co starsze i brzydsze obracają do roboty, a co młodsze i gładsze, to do wszeteczności. Natenczas pani owa złożyła ręce, po czym tak rzekła głosem natchnionym: „Panie Boże, jeśliś mnie męczeńską koronę naznaczył, to daj między bisurmanami"

staropolska facecja z drugiej połowy XVII w.

Hreczkosiej – 330 pkt.

Jest to jeden z podstawowych typów szlachty polskiej. Hreczkosiej, czyli po prostu zwykły, nie odróżniający się niczym od innych szlachcic, jakich pełno było w zaściankach dawnej Rzeczypospolitej. Hreczkosiej nie wyróżnia się ani awanturniczym stylem życia, ani też nadmierną pobożnością. Ot, taki zwyczajny szaraczek z zaścianka, którego niedostatek zmusił do szukania szczęścia w szerokim świecie (który zwykle ogranicza się do jednego województwa). Bo przecież żaden szlachcic polski nie może nigdy zhańbić się tak podłymi zajęciami jak handel czy rzemiosło, lub szynkowanie trunków. Hreczkosiej prezentuje najmniej skomplikowany typ szlachecki, stąd też powinni wybierać go Panowie Gracze z najmniejszym doświadczeniem lub też ci, którym nie odpowiada żadna z prezentowanych postaci szlacheckich. Pan Gracz wybierający ten typ szlachecki ustala wielkości współczynników jak chce, a poza Biegłościami Podstawowymi, wybiera pięć Biegłości Szlacheckich dowolnie spośród wszystkich dostępnych, opisanych w *Księdze III Biegłości I Moderunek*.

Cechy:

Żyw:	*50*	*Krz:*	*20%*
Zw:	*20%*	*Mdr:*	*20%*
Odw:	*20%*	*Fnt:*	*20%*
Zms:	*20%*	*Łeb:*	*20%*

Biegłości Specjalne:

szabla	*1k3+7*
rusznica	*1k3+1*
włócznia	*1k3+7*

Karbowy – 330 pkt.

Karbowymi nazywano w dawnej Rzeczypospolitej służących dworskich, nadzorujących chłopów, którzy odrabiali pańszczyznę. Z racji swej funkcji nie byli oni lubiani przez plebejuszy, tym bardziej iż często nadużywali władzy. Wielu karbowych słynęło jako wielcy okrutnicy, wielu też traktowało chłopów z pogardą, jaką nie darzyli ich nawet wielcy posesjonaci. Rzecz jasna, tak ciężka praca, jak słuszne i konieczne batożenie leniwych chamów, wzmagała pragnienie, stąd też większość z opisywanych nadzorców znano w majątku jako moczygębów lub, jeśli kto woli, opilców. W zasadzie każdy z nich był niezbędny na folwarku, a ponieważ zaliczali się do najniżej postawionych sług dworskich, musieli mieć dość uniżony stosunek do możniejszych od siebie, od których zależał przecież ich byt. Karbowy wiódł zwykle bardzo pracowity żywot. Wstawał wcześnie rano, aby doglądać inwentarza (trzody i chłopów), nadzorować czeladź, a także wymierzać niezbędne, ale słuszne i sprawiedliwe kary.

Cechy:

Żyw:	60	*Krz:*	40%
Zw:	20%	*Mdr:*	20%-30%
Odw:	30%	*Fnt:*	20%-30%
Zms:	30%	*Łeb:*	40%

Biegłości Specjalne:

szabla	*1k3+7*
rusznica	*1k3+1*
włócznia	*1k3+7*

Biegłości typu szlacheckiego

Pan Gracz może wybrać pięć z dziesięciu proponowanych niżej (ew. jedną dodatkową zamiast pisania/czytania).

1. *batożenie*
2. *wykrycie kłamstwa*
3. *czuwanie*
4. *skradanie się*
5. *gardło bez dna*
6. *przeszukiwanie*
7. *ogłuszenie*
8. *pięść z żelaza 1k3+7*
9. *uniżony ton*
10. *zwada karczemna*

Ekonom – 330 pkt

Ekonom, często nazywany rządcą, to sługa zarządzający folwarkiem w czasie nieobecności właściciela, a także pomagający w gospodarowaniu. Często jest niezastąpiony, zwłaszcza gdy szlachcic-posesjonat posiada kilka majątków w różnych stronach kraju i nie jest w stanie sam wszystkiego doglądać. Stąd ekonomowie cieszą się wielkim zaufaniem właścicieli, mogą być ich przyjaciółmi i doradcami. Z racji pełnionych obowiązków posiadają także wielką wiedzę na temat uprawy roli, zarządzania majątkiem czy chowu zwierząt, a także opieki nad nimi. Ekonom zna się zwykle na gospodarce, orientuje się we wszelakich cenach. Wie, gdzie najlepiej sprzedać w danym roku zboże, dokąd popędzić bydło oraz ile dni w tygodniu powinien pracować leniwy cham na pańskim polu. Ekonom mógł łatwo zrujnować swego pracodawcę. Jeśli np. posesjonat puszczał mu wieś w dzierżawę, mogło zdarzyć się, że po upływie kilku lat wioska wyglądała niczym po najeździe tatarskim, bowiem wielu dzierżawcom zależało jedynie na jak najszybszym wzbogaceniu się.

Cechy:

Żyw:	*50*	*Krz:*	*30%*
Zw:	*30%*	*Mdr:*	*50%*
Odw:	*30%*	*Fnt:*	*30%*
Zms:	*20%*	*Łeb:*	*30%*

Biegłości Specjalne:

szabla	*1k3+7*
rusznica	*1k3+2*
włócznia	*1k3+6*

Biegłości typu szlacheckiego

Pan Gracz może wybrać pięć z dziesięciu proponowanych niżej.

1. *cyrulik*
2. *famy*
3. *czuwanie*
4. *uniżony ton*
5. *targowanie się*
6. *łowiectwo*
7. *ujeżdżanie koni*
8. *opieka nad zwierzętami*
9. *polityka*
10. *przeszukiwanie*

Pisarz – 330 pkt.

Pisarz to urzędnik dworski lub starościński, zajmujący się sprawami kancelaryjnymi. Jako biegły w mowie i piśmie posiada umiejętność dobrego wysławiania się, a także retoryki. Zwykle zajmuje się prowadzeniem ksiąg i rejestrów, jednak czasami, nie widząc szans na karierę, decyduje się na wyprawę po bogactwo i sławę. Pisarz zna się dobrze na wszelakiego rodzaju pismach, wie jak sporządzić choćby tak potrzebny dokument, jak testament każdego z Panów Graczy lub wyroczek, albo pozew. A wszak każdy w dawnej Polsce kiedyś musiał zawrzeć znajomość z owymi pisemkami. Pisarz niezbędny jest w każdym większym majątku magnackim, w sądzie grodzkim lub ziemskim. Tylko on zna wszystkie kruczki i układziki, dzięki którym pozwać można jakiegoś warchoła do sądu, wyzuć go z czci i honoru, tudzież, a raczej przede wszystkim, z majętności, lub po prostu zajechać. I to wszystko w teoretycznej zgodzie z prawem. Dlatego też pisarze, jak zwykle wszyscy prawnicy w historii, nie byli zbytnio kochani przez ogół szlachty.

Cechy:

Żyw:	*50*	*Krz:*	*20%*
Zw:	*30%*	*Mdr:*	*40%*
Odw:	*20%*	*Fnt:*	*30%*
Zms:	*20%*	*Łeb:*	*30%*

Biegłości Specjalne:

szabla	*1k3+7*
rusznica	*1k3+1*
włócznia	*1k3+6*

Biegłości typu szlacheckiego

Pan Gracz może wybrać pięć z dziesięciu proponowanych niżej.

1. *historia*
2. *polityka*
3. *retoryka*
4. *znajomość prawa*
5. *famy*
6. *ogłada dworska*
7. *przekupstwo*
8. *język europejski*
9. *język ruski*
10. *uniżony ton*

Woźny – 330 pkt.

Woźny to urzędnik sądowy, asystujący każdemu staroście grodowemu. Doręcza szlachcie wyroki sądowe, pozwy na rozprawy, jest obecny przy rugowaniu z dóbr, na zajazdach czy procesach. Niestety, zwykle ponosi z tego tytułu dość nieprzyjemne konsekwencje. Mogą zdarzyć się swoiste „wypadki przy pracy", gdy np. któryś ze szlachciców, niezadowolony z otrzymanego właśnie pozwu, przyłoży woźnemu kindżał do karku i rozkaże zjeść przyniesiony dokument, albo każe utopić go w worku lub też obić kijem, a czasem wejść pod ławę i odszczekać treść niemiłej wieści psim głosem. Są też i tacy panowie bracia, znani z porywczego charakteru, do których od bardzo wielu lat nie śmiał udać się żaden z woźnych. Opisywany szlachcic jest zwykle dobrze nagradzany za swoje zasługi, choć może być nawet zgładzony, gdy zdarzy mu się zanieść pozew któremuś z większych awanturników czy warchołów. Z tego właśnie względu cechuje go ostrożność, bardziej wierzy też w potęgę własnego sprytu niż w siłę szabli i pięści. Stara się być skryty, ostrożny, a także nie zwracać na siebie uwagi. W większość przypadków woźnymi zostają najubożsi spośród szlachty lub też plebejusze. Za zabicie woźnego grożą surowe kary.

Cechy:

Żyw:	*70*	*Krz:*	*30%*
Zw:	*50%*	*Mdr:*	*40%*
Odw:	*50%*	*Fnt:*	*30%*
Zms:	*30%*	*Łeb:*	*40%*

Biegłości Specjalne:

szabla	*1k3+8*
rusznica	*1k3+1*
włócznia	*1k3+6*

Biegłości typu szlacheckiego

Pan Gracz może wybrać pięć z dziesięciu proponowanych niżej.

1. *znajomość prawa*
2. *sokoli wzrok*
3. *wyśliźnięcie z więzów*
4. *retoryka*
5. *skradanie się*
6. *uniżony ton*
7. *znajomość warchołów*
8. *przekupstwo*
9. *ukrywanie się*
10. *targowanie się*

Podstarości – 340 pkt.

Podstarości, zwany często z obca burgrabią, to prawa ręka starosty grodowego – nieustraszony obrońca sprawiedliwości, wróg hultajów i awanturników. Zwykle dowodzi pachołkami starościńskimi, cieszy się też wielkim zaufaniem swego jurydycznego. Chwyta ludzi wyjętych spod prawa, naraża życie, aby zapewnić spokój szlachcie, na czele sług egzekwuje wyroki sądowe, pilnuje więźniów – nic więc dziwnego, iż jest przedmiotem nienawiści wszelkich zawadiaków, infamisów i warchołów. Wciela się w jakże nieprzyjemną rolę obrońcy prawa i porządku, dlatego też często znienawidzony jest przez okoliczną szlachtę. Zdarzało się już, że niejednego burgrabiego usieczono lub w tajemniczych okolicznościach ustrzelono z garłacza. Podstarości przestrzega prawa, choć czasem różnie je interpretuje, a ponieważ jest mianowany przez starostę, może się zdarzyć, że wraz z jego zmianą musi odejść ze służby i ruszyć na gościniec w poszukiwaniu zajęcia.

Cechy:

Żyw:	80	*Krz:*	50%
Zw:	40%	*Mdr:*	40%
Odw:	40%	*Fnt:*	30%
Zms:	30%	*Łeb:*	30%

Biegłości Specjalne:

szabla	*1k3+8*
rusznica	*1k3+2*
włócznia	*1k3+7*

Biegłości typu szlacheckiego

Pan Gracz może wybrać pięć z dziesięciu proponowanych niżej.

1. znajomość prawa	*6. tortury*
2. znajomość warchołów	*7. zwada karczemna*
3. wykrycie kłamstwa	*8. walka w tłoku*
4. ogłuszenie	*9. skradanie się*
5. arkan	*10. śledzenie*

Klucznik – 350 pkt.

Klucznik to wierny i oddany sługa dworski, zajmujący się dworem lub pałacem czy zamkiem swego pana, a także nadzorem nad służbą. Zwykle cieszy się zaufaniem właściciela, jest powiernikiem jego tajemnic. W czasie swojej nieobecności pan powierza mu się obronę posiadłości. Klucznik jest człowiekiem, na którym można polegać, dochowującym wierności przyjaciołom. Jednak mimo tego jest zwykle osobą skrytą, nie mającą wielu znajomych. Posiada wszakże wiele umiejętności przydatnych w prowadzeniu dworu, a także w walce. Klucznik jest zwykle bardzo oddany swemu panu, zawsze staje po jego stronie w burdach czy zajazdach. Z poświęceniem broni majątku pracodawcy, a jeśli jego pan zginie, bywa i tak, że przez całe lata stara się go pomścić.

Cechy:

Żyw:	*80*	*Krz:*	*50%*
Zw:	*20%*	*Mdr:*	*40%*
Odw:	*40%*	*Fnt:*	*30%*
Zms:	*40%*	*Łeb:*	*50%*

Biegłości Specjalne:

szabla	*1k3+7*
rusznica	*1k3+2*
włócznia	*1k3+6*

Biegłości typu szlacheckiego

Pan Gracz może wybrać pięć z dziesięciu proponowanych niżej.

1. *pięść z żelaza 1k3+7*
2. *cyrulik*
3. *czuwanie*
4. *targowanie się*
5. *uniżony ton*
6. *famy*
7. *batozenie*
8. *łeb z żelaza*
9. *słuch nietoperza*
10. *łeb z żelaza*

Swawolnik – 330 pkt.

Swawolnik, zwany często żołnierzem swawolnym, to szlachcic służący w chorągwiach lekkich lub też wolontarskich narodowego autoramentu. Do takich chorągwi zwykle zaciąga się najuboższa szlachta – hołota, której nie stać na kosztowny moderunek, konia i oporządzenie. Dosiadają oni kiepskich podjezdków i nie mogą równać się pod względem wytrzymałości i siły z chorągwiami husarskimi czy pancernymi. Ich orężem są zwykle szabla, łuk i krótka spisa. Panowie bracia, służący jako wolontariusze, często nie biorą żołdu, zadowalając się samym łupem, stąd też traktują wojnę przede wszystkim jako okazję do łatwego wzbogacenia się, a w braku wroga łupią srodze także własny kraj. Gdy nastaje pokój, towarzysze z chorągwi wolontarskich zamieniają się zwykle w swawolników, łupiąc spokojne wsie i miasteczka, kończąc często na katowskim pniaku. Każdy z nich uważa przecież, że wojaczka to łatwa okazja do zdobycia łupów, a ponieważ przy ich zdobywaniu bronią kraju, wszyscy napotkani chłopi czy miejskie łyki winni dawać to, co jest potrzebne dobremu wojakowi do wykonywania zawodu, a zatem miody, piwa, wina, dziewki, jadło i przyodziewek. Ponieważ mieszkańcy Rzeczypospolitej nie są w tej mierze zbyt hojni, dość często zamiast zapłaty „biorą w łeb czekanem" lub też zostają pozbawieni dachu nad głową. Szlachta z chorągwi lekkich i wolontarskich nie jest zbyt lubiana przez towarzyszy z poważniejszych znaków – husarzy czy pancernych, którzy traktują ją jako godną pogardy hołotę.

Cechy:

Żyw:	70	Krz:	40%
Zw:	40%	Mdr:	20%-30%
Odw:	30%	Fnt:	30%
Zms:	40%	Łeb:	30%

Biegłości Specjalne:

szabla	1k3+8
rusznica	1k3+2
włócznia	1k3+8

Biegłości typu szlacheckiego

Pan Gracz może wybrać pięć z dziesięciu proponowanych niżej, a także jedną biegłość dodatkowo zamiast czytania/pisania.

1. łuk 1k3+2
2. tropienie
3. tortury
4. kindżdał
5. arkan
6. słuch nietoperza
7. skradanie się
8. czuwanie
9. znajomość języka
10. sokoli wzrok

Lipek – 330 pkt.

Lipkami nazywa się powszechnie polskich Tatarów, osiadłych z dawien dawna na Żmudzi, Wołyniu czy Podlasiu, a nawet na Mazowszu, pod Warszawą. Lipkowie, choć zachowali dawne obyczaje, używają jednak języka polskiego i wielokrotnie dali dowody wierności Rzeczypospolitej. Niektórzy z nich, jak głoszą legendy, wywodzą się z rodu samego Czyngis-chana. W nowej ojczyźnie pozostali przy swej wierze, stąd każdy z Panów Graczy, który zdecyduje się na grę Lipkiem, musi wyznawać islam. Lipkowie służą zwykle w lekkich chorągwiach Korony i Litwy, zwanych tatarskimi. Każdy z nich posiada wiele cennych umiejętności, a jedyne przykre konsekwencje bycia Tatarem to ograniczenia w kwestii trunków, jak wiadomo bowiem islam zabrania stosowania tego typu używek. Tatarzy polscy radzą sobie z tym jednak dość dobrze. Jedni twierdzą, że choć świątobliwy Mahomet zakazał picia wina, nie wspominał przecież nic o miodach, gorzałce czy piwie. Inni z kolei zawsze, gdy oddają się błogim skutkom upojenia, siadają pod gęstymi drzewami. Przecież Allach patrzy na nich z góry, więc w tym przypadku niczego nie widzi. Poza tym dobre wino służyć może **tylko i wyłącznie celom medycznym**, a wszak Mahomet nie zabronił leczyć się, kiedy potrzeba.

Cechy:

Żyw:	70	*Krz:*	40%
Zw:	60%	*Mdr:*	20%
Odw:	30%	*Fnt:*	20%
Zms:	50%	*Łeb:*	30%

Biegłości Specjalne:

szabla	*1k3+7*
łuk	*1k3+2*
włócznia	*1k3+6*

Biegłości typu szlacheckiego

Pan Gracz może wybrać pięć z dziesięciu proponowanych niżej, a także jedną biegłość dodatkowo zamiast czytania/pisania.

1. *skradanie się*
2. *ukrycie*
3. *tropienie*
4. *język tatarski*
5. *wytrzymałość*
6. *ujeżdżanie koni*
7. *znajomość czarostwa*
8. *arkan*
9. *słuch nietoperza*
10. *oko kota*

Wachmistrz – 330 pkt.

Wachmistrz to podoficer zaciężnych oddziałów piechoty lub dragonii. Zwykle wywodzi się ze zubożałej szlachty, a niedostatek zmusza go do służby w plebejskich formacjach wojskowych, którymi pogardzają towarzysze z lepszych znaków – husarze i pancerni. Wachmistrzowie cieszą się jednak wielkim zaufaniem swoich dowódców, a służba na Ukrainie, oznaczająca ciągłe walki z Tatarami i Kozakami, nauczyła ich hartu, odwagi i przezorności, a także okrucieństwa. Na co dzień przedstawiciel opisywanego typu jest zwykle szorstki, brakuje mu ogłady, wobec przyjaciół wszakże jest szczery i otwarty. Nigdy nie złamie danego słowa, ani nie opuści towarzyszy w potrzebie. Cechuje go także wielka niechęć do mieszkańców wschodniego pogranicza Rzeczypospolitej – Tatarów, Kozaków czy Turków, których najchętniej „na prażonych podeszwach" wysłałby na tamten świat. Wachmistrz gotów jest także do wielkich poświęceń w imię swych przełożonych, honoru i Rzeczypospolitej, tudzież gorzałki.

Cechy:

Żyw:	*80*	*Krz:*	*50%*
Zw:	*30%*	*Mdr:*	*30%*
Odw:	*40%*	*Fnt:*	*20%-30%*
Zms:	*40%*	*Łeb:*	*40%*

Biegłości Specjalne:

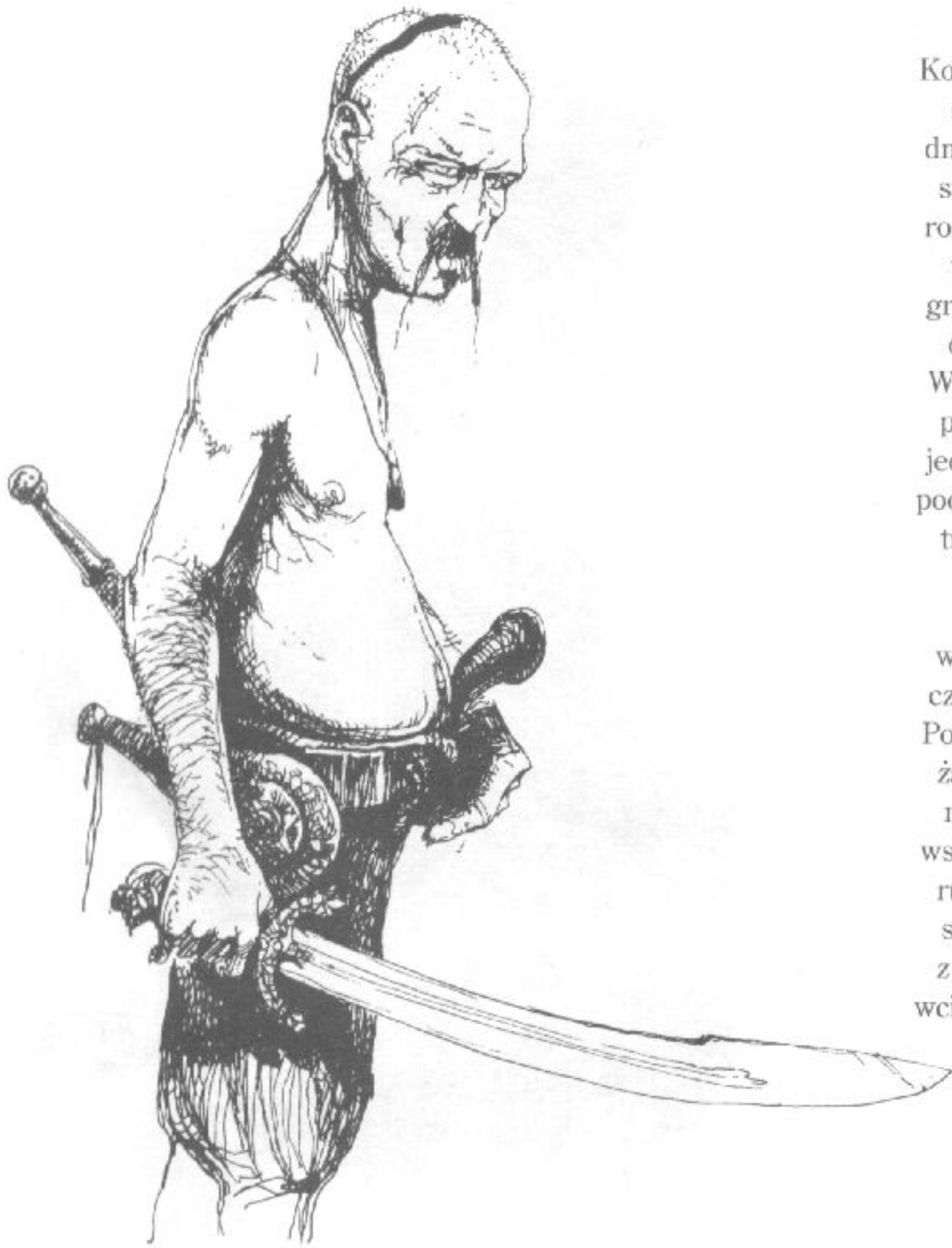
szabla	*1k3+7*
rusznica	*1k3+2*
włócznia	*1k3+8*

Biegłości typu szlacheckiego

Pan Gracz może wybrać pięć z dziesięciu proponowanych niżej, a także jedną biegłość dodatkowo zamiast czytania/pisania.

1. *łeb z żelaza*
2. *tortury*
3. *tropienie*
4. *skradanie się*
5. *język tatarski lub turecki*
6. *sokoli wzrok*
7. *wytrzymałość*
8. *arkan*
9. *śledzenie*
10. *znajomość czarostwa*

Kozak – 330 pkt.



Kozacy to członkowie wojowniczej społeczności, zamieszkującej na dnieprowym Niżu i Ukrainie. Często określa się ich mianem Zaporożców lub Niżowców. Wprawieni w walkach z Tatarami, stanowią groźną siłę na południowo-wschodnich kresach Rzeczypospolitej. Wszyscy Kozacy miłują swobodę, podlegają zaś, jak sami twierdzą, jedynie królowi polskiemu. Próby poddania Zaporoża ściślejszej kontroli i podporządkowania go władzom szlacheckiego państwa przyniosły w efekcie szereg powstań, z których wszystkie skończyły się dla Niżowców klęskami. Pomimo tego jednak Kozacy uważają się za swoisty trzeci stan pomiędzy szlachtą a chłopami i zawsze stają w obronie swego honoru i wolności. Wielu wywodzi się spośród szlachetnie urodzonych z Ukrainy i w nich właśnie mogą wcielać się Panowie Gracze. Kozacy tacy są dzicy, nieokrzesani, zazdroszczą szlachcie polskiej przywilejów, cenią jednak zwykle honor i fantazję.

Cechy:

Żyw:	70	Krz:	40%
Zw:	50%	Mdr:	30%
Odw:	40%	Fnt:	30%
Zms:	40%	Łeb:	40%

Biegłości Specjalne:

szabla	1k3+7
rusznica	1k3+3
włócznia	1k3+8

Biegłości typu szlacheckiego

Pan Gracz może wybrać pięć z dziesięciu proponowanych niżej, a także jedną biegłość dodatkowo zamiast czytania/pisania.

1. sokoli wzrok
2. tropienie
3. tortury
4. język tatarski lub turecki
5. warzenie trunków
6. wytrzymałość
7. czuwanie
8. ukrywanie się
9. arkan
10. zwada karczemna

Uwaga: każdy Kozak otrzymuje dodatkową biegłość znajomość języka ruskiego +30%.

Czeladnik – 350 pkt.

Towarzysze służący w chorągwiach kozackich (pancernych) czy husarskich zawsze zaciągają się wraz ze swoimi sługami – żołnierzami szlacheckiego pochodzenia, nazywanymi pocztowymi lub czeladnikami. Czeladnicy, których nie stać na kosztowny moderunek i konia, są zatem jakby ich przybocznymi, ustawiają się w dalszych liniach szyku, mają podobne, choć gorsze uzbrojenie. Pocztowi, zwłaszcza służący w husarii, zwykle wywyższają się ponad innych żołnierzy szlacheckiego pochodzenia. W rzeczywistości są świetnie wyszkolonymi, wprawionymi w walce szlachcicami. Podobnie jak ich towarzysze, lubią szybko trwonić lafę, są żądni zaszczytów i sławy, wielu zaś przyciąga do służby możliwość zdobycia łupów na wrogu.

Cechy:

Żyw:	80	*Krz:*	50%
Zw:	40%	*Mdr:*	30%
Odw:	40%	*Fnt:*	40%
Zms:	40%	*Łeb:*	50%

Biegłości Specjalne:

szabla	*1k3+8*
rusznica	*1k3+2*
włócznia	*1k3+8*

Biegłości typu szlacheckiego

Pan Gracz może wybrać pięć z dziesięciu proponowanych niżej.

1. *łeb z żelaza*
2. *wytrzymałość*
3. *zwada karczemna*
4. *nadziak 1k3+5*
5. *czekan 1k3+5*
6. *ujeżdżanie koni*
7. *uniżony ton*
8. *przeszukiwanie*
9. *skradanie się*
10. *walka w tłoku*

Towarzysz pancerny – 410 pkt.

Towarzysze to szlachcice, służący w chorągwiach jazdy narodowego autoramentu, zwanych pancernymi, a w pierwszej połowie XVII wieku kozackimi. Wymienione formacje są jazdą lżejszą od husarii, ale cięższą od chorągwi lekkich czy wolontarskich. Chorągwie pancerne szykuje się zwykle pomiędzy lub też za husarskimi, używa do rozpoznania, wojny podjazdowej. W razie potrzeby, np. przy oblężeniach twierdz, pancerni mogą śpieszyć się i iść do szturmu jak zwykła piechota. Żołnierze owi, podobnie jak husarze, uznawani są za elitę polskiego wojska i tworzą większą część polskiej kawalerii. Towarzysze kozaccy są prawie tak samo dumni jak husarze, a swawolników, wolontariuszy, a także żołnierzy pochodzenia plebejskiego uważają za niegodną czci hołotę. W końcu pochodzą z górnych znaków, które idą jako pierwsze w największy zamęt bitewny.

Cechy:

Żyw:	*80*	*Krz:*	*60%*
Zw:	*50%*	*Mdr:*	*30%*
Odw:	*50%*	*Fnt:*	*50%*
Zms:	*50%*	*Łeb:*	*40%*

Biegłości Specjalne:

szabla	*1k3+8*
rusznica	*1k3+2*
włócznia	*1k3+8*

Biegłości typu szlacheckiego

Pan Gracz może wybrać pięć z dziesięciu proponowanych niżej.

1. *łeb z żelaza*
2. *arkan*
3. *wytrzymałość*
4. *ujeżdżanie koni*
5. *czekan 1k3+5*
6. *walka w tłoku*
7. *danie okazji*
8. *gardło bez dna*
9. *walka w ciemności*
10. *tropienie*

Uwaga! Ten typ szlachcica może mieć na początku gry szablę husarską zamiast zygmuntówki.

Towarzysz husarski – 480 pkt.

Husaria była w XVII wieku najcięższą jazdą w wojsku polskim i zarazem najlepszą konnicą na świecie. O jej bojowym harcie i wyszkoleniu świadczy choćby pamięć o bitwach pod Kircholmem 1605, Kłuszynem 1610 czy wreszcie Wiedniem 1683. W trakcie walki jeźdźcy owi osłonięci są ciężkimi zbrojami, charakterystycznymi dzięki wielkim, przymocowanym do naplecników skrzydłom. Zabezpieczają one jezdnych przed tatarskimi i kozackimi arkanami, a w trakcie szarży wywołują szum, od którego płoszą się konie przeciwników. We wszystkich bitwach XVII wieku, w których uczestniczyła husaria, nie zdarzyło się, by zdołała się jej przeciwstawić jakakolwiek konnica, począwszy od rajtarii typu zachodnioeuropejskiego, a skończywszy na jeździe Kozaków czy Moskwy. W formacji tej służy elita szlachty polskiej – synowie najbogatszych rodów lub starzy żołnierze, którzy w trakcie długoletniej służby dorobili się znacznych majątków, pozwalających na wystawienie kosztownego pocztu i nabycie drogiego moderunku żołnierskiego. Co za tym idzie, husarze uważają się za najznamienitszą szlachtę Litwy i Korony. Są dumni, nie ustępują z drogi nawet tylko nieco niżej postawionym pancernym, słyną jako wielcy, świetnie władający szablą zabijacy. Ponieważ na leżach zimowych nie mają niczego do roboty, znani są także jako wielcy awanturnicy i pijanice, mogący przy jednym posiedzeniu wychylić wiele szklanic miodu, wina i piwa.

Cechy:

Żyw:	90	Krz:	60%
Zw:	60%	Mdr:	50%
Odw:	60%	Fnt:	60%
Zms:	50%	Łeb:	50%

Biegłości Specjalne:

szabla	1k3+9
rusznica	1k3+2
włócznia	1k3+9

Biegłości typu szlacheckiego

Pan Gracz może wybrać pięć z dziesięciu proponowanych niżej.

1. *łeb z żelaza*
2. *zwada karczemna*
3. *czekan*
4. *czuwanie*
5. *gardło bez dna*
6. *wytrzymałość*
7. *danie okazji*
8. *ujeżdżanie koni*
9. *walka w ciemności*
10. *sokoli wzrok*

Uwaga! Ten typ szlachcica posiada na samym początku gry szablę husarską zamiast zygmuntówki, husarskiego konia, a także, za zgodą Starosty Gry, zbroję husarską.

Lisowczyk – 500 pkt.

Lisowczycy to żołnierze, służący w oddziałach lekkiej jazdy, działających na terenach Rzeczypospolitej, Moskwy i Cesarstwa, nazywanych tak od nazwiska ich twórcy – pułkownika Aleksandra Józefa Lisowskiego herbu Jeż. Są oni najlepszym wojskiem na świecie – najemnikami wprawionymi w walce, okrutnymi i bezlitosnymi. Ale pomimo że służą za żołd, pomimo iż ciemiężą spokojnych chłopów i mieszczan niemal jak nieprzyjaciel, wielokrotnie dali dowody męstwa i przywiązania do Rzeczypospolitej. Nie opuścili jej w wielu trudnych latach. Lisowczyk to grabieżca, grasant i gwałtownik, ale zarazem wojownik z honorem i iście szlachecką fantazją. Nie ma litości dla wrogów, jest straszny w walce. Kiedy wchodzi do karczmy, nawet posiadacze czarnych szabel pochylają głowy, udając zwykłych, pobożnych hreczkosiejów. Gdy chodzą słuchy, że ma ruszyć na wojnę, sprośni Moskwicini i pludracy Niemcy straszą nimi małe dzieci. Lisowczycy podróżują zwykle bez taborów, mają wytrzymałe, szybkie konie, stąd poruszają się z szybkością, która przyprawia przeciwników o przerażenie. Uderzają w najmniej spodziewanym momencie, a doświadczenie bojowe stawia ich znacznie wyżej niż nawet przeciętnych towarzyszy husarskich.

Cechy:

Żyw:	90	Krz:	60%
Zw:	70%	Mdr:	50%
Odw:	60%	Fnt:	60%
Zms:	60%	Łeb:	50%

Biegłości Specjalne:

szabla	1k3+9
rusznica	1k3+2
włócznia	1k3+9

Biegłości typu szlacheckiego

Pan Gracz może wybrać sześć z dziesięciu proponowanych niżej.

1. łeb z żelaza
2. walka w tłoku
3. łuk 1k3+2
4. arkan
5. wytrzymałość
6. skradanie się
7. czuwanie
8. ukrywanie się
8. tropienie
10. sokoli wzrok
11. przeszukiwanie
12. oko kota

Uwaga! Ten typ szlachcica może mieć na początku gry szablę lisowczyków zamiast zygmuntówki.

Zawalidroga – 330 pkt.

Zawalidrogi to hultaje, którzy często sięgają po szablę, lubią zwady i bijatyki. Stronią jednak od pojedynków, woląc zwykłe, karczemne rąbaniny. Niezbyt często kierują się zdrowym rozsądkiem. Typowy zawalidroga wierzy bardziej swoim pięściom niż rozumowi. Gdy prowokuje kogoś do walki, nie używa wykwintnych słów – po prostu wylewa na szlachcica piwo, nazywa go, co jest już szczytem polityczności, „chamem" czy kpem lub podstawia nogę. Zawalidrogi więc jawią się jako tępe osiłki, których, ku utrapieniu podróżnych, napotkać można na prawie wszystkich traktach Rzeczypospolitej. Niezbyt mądrzy, są jednak ślepo posłuszni tym, których uważają za bardziej rozumnych od siebie i gdy zwierzchnik lub starszy kompanii, w której przebywają, każe im np. trykać łbem w ścianę, będą robić to dopóty, aż przebiją nim mur. Dobrym przykładem zawalidrogi jest Roch Kowalski, który swoją żonę trzymał zawsze krótko: na rapciach przy boku: „Ja jestem Roch Kowalski, a to jest pani Kowalska".

Cechy:

Żyw:	*80*	*Krz:*	*70%*
Zw:	*30%*	*Mdr:*	*20%-30%*
Odw:	*40%*	*Fnt:*	*30%-40%*
Zms:	*30%*	*Łeb:*	*20%-30%*

Biegłości Specjalne:

szabla	*1k3+7*
rusznica	*1k3+1*
włócznia	*1k3+7*

Biegłości typu szlacheckiego

Pan Gracz może wybrać pięć z dziesięciu proponowanych niżej, a także jedną biegłość dodatkowo zamiast czytania/pisania.

1. *łeb z żelaza*
2. *zwada karczemna*
3. *walka w tłoku*
4. *nadziak 1k3+5*
5. *pięść z żelaza*
6. *kindżał*
7. *czuwanie*
8. *wytrzymałość*
9. *tortury*
10. *przeszukiwanie*

Łowca chłopów – 330 pkt.

Podstawą ekonomiczną szlachty polskiej jest praca pogardzanych chłopów, nazywanych chamami. Czasami chłopi, gdy mają zbyt okrutnych właścicieli lub też karbowych, uciekają ze wsi przed uciskiem. Ucieczka chłopów może doprowadzić majątek szlachecki do ruiny. Ponieważ prawo nakazuje w takich przypadkach zwrot zbiegłych poddanych prawowitym właścicielom, nawet gdy znajdują się już pod opieką innego szlachcica, panowie bracia korzystają z usług łowców chłopów. Ci, za opłatą, zajmują się poszukiwaniem zbiegłych poddanych i przekazywaniem ich prawowitemu właścicielowi. Zwykle szlachciców owych cechuje wielkie okrucieństwo wobec zbiegłych chamów.

Cechy:

Żyw:	70	*Krz:*	40%
Zw:	50%	*Mdr:*	30%
Odw:	40%	*Fnt:*	20%
Zms:	50%	*Łeb:*	30%

Biegłości Specjalne:

szabla	*1k3+7*
rusznica	*1k3+2*
włócznia	*1k3+7*

Biegłości typu szlacheckiego

Pan Gracz może wybrać pięć z dziesięciu proponowanych niżej.

1. *arkan*
2. *batożenie*
3. *ogłuszenie*
4. *tropienie*
5. *łowiectwo*
6. *walka w ciemności*
7. *skradanie się*
8. *targowanie się*
9. *uniżony ton*
10. *tortury*

Krzykacz sejmikowy – 360 pkt.

Krzykacz sejmikowy to szlachcic wodzący rej na sejmikach, będący na szlacheckich zjazdach aktywnym stronnikiem różnego rodzaju interesów politycznych. Powinien mieć mocne gardło i głowę, bo wszak musi przetrzymać niejedną rąbaninę. Oprócz tego powinna cechować go także duża zwinność, aby po zerwaniu sejmiku zdołał umknąć w bezpieczne miejsce przed szablami panów braci.
W dawnej Polsce łatwiej jest zerwać sejm wielki w Warszawie niż zwykły, nawet mazowiecki sejmik – sejm bowiem rozchodzi się bez słów, na sejmiku zaś podpici panowie bracia mogą niesfornego szlachcica po prostu rozsiekać.
Krzykacz sejmikowy oczywiście bardzo dobrze orientuje się w procedurze sejmikowania. Zawsze też staje w obronie złotej szlacheckiej wolności.

Cechy:

Żyw:	*80*	*Krz:*	*40%*
Zw:	*50%*	*Mdr:*	*30%*
Odw:	*50%*	*Fnt:*	*40%*
Zms:	*30%*	*Łeb:*	*50%*

Biegłości Specjalne:

szabla	*1k3+7*
rusznica	*1k3+1*
włócznia	*1k3+6*

Biegłości typu szlacheckiego

Pan Gracz może wybrać pięć z dziesięciu proponowanych niżej.

1. *retoryka*
2. *polityka*
3. *łeb z żelaza*
4. *gardło bez dna*
5. *pięść z żelaza 1k3+9*
6. *walka w tłoku*
7. *uniżony ton*
8. *znajomość prawa*
9. *przekupstwo*
10. *znajomość warchołów*

Warchoł – 350 pkt.

Warchoł to szlachcic nie uznający nad sobą żadnego zwierzchnictwa, ślepo zapatrzony w zasadę złotej wolności, utrzymujący, że tylko Bóg, który dał człowiekowi wolną wolę, może mu ją odebrać. Warchołowie na ogół są niezwykle zadufani w sobie, sądzą, że świat kręci się wokół nich, cechuje ich także wyjątkowa (nawet jak na Sarmatów) drażliwość na punkcie honoru. Ich buta i bezczelność sprawiają, że często muszą sięgać po szabelkę, znani są więc jako świetni szermierze. Wielu warchołów objętych jest infamią za swe porywcze czyny. Nie są lubiani ze względu na całkowity brak uczuć wobec ojczyzny, co objawia się m.in. zupełnym brakiem zainteresowania pospolitymi ruszeniami. Spośród warcholstwa rekrutuje się znamienita liczba pijanic i moczymordów. Warchoł nigdy nie przepuszcza okazji do zwady czy bijatyki, nie odmawia zaproszeniu do udziału w zajeździe, strzeże też czystości stanu szlacheckiego i baczy, aby nie wśliznęli się doń plebejusze. Jednym z największych warchołów w Rzeczypospolitej był imć Walerian Nekanda Trepka, autor „Liber Chamorum".

Cechy:

Żyw:	70	Krz:	40%
Zw:	40%	Mdr:	80%
Odw:	50%	Fnt:	50%
Zms:	30%	Łeb:	50%

Biegłości Specjalne:

szabla	1k3+8
rusznica	1k3+1
włócznia	1k3+5

Biegłości typu szlacheckiego

Pan Gracz może wybrać pięć z dziesięciu proponowanych niżej.

1. danie okazji
2. gardło bez dna
3. łeb z żelaza
4. znajomość warchołów
5. znajomość trunków
6. łowiectwo
7. famy
8. facecje
9. zwada karczemna
10. walka w tłoku.

Pijanica – 380 pkt.

Pijanica w dawnej Polsce cieszył się wśród szlachty wielkim poważaniem. Panowie bracia obdarzali szacunkiem przede wszystkim tych spośród herbowych ludzi, którzy potrafili dużo wypić. Stąd pijanice posiadają wielkie brzuchy i nie są zbyt zwinni, za to Pan Bóg obdarzył ich wielką fantazją i obyciem. Rzecz jasna opilec nigdy nie przepuszcza okazji do wypicia, zawsze „goli" i chwali tylko polskie trunki, a szlachta ceni go też za to, iż zawsze ma coś ciekawego do opowiedzenia. Pijanice znają wiele rozmaitych facecji, największym z nich był zaś pan Onufry Zagłoba – awanturnik i hultaj, ale także dzielny żołnierz i obrońca ojczyzny.

Cechy:

Żyw: 80 *Krz: 30%*

Zw: 20%-30% *Mdr: 60%*

Odw: 30% *Fnt: 50%*

Zms: 40% *Łeb: 70%*

Biegłości Specjalne:

szabla	*1k3+8*
rusznica	*1k3+1*
włócznia	*1k3+6*

Biegłości typu szlacheckiego

Pan Gracz może wybrać pięć z dziesięciu proponowanych niżej.

1. warzenie trunków
2. gardło bez dna
3. zwada karczemna
4. język pijacki
5. retoryka
6. facecje
7. polityka
8. famy
9. znajomość trunków
10. uniżony ton

Rębajło – 380 pkt.

Rębajłowie to szlachcice, żyjący ze swej szabli i umiejętności szermierczych. Wielu z nich nosi przy sobie tzw. „czarne szablice" – kolor jej pochwy świadczy o tym, że posiadaczowi lepiej nie wchodzić w drogę. Rębajłowie, kochający strach i ryzyko, są mile widziani przez wszelakich magnatów i politycznych statystów. W końcu kto, jak nie przedstawiciel opisywanego typu, upilnuje na sejmiku, korzystając ze wsparcia swej szabli, interesu posesjonata czy obroni go przed wieloma przeciwnikami. Rębajłowie szukają zwad, w przeciwieństwie wszakże do zawalidrogów, czynią to z wielką fantazją i taktem, z wrogami postępują bardzo honorowo. Zawsze posługują się tylko i wyłącznie bronią narodową – szablą, pogardzają zaś zwolennikami długich rapierów zwanych „rożnami" i zachodniego stroju. Prawie nigdy nie przepuszczają okazji do nauczenia ich poszanowania dla polskiej sztuki krzyżowej.

Cechy:

Żyw:	*80*	*Krz:*	*50%*
Zw:	*50%*	*Mdr:*	*30%*
Odw:	*50%*	*Fnt:*	*40%*
Zms:	*40%*	*Łeb:*	*40%*

Biegłości Specjalne:

szabla	*1k3+8*
rusznica	*1k3+2*
włócznia	*1k3+8*

Biegłości typu szlacheckiego

Pan Gracz może wybrać pięć z dziesięciu proponowanych niżej.

1. *łeb z żelaza*
2. *walka w tłoku*
3. *cyrulik*
4. *uwodzenie*
5. *danie okazji*
6. *wytrzymałość*
7. *nadziak 1k3+5*
8. *zwada karczemna 1k3+5*
9. *kindżał*
10. *ogłuszenie*

Zabójca – 500 pkt.

Zabójcy to najemni mordercy, świetnie posługujący się szablą i kindżałem, zabijający wskazane osoby dla pieniędzy. Często, podobnie jak niektórzy rębajłowie, nazywani są „czarnymi szablami" od noszonej przy boku broni. W odróżnieniu jednak od przedstawicieli opisywanej profesji na zachodzie, zabójcy szlacheccy zabijają tylko szlachetnie urodzonych i to nie z zasłupia, skrytobójczo, lecz z odkrytą twarzą, w pojedynku. W tym celu najczęściej udają się do domu wskazanej osoby lub też szukają jej w drodze, po czym „dają okazję" do wyjścia na szable. Dość dobrym pretekstem jest pomówienie ofiary o to, że jej matka czyniła sodomię z chłopami. Każdy szlachcic polski reaguje wówczas gniewem i wyciągnięciem broni.

Cechy:

Żyw:	90	*Krz:*	60%
Zw:	70%	*Mdr:*	50%
Odw:	60%	*Fnt:*	50%
Zms:	70%	*Łeb:*	50%

Biegłości Specjalne:

szabla	*1k3+9*
rusznica	*1k3+3*
włócznia	*1k3+8*

Biegłości typu szlacheckiego

Pan Gracz może wybrać sześć z dwunastu proponowanych niżej.

1. *łuk 1k3+3*
2. *walka w tłoku*
3. *walka w ciemności*
4. *łeb z żelaza*
5. *danie okazji*
6. *kindżał 1k3+5*
7. *oko kota*
8. *sokoli wzrok*
9. *skradanie się*
10. *śledzenie*
11. *ogłuszenie*
12. *wytrzymałość*

Infamis – 510 pkt.

Infamisem nazywano w dawnej Polsce człowieka, na którym ciążyły wyroki sądowe infamii lub banicji. Oczywiście nie znaczy to, że każdy z takich wywołańców może od razu uważać się za przedstawiciela opisywanego typu szlacheckiego. Prawdziwymi infamisami nie zostają bowiem drobni łotrzykowie i zawalidrodzy, lecz panowie bracia, którzy, pomimo ciążących na nich wyroków, otwarcie kpią sobie z prawa i usiłowań starostów. Wielcy infamisowie często są pod opieką magnatów, a w zamian za to reprezentują ich interesy. Szlachcice tacy posiadają wielką fantazję, świetnie jeżdżą konno, walczą szablą, a czasami służą Rzeczypospolitej w potrzebie, za co sejm podejmuje uchwały o darowaniu im win. Typowym przykładem wielkiego infamisa był Samuel Zborowski, ścięty z rozkazu Jana Zamoyskiego w roku 1584, przy czym śmierć jego przyczyniła się do wielkiego spadku popularności kanclerza i popierającego go króla – Stefana Batorego.

Cechy:

Żyw:	*90*	*Krz:*	*70%*
Zw:	*60%*	*Mdr:*	*60%*
Odw:	*60%*	*Fnt:*	*50%*
Zms:	*60%*	*Łeb:*	*60%*

Biegłości Specjalne:

szabla	*1k3+10*
rusznica	*1k3+3*
włócznia	*1k3+9*

Biegłości typu szlacheckiego

Pan Gracz może wybrać sześć z dwunastu proponowanych niżej.

1. *łeb z żelaza*
2. *znajomość warchołów*
3. *uwodzenie*
4. *sokoli wzrok*
5. *retoryka*
6. *kindżał 1k3+5*
7. *danie okazji*
8. *rapier 1k3+8*
9. *walka w tłoku*
10. *zwada karczemna*
11. *wytrzymałość*
12. *słuch nietoperza*

Kawaler – 330 pkt.

Kawaler to po prostu typowy szlachcic z Francji, Niemiec czy Szkocji. Posiada on, podobnie jak polscy czy litewscy panowie bracia, znaczne poczucie honoru, czasami posunięte nawet do absurdu, pewną ogładę towarzyską, a także umiejętności walki rapierem i jazdy konnej. Kawalerowie lubią zawsze wypić i zabawić się, aczkolwiek nie są w stanie pochłaniać takich ilości alkoholu, jak szlachta polska. Na dworach magnackich i królewskich ceni się ich zwykle za dworność, ogładę i obycie towarzyskie. Szlachta jednak pogardza wielce cudzoziemcami, bo wszak żaden z pludraków nie dotrzyma im nigdy pola tak w pojedynku, jak i w piciu.

Cechy:

Żyw:	*50*	*Krz:*	*20%*
Zw:	*20%*	*Mdr:*	*20%*
Odw:	*20%*	*Fnt:*	*20%-40%*
Zms:	*20%*	*Łeb:*	*20%-30%*

Biegłości Specjalne:

szabla	*1k3+7*
rusznica	*1k3+1*
włócznia	*1k3+7*

Biegłości typu szlacheckiego

Pan Gracz może wybrać pięć z dziesięciu proponowanych niżej

1. *polityka*
2. *zwada karczemna*
3. *trucizny*
4. *język europejski*
5. *walka w tłoku*
6. *uwodzenie*
7. *danie okazji*
8. *famy*
9. *ogłada dworska*
10. *dwie dowolnie wybrane spośród biegło.ści pospolitych.*

Rajtar – 330 pkt.

Rajtarzy są ciężką jazdą typu zachodniego, którą zaciąga się do komputu koronnego bądź litewskiego, lub też do prywatnych oddziałów magnackich. Szczególnie często spotyka się ją w Prusach Książęcych i Królewskich, a także w Kurlandii i Inflantach. W oddziałach tych służy prawie sama szlachta cudzoziemska, choć czasem także bogaci mieszczanie. Rajtarzy są mało subtelni, dość okrutni, ale i rubaszni. Towarzysze husarscy i pancerni, a także szlachcice służący w chorągwiach wolontarskich niezbyt ich lubią, zwłaszcza że rajtaria nigdy nie dostaje pola polskiej jeździe. Każdy rajtar posiada biegłość ordynek +5%.

Cechy:

Żyw:	*70*	*Krz:*	*50%*
Zw:	*20%*	*Mdr:*	*40%*
Odw:	*40%*	*Fnt:*	*30%*
Zms:	*30%*	*Łeb:*	*30%-40%*

Biegłości Specjalne:

repier	*1k3+8*
rusznica	*1k3+2*
włócznia	*1k3+6*

Biegłości typu szlacheckiego

Pan Gracz może wybrać pięć z dziesięciu proponowanych niżej.

1. *danie okazji*
2. *ujeżdżanie koni*
3. *walka w tłoku*
4. *ogłuszenie*
5. *tortury*
7. *przeszukiwanie*
8. *zwada karczemna*
9. *pięść z żelaza*
10. *dwie dowolne spośród Biegłości Pospolitych*

Wachmistrz cudzoziemski

Ten typ szlachecki tworzy się według takich samych zasad, jak typ wachmistrza, wymieniony wśród żołnierzy w typach szlachty polskiej. Wachmistrz cudzoziemski posiada jednak większą od polskiego ogładę, cechuje go również brak uprzedzeń w stosunku do Tatarów i Kozaków, których najczęściej nie oglądał jeszcze na oczy. Wachmistrz cudzoziemski pochodzić może z Niemiec, jak i z Prus Książęcych. Może być nim także Szkot, Irlandczyk, a czasami nawet Francuz.

Cechy:

Żyw:	*80*	*Krz:*	*50%*
Zw:	*30%*	*Mdr:*	*30%*
Odw:	*40%*	*Fnt:*	*20%-30%*
Zms:	*40%*	*Łeb:*	*40%*

Biegłości Specjalne:

rapier	*1k3+7*
rusznica	*1k3+2*
włócznia	*1k3+8*

Biegłości typu szlacheckiego

Pan Gracz może wybrać pięć z dziesięciu proponowanych niżej, a także jedną biegłość dodatkowo zamiast czytania/pisania.

1. *łeb z żelaza*
2. *tortury*
3. *tropienie*
4. *skradanie się*
5. *język tatarski lub turecki*
6. *sokoli wzrok*
7. *wytrzymałość*
8. *famy*
9. *rapier 1k3+7*
10. *znajomość czarostwa*

Dworzanin – 330 pkt.

Dworzanin to szlachecki sługa, występujący na dworach magnackich. Często bywa nim kawaler cudzoziemski. Postać taka odznacza się wielką ogładą, honorem i fantazją, a choć jest nieco słabsza w walce od typowych szlachciców polskich, wtajemniczono ją za to w arkana dworskich intryg i politykę. Dość często, na skutek zatargów z panem lub intryg miłosnych, były dworzanin wyruszyć musi na gościniec w poszukiwaniu przygód.

Cechy:

Żyw:	60	*Krz:*	30%
Zw:	40%	*Mdr:*	40%
Odw:	40%	*Fnt:*	40%
Zms:	40%	*Łeb:*	30%

Biegłości Specjalne:

rapier	*1k3+8*
rusznica	*1k3+1*
włócznia	*1k3+6*

Biegłości typu szlacheckiego

Pan Gracz może wybrać pięć z dziesięciu proponowanych niżej

1. *uwodzenie*
2. *danie okazji*
3. *polityka*
4. *wykrycie kłamstwa*
5. *trucizny*
6. *famy*
7. *zwada karczemna*
8. *uniżony ton*
9. *czuwanie*
10. *język europejski*

Bombardier – 390 pkt.

Bombardier to specjalista zajmujący się obsługą armat i prowadzeniem z nich ognia. Jest niezastąpiony w wojsku, a ponieważ w kraju nie ma zbyt dużo tego typu fachowców, zaciąga się ich za granicą. Bombardierzy są zwykle szorstcy i nieokrzesani, a także nieco przygłusi, tym niemniej jednak cieszą się wielkim poważaniem u swoich dowódców.

Cechy:

Żyw:	70	*Krz:*	50%
Zw:	30%	*Mdr:*	40%
Odw:	50%	*Fnt:*	20%
Zms:	40%	*Łeb:*	40%

Biegłości Specjalne:

rapier	*1k3+7*
rusznica	*1k3+3*
włócznia	*1k3+6*

Biegłości typu szlacheckiego

Pan Gracz może wybrać pięć z dziesięciu proponowanych niżej

1. *artylerzysta*
2. *geometria*
3. *chiimia*
4. *walka w tłoku*
5. *łeb z żelaza*
6. *wytrzymałość*
7. *czuwanie*
6. *sokoli wzrok*
9. *wyczucie stron świata*
10. *gardło bez dna*

Nowa szlachta

Chwalił się Włoch przede mną i cieszył uprzejmie
Że szlachcicem na przeszłym polskim został sejmie
Aż kiedy mowej szlachcie każą na koń wsiadać
Przeciwko Turkom, pocznie Włoch nieborak biadać,
Że jako żyw na koniu, a zwłaszcza we zbroi,
Nie siedział. Odpowiem ja: „Na woli to twojej,
Odprawi pięć tysięcy dobrej to monety".
A ów: „Ja tylko pisząc, żywię się gazety.
Chybabym z dziećmi głodem na bruku przymierał"
„Przeczżeś – rzekę – błaźnie, szlachectwa napierał?"
Tu mię prosi, żebym mu kupca raił na nie.
Da go za to, co samo kosztuje staranie.
„Bracie, coś dał, przepadło, już ani towarem,
Raz kupiwszy szlachectwo, ani zbędziesz darem.
Chyba, jeśli nie spełnisz, coć statutem każą,
Jako cię napisano złotem, gównem zmażą.
Kiedyć szkodzi wędzonka i słonina w grochu,
Siedź w Krakowie przy żabie i sałacie, Włochu.

Wacław Potocki

Księga V

Ociec, prać?!

die 30 novembris: wyzwał mnie pan Szumski na pojedynek. Z którym pociąwszy się, dałem mu w łeb raz, a dobrze, aż kości ze łba wybierał. I gdyby nie pilśń w zawojku podchylona była, bodajby i mózg nie wyprysł.
die 2 augusti: Musiałem zwadzić się i pociąć z jednym, samem nie wiedział z kim.
die 20 iunii: Zwadziłem się z p. Florianem Strawińskim, towarzyszem drugiej chorągwi.
die 2 oktobra: Niejaki Unichimowski, widząc mnie w gospodzie, wyzywał, gdzie musiałem wypaść i z nim się pociąć. W którym pocięciu dostało mu się w łeb dużo i w rękę coś.
die 2 julii: Zwadziłem się z panem Bohdanem Aleksandrowiczem, który mijając kościół strzelił do mnie w kupinkach, żem też i do niego musiał strzelić. Onże chybił, a ja postrzeliłem konia pana Torczyłły, o co też żeśmy się pobili z panem Torczyłłą.
die 30 decembra: Zwadził się ze mną o pannę niejaki Brzuchański, alem go posiekł dobrze. Za co Panu Bogu chwała, bo żeśmy z czeladzią rok ten udany w dobrym zdrowiu skończyli..

Jan Władysław Poczobut Odlanicki „Pamiętniki"

Tak oto doszliśmy wreszcie do jednej z najważniejszych ksiąg „Dzikich Pól", z której Panowie Gracze dowiedzą się, jak w dawnej Polsce szczerbiono szlacheckie łby, obcinano nosy, upuszczano krew łykom, rąbano hultajstwo kozackie, Tatarów, zamorskich „śledzi" czy pludraków Niemców. W Rzeczypospolitej prawie każdy, wyjąwszy chłopów i część mieszczan, chodził z bronią przy boku. Można wyróżnić co najmniej kilkanaście rodzajów narzędzi przydatnych w boju i rozboju. Poza najpopularniejszą szablą, używano rapierów, pałaszy, koncerzy, rzadkich shiavon czy pałaszy typu Claymor, a także oręża wywodzącego się ze wschodu, jak czekany, obuszki, buławy czy buzdygany. Tatarzy i czerń kozacka mogli też walczyć kiścieniami lub maczugami. Do popularnych broni drzewcowych należały piki, włócznie i rohatyny. Husaria polska, w tym czasie jako jedyna jazda na świecie, posiadała długie kopie, za pomocą których przełamywała szyki wrogów. W Rzeczypospolitej przywdziewano też wiele rodzajów zbroi, od lekkich kolczug i półpancerzy, do ciężkich zbroic kirasjerskich. Wszystkie te precjoza opisane zostały w niniejszej księdze. Z niej Pan Gracz pozna, czym karabela różni się od multanki, shiavona od długiego, szwedzkiego rożna, a także jak wypruć jelita z grubego Moskwicina albo jaką bronią zdmuchnąć łeb nadętemu Turkowi. Są to wszak rzeczy, które każdy dobrze urodzony pan brat wiedzieć powinien.

Jak machać brzeszczotem?

W dawnej Polsce umiejętność szermierki wynosiło się z domu rodzinnego. Stąd każdy szlachcic umiał w potrzebie złapać za szablę i zastawić się koncerzem. W „Dzikich Polach" umiejętności walki, czyli Biegłości Specjalne, rozwijają się zupełnie inaczej niż pozostałe cechy Pana Gracza. Nie wzrastają one progami co 5%, lecz wyrażone są wartościami liczbowymi od 7–8 do 20–30, które to wartości odzwierciedlają umiejętność posługiwania się określoną klasą broni. A zatem siła, zwinność, spostrzegawczość, spryt i nabyte doświadczenia w walce dotyczą zawsze danej Biegłości Specjalnej. Oczywiście, mamy tu na uwadze wszelkie rodzaje broni białej lub drzewcowej, a także oręż tak specyficzny jak kiścienie czy maczugi. Zupełnie osobna kategoria biegłości opisuje posługiwanie się strzelbą czy rusznicą, które to zasady zawarte zostały w następnej księdze „Dzikich Pól".

Następujące biegłości, w charakterystykach bohaterów Panów Graczy, odpowiadają szermierce bronią białą:

szabla – opisuje sposób walki najpopularniejszym orężem szlachty polskiej, czyli różnymi typami szabel, poczynając od ciężkich, tureckich bułatów, kończąc na lekkich, polskich karabelach. Każdy posiadający tę biegłość, może też bez ograniczeń walczyć pałaszem

i koncerzem. Oczywiście pan brat, który sprawnie macha szabelką, utrzyma również rapier. Jednak poziom tej biegłości jest wówczas zmniejszany o 1/4, zaokrąglając w dół. Np. ktoś, kto posiada *szablę* równą 12 punktom, w wypadku użycia rapiera posiadać będzie tylko 9 punktów.

rapier – to biegłość charakterystyczna raczej dla cudzoziemców, jako że dotyczy oręża zachodnioeuropejskiego. Jeżeli któryś z Panów Graczy pragnie wcielić się w cudzoziemca, otrzymuje tę biegłość zamiast *szabli*. Biegłość *rapier* pozwala bez ograniczeń walczyć pałaszem dowolnego typu, shiavoną, a także koncerzem. Kiedy jednak dochodzi do użycia *szabli*, poziom tej biegłości zmniejszony zostaje o 1/4, zaokrąglając w dół, podobnie jak w przypadku opisywanym wyżej.

kindżał – umożliwia walkę krótką bronią białą typu wschodniego – zakrzywionymi sztyletami, a także innymi rodzajami puginałów, z wyjątkiem lewaków.

lewak – umożliwia jednoczesną walkę puginałem pojedynkowym i rapierem pojedynkowym lub bojowym.

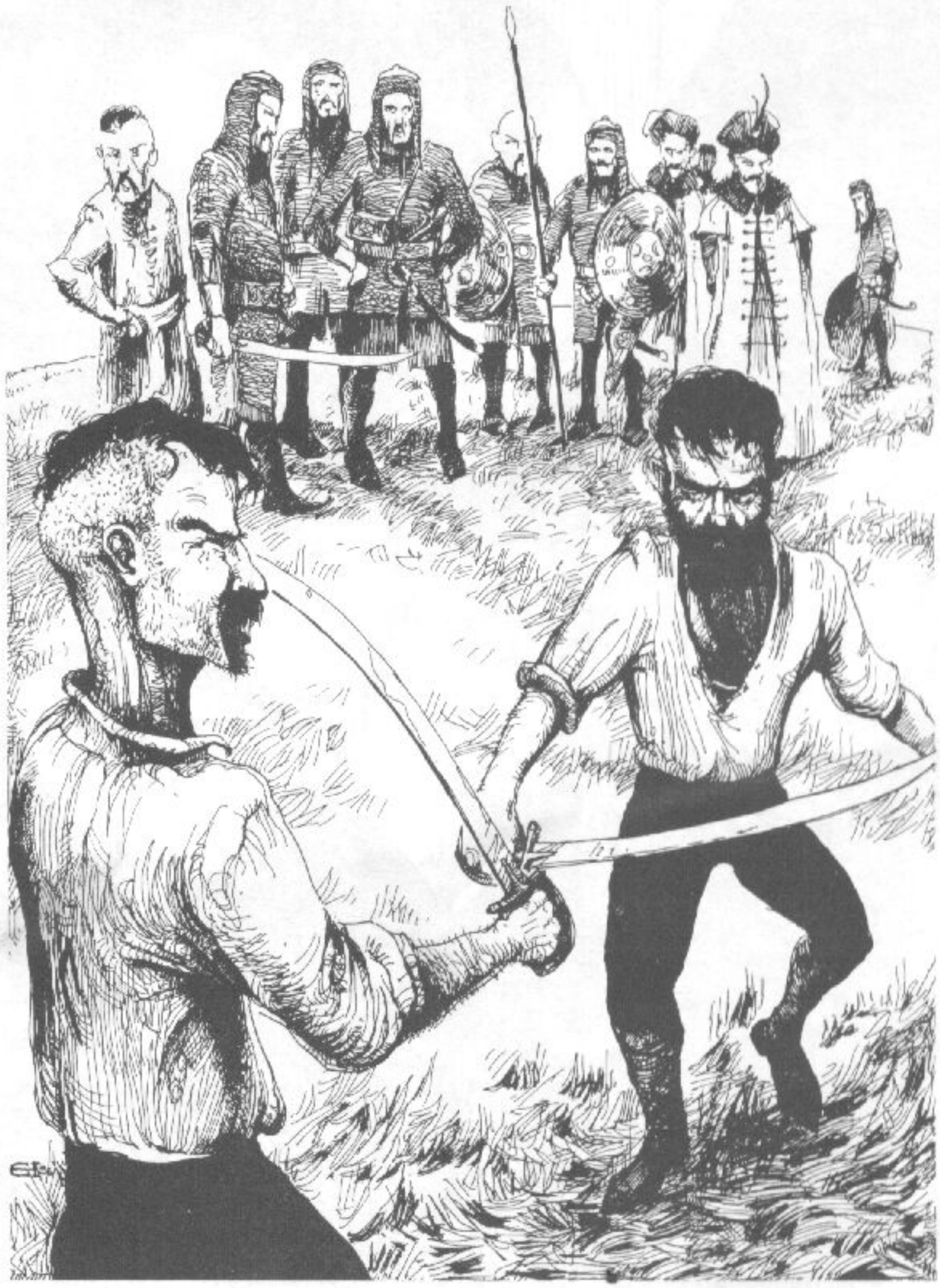
czekan/obuszek/nadziak – w skrócie *czekan* – umożliwia walkę wszystkimi typami czekanów, obuszków i nadziaków.

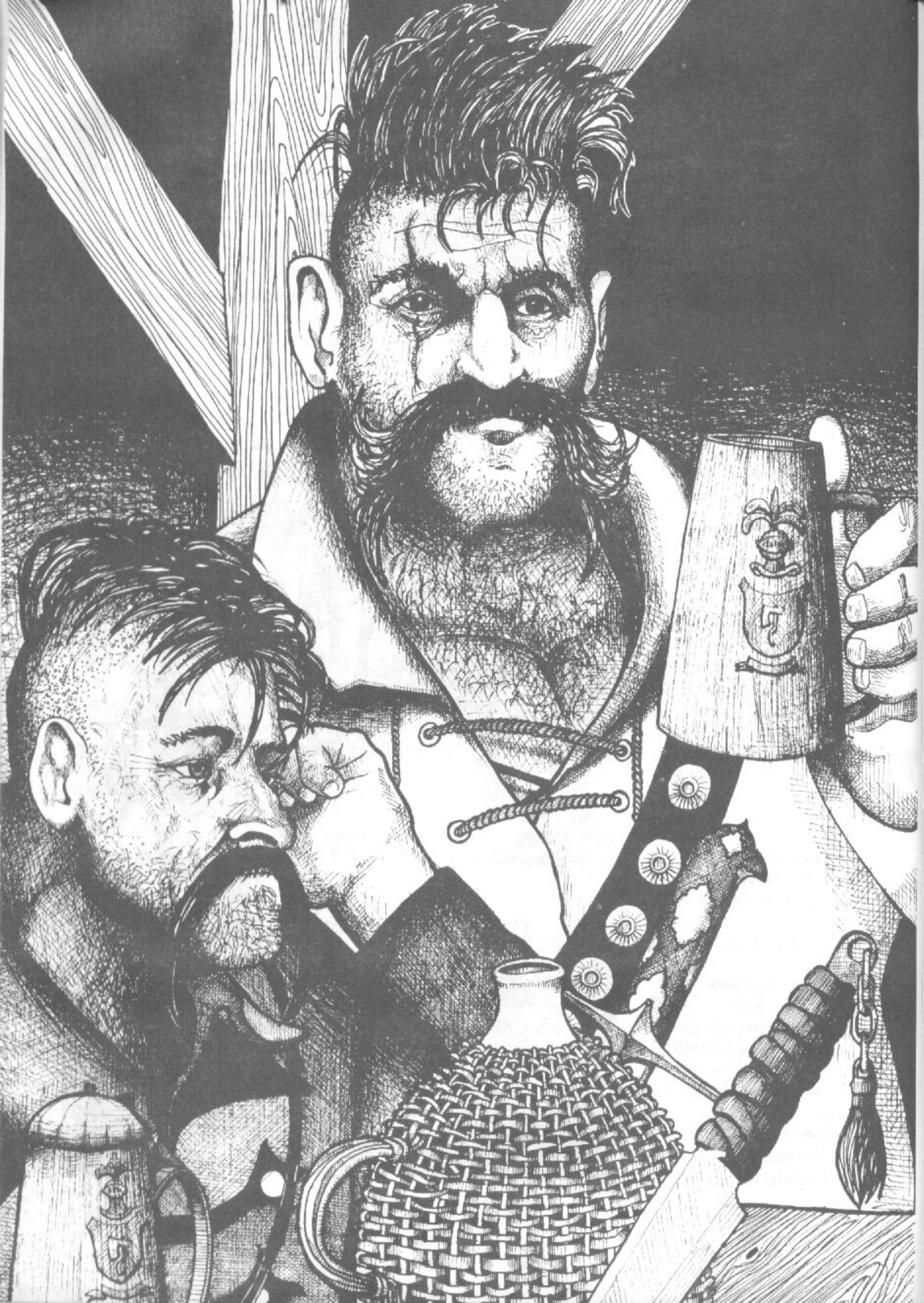
berdysz – biegłość ta, umożliwiająca walkę bojowym toporem piechoty polsko – węgierskiej, charakterystyczna jest raczej dla mieszczan i chłopów.

włócznia – odzwierciedla umiejętności walki, tak - konnej, jak i pieszej, wszystkimi typami broni drzewcowej – począwszy od kopii husarskiej, spisy i piki, na rohatynach kończąc.

halabarda – ta bardzo rzadka biegłość spotykana jest prawie wyłącznie u cudzoziemców. Umożliwia walkę bronią drzewcową – rąbaną. Każdy, kto ją posiada, może posługiwać się bez ograniczeń piką lub włócznią, ale nie dotyczy to walki konnej.

pięść z żelaza – oznacza umiejętność walki pięścią, wówczas gdy pan brat nie chce lub nie może używać szabli, np. w tłoku, w karczmie czy w warunkach nie sprzyjających dobywaniu broni. Większość biegłości, podnoszących umiejętność posługiwania się





wszelakimi rodzajami broni, przyznawanych jest w czasie wyboru typu postaci szlacheckiej. Każdy szlachcic polski otrzymuje biegłość *szabla*, biegłość *rusznica* i biegłość *włócznia*, cudzoziemcy zaś zamiast *szabli* – *rapier*. Poziomy tych biegłości zależą od wybranego typu szlacheckiego. Awanturnicy i żołnierze są zwykle, pod tym względem, hojniej obdarowani od spokojnych hreczkosiejów. Przy każdej charakterystyce, zawartej w *Księdze IV: Typy, alias postacie szlachty polskiej* podany jest schemat określania poziomów opisywanych umiejętności. Zawsze ustala się je przez rzut 1k3 (1k6 i podzielenie wyniku na pół, zaokrąglając w górę, np. 1 lub 2 to 1, 3 lub 4 to 2, 5 lub 6 to 3) i dodanie właściwego modyfikatora. Np. 1k3+7 oznacza rzut kością trójścienną i dodanie do wyniku 7.

Wyrażony liczbą poziom biegłości może zostać podniesiony w czasie kreowania szlacheckiego bohatera. Za każde 20 Punktów Cech z puli, Pan Gracz podnieść może poziom dowolnej umiejętności specjalnej o 1 punkt. Opisywane biegłości rosną w trakcie gry, w miarę jak bohater nabiera doświadczenia. Zasady szczegółowe podane są w *Księdze VII: Starosta Gry*.

Trzeba tu zauważyć, że brak biegłości w określonej klasie broni nie zabrania panu bratu posługiwać się czymś, do czego nie ma wprawnej ręki. Zawsze można zastawić się albo dźgnąć orężem obcego autoramentu, ale w takim przypadku Starosta Gry powinien delikwentowi przydzielić 5 Punktów Walki, które ten wykorzystuje przy próbie szermierki taką bronią.

Nasz bohater, pan Gedeon Dębołęcki, otrzymał już dwie z opisywanych powyżej biegłości: szablę *i* włócznię. *Teraz należy ustalić ich wartości. W Księdze IV, w charakterystyce* rębajły, *podane jest, że stopień zaawansownia każdej biegłości losuje się rzutem 1k3, dodając modyfikator 8 (1k3+8). Rzucamy zatem kością dla* szabli. *Wypada 3 (na k3, czyli po zmodyfikowaniu rzutu k6) i tyle dodajemy do 8. Wynika z tego, że ta biegłość jest równa 11. Teraz pozostaje jeszcze* włócznia. *Wynik rzutu k6 daje 3, czyli do 8 dodajemy 2 (patrz wyżej). A zatem nasz bohater ma* włócznię *o wartości 8 pkt.*

Premie i modyfikatory

Każda z broni zadaje ściśle określoną ilość obrażeń. Np. cięcie szablą husarską może przynieść delikwentowi uszczerbek na zdrowiu równy rzutowi 1k50+10, karabela – szabla lżejsza, ale za to używana do bardziej skomplikowanych układów szermierczych – zadaje obrażenia znacznie mniejsze: 1k50–10. W prawdziwej walce suma obrażeń zależy przede wszystkim od dwóch czynników: siły ciosu, a zatem Krzepy pana brata, a także jego umiejętności walki, czyli poziomu biegłości w używanej broni. Dlatego też każdy z Panów Graczy do obrażeń, zadawanych przez oręż, dodaje modyfikatory, wynikające z Krzepy i Biegłości bohatera. Poniższe tabelki przedstawiają wszystkie zależności, pomocne w ustaleniu ostatecznego wyniku celnego trafienia:

Biegłość:	Zadawane obrażenia:
13 – 16	+10
17 – 20	+20
21 – 24	+30
25 – 30	+40

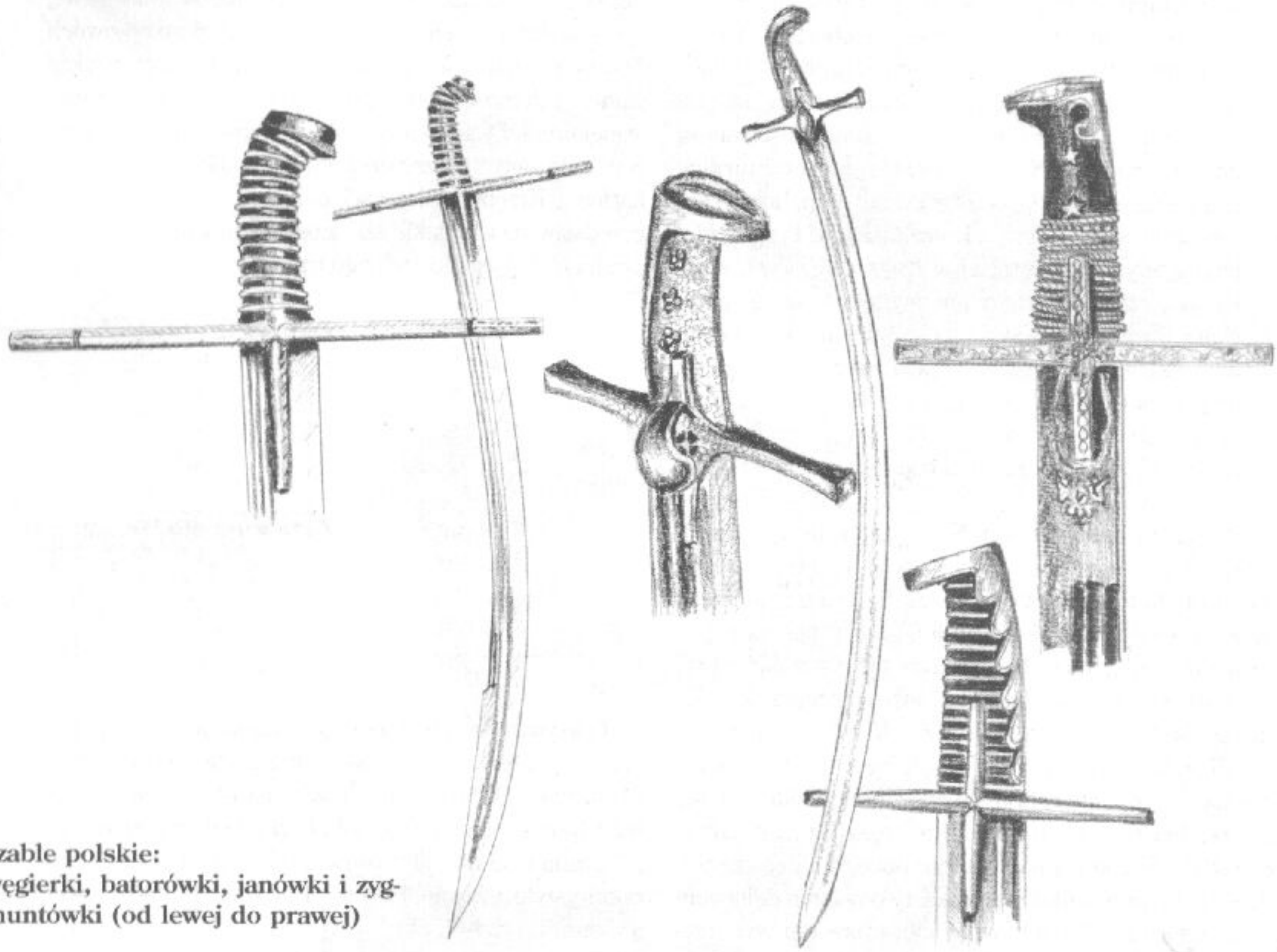
Krzepa:	Zadawane obrażenia:
51%–60%	+5
61%–70%	+10
71%–80%	+15
81%–90%	+20

Opisywane modyfikatory kumulują się, a zatem cios pana brata walczącego szablą husarską, która umożliwia zadanie 1k50+10 punktów obrażeń, posiadającego też odpowiednią biegłość 18 i Krzepę na poziomie silny 74%, zada o 35 pkt. obrażeń więcej, niż wynika to z charakterystyki używanej broni. Tak więc 1k50+10 i +35, a w sumie 1k50+45 pkt.

Szabla na szablę

Walka w „Dzikich Polach" rozwiązana jest w bardzo szczególny sposób. Śmiemy nawet twierdzić, że podobnego rozwiązania nie zastosowano w żadnym innym systemie gier fabularnych na świecie! Ci Panowie Gracze, którzy znają już inne systemy rpg, powinni, chcąc lepiej zrozumieć nasz pomysł, zapomnieć o wszystkich opisanych tam sposobach rozstrzygania starć. Tylko wówczas bowiem, nie obciążeni ogromną ilością błędów i przeinaczeń, opanują szybko prezentowane tu rozwiązanie – system, w którym każdy może wypracować sobie własny sposób walki.

Starcie w „Dzikich Polach" polega przede wszystkim na stosowaniu rozmaitych, wybranych przez Pana Gracza rodzajów ataków i zasłon. Starcia, tak grupowe, jak i pojedynki, są niemal wiernym odzwierciedleniem rzeczywistej walki bronią białą, z zachowaniem podstawowych zasad szermierki – pchnięć, cięć, zastaw, a nawet bardziej skomplikowanych układów.



szable polskie:
węgierki, batorówki, janówki i zygmuntówki (od lewej do prawej)

Do dokładniejszego zrozumienia mechaniki gry potrzebne nam będzie wyjaśnienie pewnych określeń, używanych w dalszej części tej księgi. I tak zatem w prezentowanym systemie mamy:

Punkty Walki – w skrócie PW, to punkty, które biorący udział w starciu orężnym może wydać w przeciągu jednego zwarcia na rozmaite rodzaje aktywności bojowej: cięcia, zastawy, ataki lub zasłony. Ich liczba jest określona przez poziom biegłości, dotyczących broni. I tak np. ktoś, kto posiada *szablę 10* ma do swej dyspozycji w czasie jednego zwarcia, w którym używa szabli, 10 Punktów Walki. Oczywiście, jak łatwo zauważyć, ich liczba jest różna dla odmiennych rodzajów broni, reprezentowanych przez osobne biegłości, odzwierciedlające zdolność bohatera do używania określonego rodzaju oręża, a zatem wprawę w walce, szybkość i siłę, z jaką wymierza ciosy, a także refleks i doświadczenie bojowe.

Zwarcie – to pewien wycinek czasu, w przeciągu którego walczący mogą zużyć wszystkie lub tylko pewną część Punktów Walki. Każde Zwarcie jest odpowiednikiem 10 sekund czasu rzeczywistego. Jak zatem widać, im lepszy szermierz, tym więcej Punktów Walki będzie mógł wydać w czasie jednego Zwarcia. Doświadczony rębajło uderzy więcej razy i bardziej efektywnie niż zwykły, zaściankowy zawalidroga, walczący z gracją pijanego Zaporożca piłującego drzewo.

Zadawane obrażenia – określane są zwykle przez rzut 1k50 i dodanie doń odpowiednich modyfikatorów. Ich liczba oznacza obrażenia, które zadaje dany rodzaj broni, jeśli trafi się nim przeciwnika.

Wytrzymałość – to cecha charakteryzująca podatność danej broni na zniszczenie, złamanie itp. Zwykle jest to liczba z przedziału od 40 do 95, określająca procentową szansę na przetrzymanie dowolnego czynnika zewnętrznego. Jeśli zachodzi potrzeba sprawdzenia Wytrzymałości broni, Strzosta Gry powinien wykonać rzut 1k100, a następnie porównać jego

rezultat z poziomem opisywanego współczynnika. Jeśli wynik jest od tego poziomu mniejszy lub mu równy, oznacza to, że broń nie została uszkodzona. Jeśli większy – oręże zostaje złamane lub uszkodzone, w zależności od woli Starosty Gry.

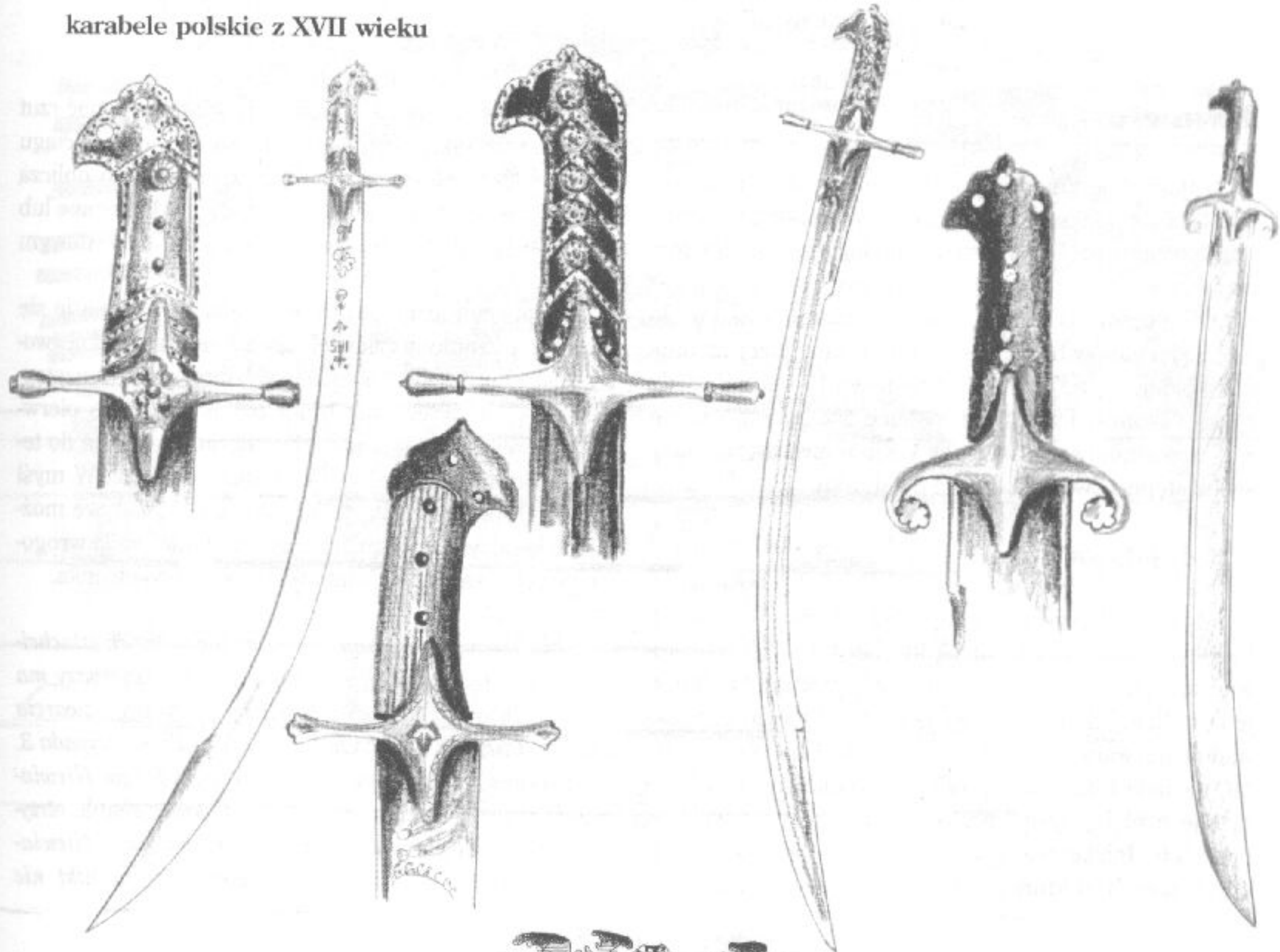
Pole – zakłada się, że w „Dzikich Polach" każdy walczący zajmuje określoną przestrzeń o wymiarach 2x2 metry, czyli o powierzchni 4 metrów kwadratowych. Jest to obszar wystarczający, aby swobodnie używać broni. Jeśli walczący będzie miał mniej miejsca, np. z powodu tłoku, wielkość tych jego współczynników, które określają umiejętność użycia danego oręża, ulegnie zmniejszeniu. Opisywane pole ma takie wymiary jedynie w odniesieniu do panów braci posługujących się np. szablą czy pałaszem. Postacie walczące broniami drzewcowymi będą potrzebować znacznie więcej miejsca do swobodnego użycia swego oręża.

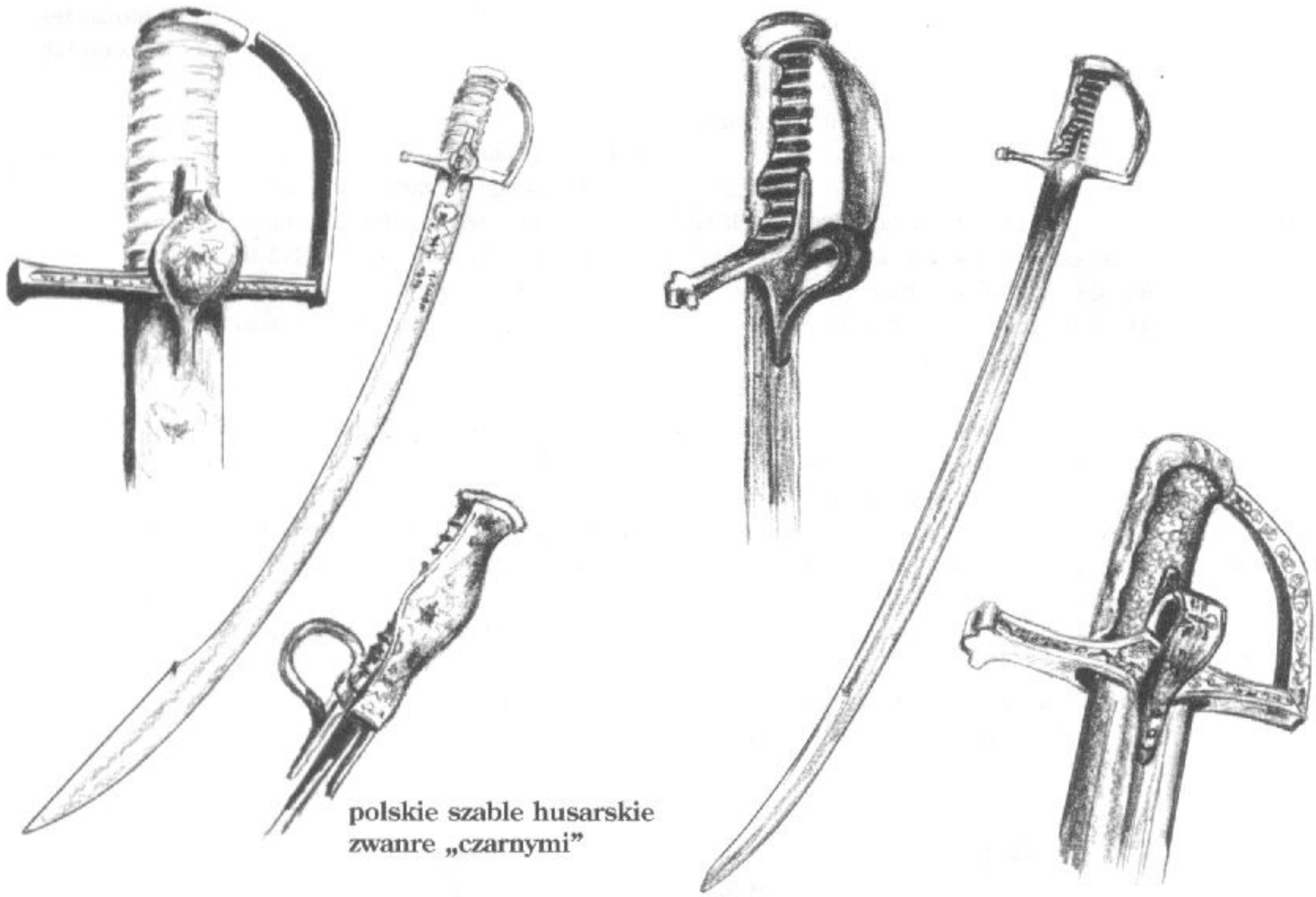
Inicjatywa – określa kolejność dokonywania ataków lub obron. Ustalana jest na początku walki. Inicjatywę stracić można w wyniku otrzymanych ran, można też celowo oddać ją przeciwnikowi na czas jednego lub kilku zwarć.

Atak – to działanie mające na celu zranienie lub zabicie przeciwnika w czasie walki. Może być nim np. cięcie, pchnięcie, uderzenie, ale także np. podcięcie czy oślepienie na jakiś czas. Walka w „Dzikich Polach" polega na wykonywaniu ataków oraz przechodzeniu do obrony w celu powstrzymania ataku przeciwnika. W czasie, gdy jeden z walczących jest w fazie ataku, drugi zawsze jest w fazie obrony. Wszystkie ataki opisane są w dalszej części niniejszej księgi, przy opisach poszczególnych rodzajów broni.

Obrona – ma na celu przeciwdziałanie atakowi przeciwnika. Najczęściej stosowaną obroną jest zastawa lub zbicie (w rapierze), mające na celu powstrzymanie cięcia lub pchnięcia atakującego. Gdy jeden z przeciwników jest w fazie obrony, drugi może przeprowadzić atak.

karabele polskie z XVII wieku





polskie szable husarskie
zwanre „czarnymi"

Zwarcie

Gdy dojdzie już do tego, iż szable, rapiery i pałasze wyskoczą z pochew, należy postępować według poniższego schematu. Dla ułatwienia podajemy najpierw mechanizm rozstrzygania walki pomiędzy dwoma przeciwnikami, potem zaś starcie, w którym bierze udział większa liczba panów braci. Wszystkie podane niżej czynności składają się na jedno Zwarcie (czyli 10 sekund). Gdy się ono skończy i walka nie zostanie przerwana, a żaden z jej uczestników nie zostanie wyeliminowany, ma miejsce następne Zwarcie i tak aż do skutku.

Inicjatywa

Kiedy obaj przeciwnicy zbliżą się już do siebie na tyle, aby móc skrzyżować broń, należy określić Inicjatywę każdego z nich, czyli ustalić, kto będzie mógł zaatakować jako pierwszy. W tym celu każdy walczący wykonuje rzut 1k10 i dodaje doń wielkość swej biegłości w aktualnie używanej broni. Ten, który uzyska wyższy rezultat, posiada Inicjatywę. Jeżeli oba wyniki są równe, decyduje o niej „czysty" poziom biegłości w używanych broniach. Inicjatywę zyskuje w takim przypadku ten z walczących, u którego ów poziom jest wyższy. Jeżeli oba poziomy są równe, walczący powinni wykonać rzut 1k10 jeszcze raz. Inicjatywę ustala się tylko raz w ciągu całej walki z jednym przeciwnikiem. Na nowo oblicza się ją tylko wówczas, gdy starcie zostanie przerwane lub też dany bohater stanie oko w oko z zupełnie nowym wrogiem.

Inicjatywę można stracić wówczas, gdy odniesie się obrażenia. Zraniony człowiek zawsze uczyni jakiś nerwowy gest, skurczy się z bólu, a to wystarczy, aby w następnym zwarciu przeciwnik mógł zaatakować jako pierwszy. Inicjatywa należy zatem na początku zwarcia do tego z walczących, który odniósł mniej obrażeń. W myśl podanych przed chwilą zasad, straconą Inicjatywę można także odzyskać w chwili, gdy Pan Gracz zada wrogowi więcej obrażeń, niż sam otrzymał od przeciwnika.

Załóżmy dla przykładu, że walkę toczy dwóch szlachciców – pan Odlanicki i pan Niewiarowski. Pierwszy ma szablę *10, a drugi 8. Na początku pierwszego zwarcia ustalają Inicjatywę. Pan Odlanicki rzuca 1k10 i wypada 3. Po dodaniu poziomu* szabli *uzyskujemy 13. Pan Niewiarowski rzuca kością i wypada 6. Po dodaniu* szabli, *otrzymuje 14. Jako pierwszy będzie zatem atakował Niewiarowski. Przyjmijmy, że w pierwszym zwarciu nikt nie*

odniósł obrażeń. W drugim Odlanicki zadał swemu przeciwnikowi 34 pkt. obrażeń. W myśl podanych wyżej zasad, Inicjatywa przechodzi na niego. Na początku następnego, czyli trzeciego, zwarcia może zatem atakować jako pierwszy. Niestety, nie ma szczęścia. Chybia, a Niewiarowski zadaje mu najpierw 25 pkt. obrażeń, co jeszcze nie powoduje utraty Inicjatywy. W następnym, czyli czwartym zwarciu rani go jednak bardziej, zadając 15 pkt. A zatem, ponieważ łączna suma obrażeń zadanych Odlanickiemu wynosi 40 i jest większa od tych, jakie odniósł przeciwnik (34), Inicjatywę odzyskuje pierwszy z walczących.

Skrzyżowanie broni

Po ustaleniu Inicjatywy rozpoczyna się zwarcie. Jak już wspominaliśmy, walka w „Dzikich Polach" polega na poświęcaniu odpowiedniej ilości Punktów Walki na rozmaite rodzaje ataków i obron. Nie wolno jednak w każdym zwarciu wydać ich więcej, niż wynosi poziom *szabli* lub *rapiera* czy innej Biegłości Specjalnej. Wszystkie typy cięć, pchnięć i osłon zależą od rodzaju używanej broni i wymienione są w dalszej części tej księgi, w Zbrojowni, przy opisie poszczególnych typów oręża. Każde z nich posiada określoną ilość minimalną Punktów Walki, jakie wydać należy nań w trakcie własnego ataku lub obrony. Oczywiście można poświęcić w tym celu także większą liczbę Punktów Walki. Fakt, że takie np. Cięcie Krzyżowe wymaga poświęcenia 2 PW oznacza, że zadając je wydać można 2 lub więcej PW.

A oto podstawowe ataki, a zatem cięcia i pchnięcia w szabli:

Cięcie wręczne – min. **1 Punkt Walki**
Cięcie krzyżowe – min. **2 Punkty Walki**
Cięcie zamachowe – min. **2 Punkty Walki** i **2 Punkty Walki** wydane dodatkowo
Pchnięcie – min. **3 Punkty Walki** i **1 Punkt Walki** wydany dodatkowo

A teraz manewr, który służy do obrony przed atakiem przeciwnika:

Zastawa – min. **1 Punkt Walki**

Jako pierwszy zaczyna ten walczący, który posiada Inicjatywę. Może wykonać **atak** według powyższych zasad – wybiera jedno z wyuczonych cięć lub pchnięć,

odlicza potrzebną na nie ilość PW i deklaruje to przeciwnikowi, np. *„tnę waści cięciem wręcznym za 4 punkty"*.

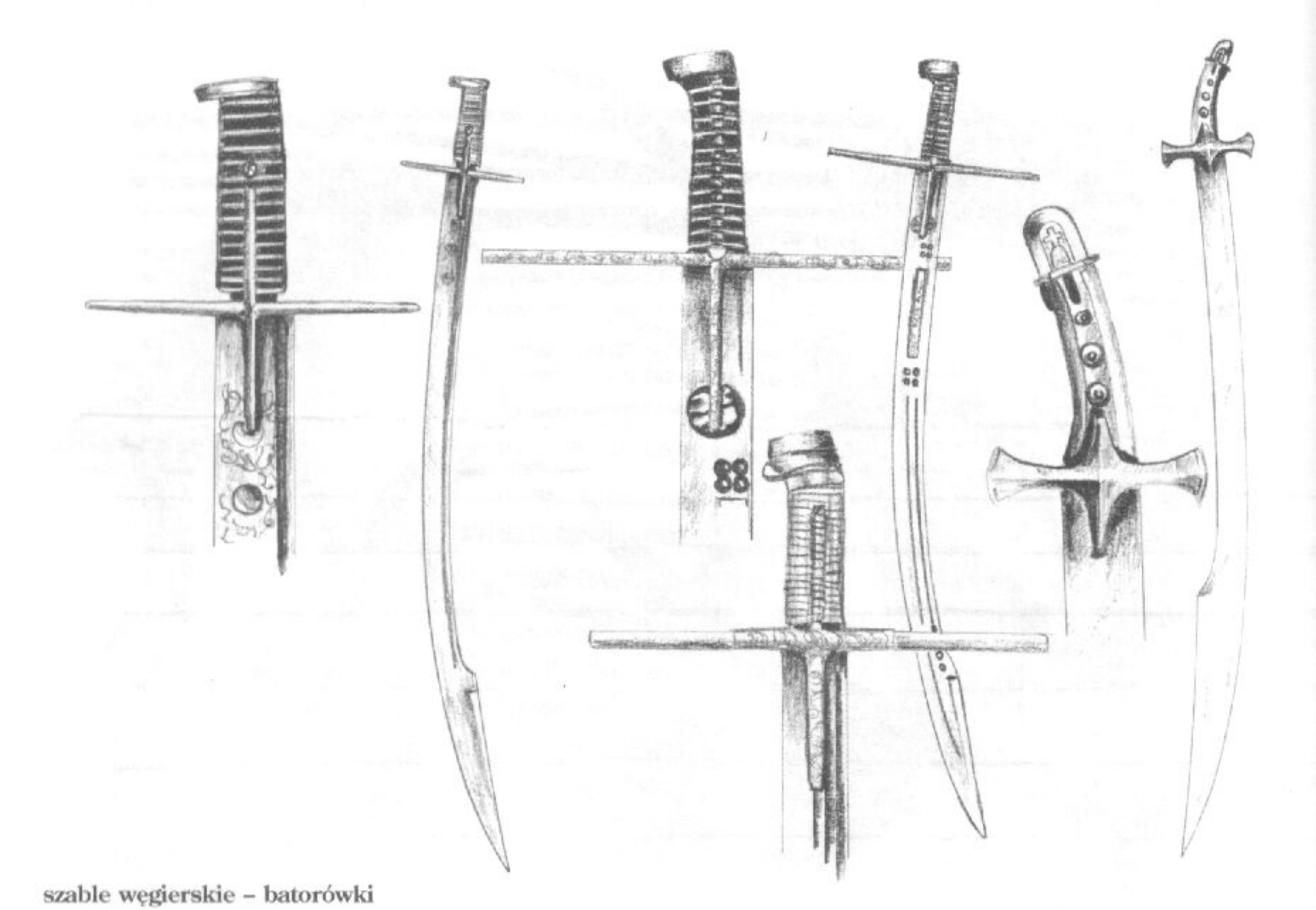
Rzecz jasna, atakujący nie musi wcale rozpoczynać zwarcia jako pierwszy, nawet posiadając Inicjatywę. Może w dowolnym momencie walki zadeklarować przeciwnikowi, że wstrzymuje się od ciosu, proponując na przykład: *„Tnij waćpan, ja poczekam"*. Traci wówczas Inicjatywę do końca bieżącego zwarcia, odzyskując ją dopiero na początku następnego.

Teraz, gdy atakujący określił już co czyni, kolej na jego przeciwnika, który może zadeklarować swoją Obronę. A więc może, jeśli chce, osłonić się – wykonać zastawę, zbicie czy unik. Załóżmy, że w opisywanym przypadku posiadający Inicjatywę Pan Gracz zadeklarował atak – „cięcie krzyżowe za 5 Punktów Walki", zaś jego przeciwnik postanowił złożyć się do zastawy. To najbardziej powszechny rodzaj obrony – szermierz przyjmuje cios na zastawę swej szabli. Deklaruje zatem: *„czynię zastawę za 3 punkty"*.

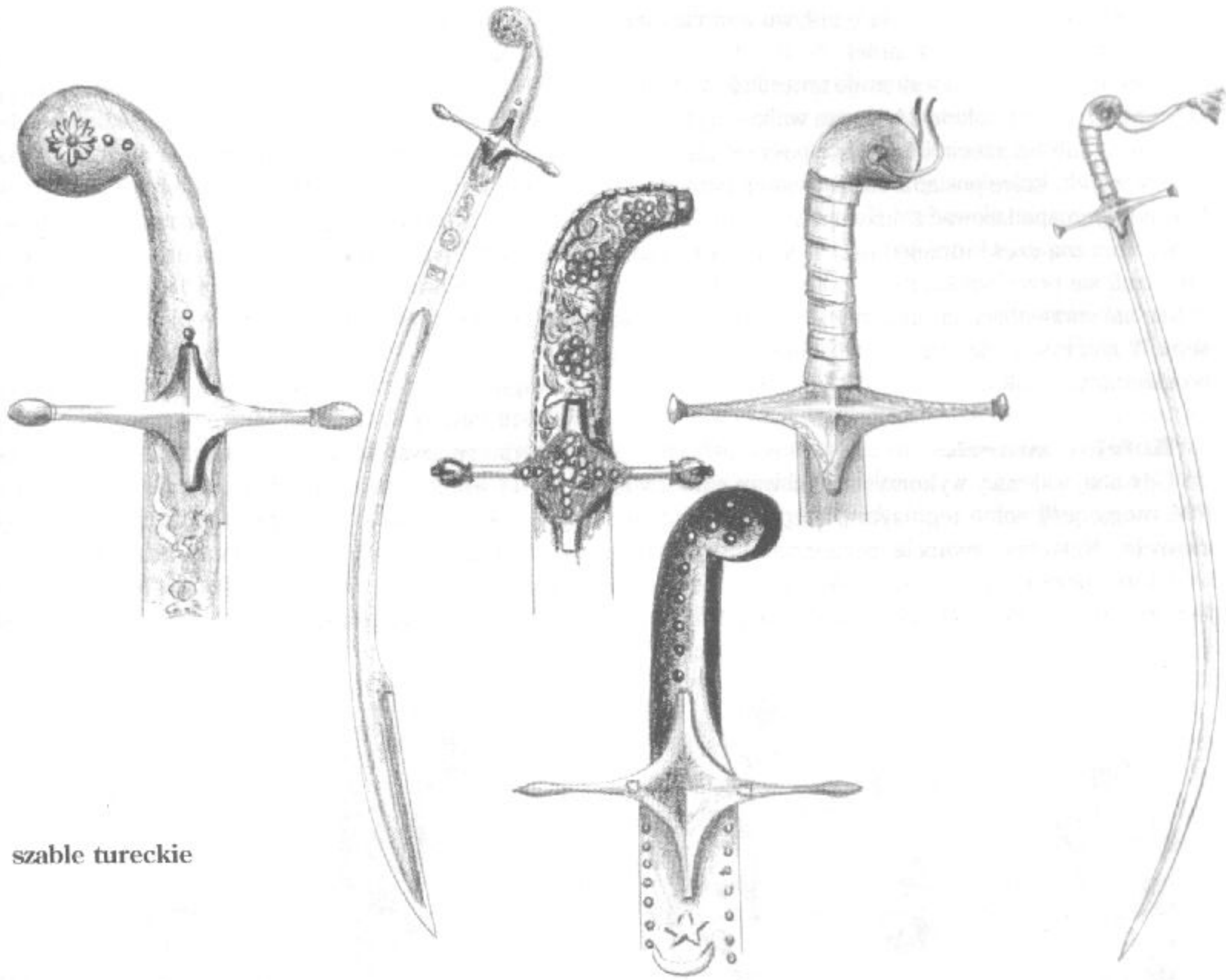
Następną czynnością, jaką wykonują atakujący i obrońca, jest odjęcie wydanych PW od puli, która jest przeznaczona na trwające właśnie **zwarcie**. A zatem np. Pan Gracz, posiadający biegłość *szabla* na poziomie 10, tnąc przeciwnika cięciem krzyżowym za 5 pkt., traci w aktualnym zwarciu 5 Punktów Walki, a więc pozostaje mu ich jeszcze 5.

Przez łeb, takiego syna!

Gdy określimy już ilość punktów, przeznaczonych na atak przez posiadającego Inicjatywę i punkty zadeklarowane na obronę przez jego przeciwnika, możemy sprawdzić, czy cięcie atakującego dotarło do cel, czyli ciała wroga. Aby to ustalić gracz, który zadeklarował atak, od liczby właśnie wydanych przez siebie PW odejmuje PW, które przeciwnik przeznaczył na Obronę. Następnie wykonuje rzut 1k10 i porównuje rezultat z otrzymaną różnicą. Jeżeli wynik rzutu jest od tej różnicy mniejszy lub jej równy, przyjmuje się, że trafienie było skuteczne i zadaje obrażenia odpowiadające rodzajowi broni, ew. pomniejszone o wyparowania zbroi. Jeżeli wynik rzutu był wyższy, cios trafił na zastawę lub tylko przeciął powietrze.



szable węgierskie – batorówki



szable tureckie

Prześledźmy to dokładniej. Załóżmy, że ten z panów braci, który uderzył pierwszy, zadeklarował cięcie wręczne za 5 PW. Jego przeciwnik zastawę za 3. Atakujący oblicza więc: 5–3. Różnica więc wynosi 2, a zatem trafi obrońcę, jeśli na k10 wyrzuci 1 lub 2 oczka.

Uwaga 1: Jeśli różnica pomiędzy ilością Punktów Walki wydanych na atak i obronę jest równa, bądź mniejsza niż 0, atakujący, aby trafić w cel, najpierw musi wyrzucić 1, a następnie rzucić jeszcze raz 1k10. Wynik od 1 do 5 oznacza trafienie w przeciwnika. Pozostałe – sparowanie bądź całkowite chybienie ciosu.

Uwaga 2: Wynik rzutu sprawdzającego trafienie równy 0(10) oznacza Skuchę, opisaną w dalszej części tej księgi.

Uwaga 3: Walczący powinni pamiętać, iż w żadnym ze zwarć nie można wydać na Ataki i Obrony więcej PW, niż wynosi poziom biegłości w używanej aktualnie broni, np. szermierz z biegłością *rapier 12* może w ciągu jednego zwarcia wydać na atak najwyżej 12 PW. Punkty, które w jednym zwarciu nie zostaną wykorzystane, są bezpowrotnie tracone i nie mogą być przekazywane na następne zwarcia. Za to na początku każdego kolejnego zwarcia cała pula PW jest odnawiana i grający na nowo dysponuje wszystkimi punktami.

Uwaga 4: Rzecz jasna, obrońca, jak już wspominaliśmy, nie musi wcale wykonywać zastawy. Może zdecydować, że nie będzie się bronił, zakładając, że przeciwnik wcale go nie trafi. W momencie, gdy zostaje zaatakowany, powinien po prostu nie deklarować obrony. W takiej sytuacji atakujący testuje wszystkie wydane na swój atak PW, nic od nich nie odejmując. A zatem np. jeśli atakował pchnięciem za 6 punktów, rezultat rzutu od 1 do 6 oznacza trafienie w cel.

I znowu skrzyżowanie broni

Po wykonaniu powyższych czynności obrońca, jeśli pozostały mu jakieś PW, zamienia się rolami z atakującym. Przypominamy raz jeszcze, że w ciągu każdego zwarcia wszystkie wydane na ataki czy obrony PW są

bezpowrotnie tracone, a w miarę upływu zwarcia każdy z walczących ma ich coraz mniej.

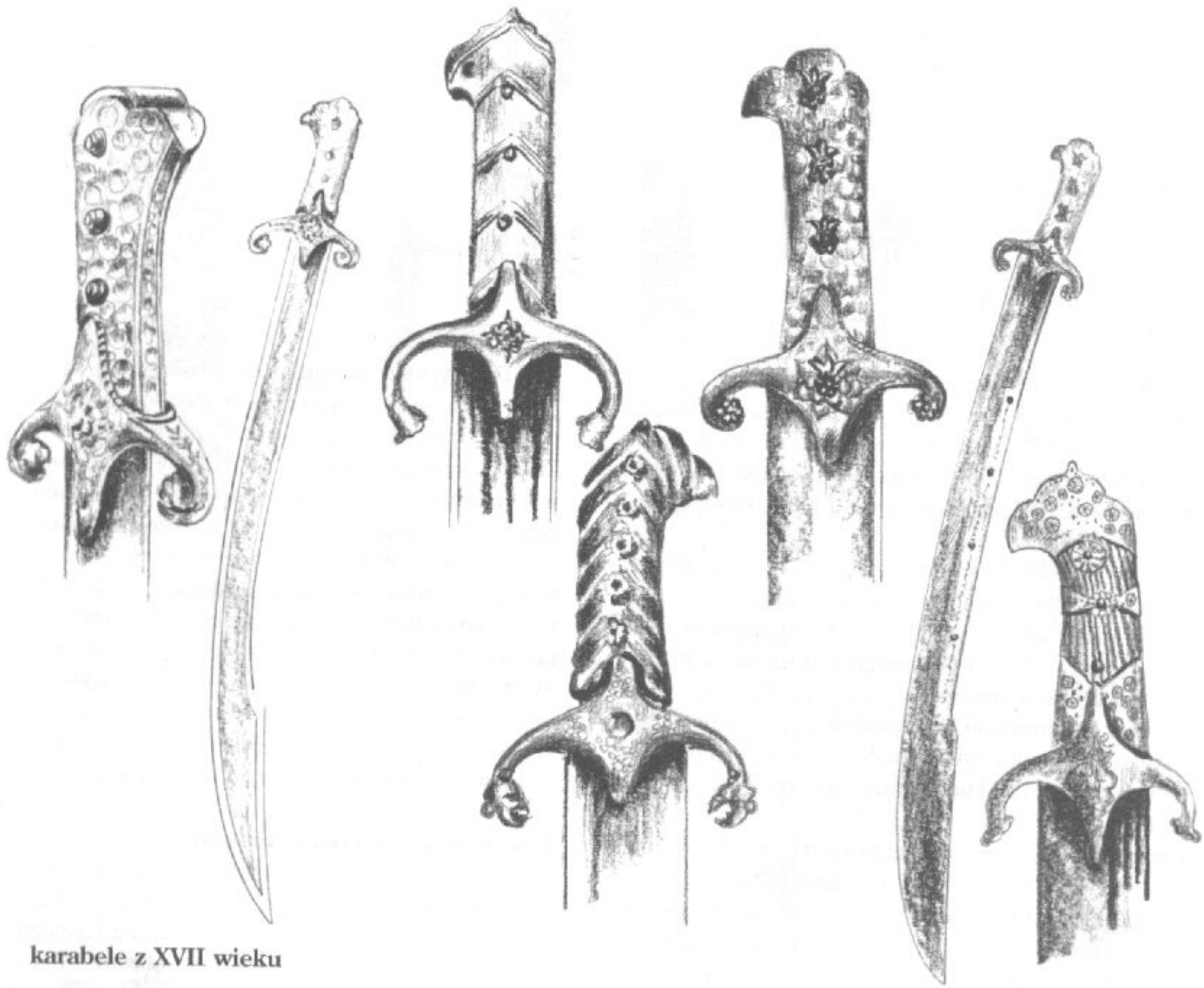
Niedawny obrońca wykonuje teraz atak według zasad, opisanych w punkcie 2 i 3 opisu walki – wybiera rodzaj cięcia lub pchnięcia i odejmuje poświęcane na niego PW z tych, które posiada. Każdy winien pamiętać, iż PW należy gospodarować z dużym namysłem. Jeśli włoży się znaczną część umiejętności w jedno silne cięcie i nie trafi się przeciwnika, może potem nie starczyć refleksu ani sprawności na zastawienie się przed jego ciosem. W rzeczywistości oznacza to pełne odsłonięcie się po nieudanym ataku.

Kolejne zwarcie

Gdy obaj walczący wykorzystają już wszystkie swoje PW, mogą, jeśli sobie tego życzą, rozpocząć następne **zwarcie**. Następne **zwarcie** rozpoczyna się również w takim przypadku, kiedy walczącym pozostały jeszcze jakieś PW, jest ich jednak zbyt mało, aby przeciwnicy mogli przeznaczyć je na jakiekolwiek działania zaczepne. Przypominamy po raz kolejny, iż w następnym zwarciu obaj przeciwnicy mają teraz pełną pulę PW, gdyż odnawia się ona na początku każdego zwarcia. Ilość Punktów Walki może jednak zmniejszyć się lub zwiększyć, w zależności od stanu zdrowia walczącego lub zmiany warunków atmosferycznych, w jakich przebiega walka, na przykład z nastaniem ciemności, w tłoku, czy też po prostu w wyniku znacznej przewagi jednego z Panów Graczy.

Uwaga 1: Powtarzamy raz jeszcze: dostępne w ramach puli Punkty Walki mogą być wydane tylko w ciągu jednego zwarcia. Nie wykorzystane – przepadają. Nie wolno przenosić ich z jednego zwarcia na następne, nie wolno też korzystać z tych, które będą dostępne dopiero w zwarciu nadchodzącym.

Uwaga 2: Starcie w „Dzikich Polach" przebiega według zasad zaczerpniętych z prawdziwej, rzeczywistej



karabele z XVII wieku

walki. Toczona jest ona zawsze według schematu *Atak kontra Obrona*, czyli cięcie (lub pchnięcie) kontra zastawa (unik). Po każdym Ataku tego z walczących, który posiada Inicjatywę, powinien nastąpić Atak (cięcie lub pchnięcie) tego, który jej nie posiada. Możliwa jest także sytuacja, gdy jeden z przeciwników odstępuje Inicjatywę swemu adwersarzowi – nie atakuje, tylko broni się, nawet przez kilka zwarć (np. chce, jak to bywało w XVII wieku, wypróbować siły przeciwnika). Może jednak się zdarzyć, że żaden z walczących nie będzie chciał deklarować ataku. Oznacza to, tak jak bywało w pojedynkach, iż obchodzą się wzajemnie i, zamiast ścinać na ostre obrzucają się obelgami lub, krzyżując broń, opierają na szablach dla nabrania tchu. Uważa się wówczas, iż **zwarcie** ich zostało przerwane i stan ten może trwać do czasu, gdy któryś z walczących zadeklaruje atak. Oczywiście w tym czasie różne zdarzenia mogą mieć wpływ na pojedynek – przede wszystkim toczą się inne walki. Ci, którzy przerwali zwarcie, zachowują wszystkie PW, które posiadali w momencie przerwania walki, a zatem ich pula nie ulega zmniejszeniu ani odnowieniu. Jeżeli więc jeden z nich (*szabla 8*), wydał dotychczas 4 punkty, a jego przeciwnik (*szabla 9*) 3, obaj, nawet krążąc przez kilka zwarć wokół siebie, zachowują: pierwszy 4, a drugi 6 pkt.

Opisywaną sytuację można zakończyć, jeśli w dowolnej chwili jeden z walczących (nie bierze się tu już pod uwagę Inicjatywy) zdecyduje się wykonać atak.

Uwaga 3: Uważa się, że zwarcie zostaje przerwane bez rozstrzygnięcia wówczas, gdy obaj walczący odstąpią lub zostaną rozdzieleni, np. ich konie odskoczą od siebie. Wówczas, jeśli zechcą zewrzeć się ponownie, należy rozpocząć walkę od nowa, tzn. jeszcze raz ustalić Inicjatywę. Jeżeli w trakcie walki jeden z przeciwników stwierdzi, że odchodzi od wroga, ale ten postąpi za nim, zwarcie nie może zostać przerwane. Uczynić to można dopiero wówczas, gdy przerwanie starcia zadeklarują obaj z walczących. Oczywiście, ktoś pozbawiony honoru może spróbować ucieczki z pola walki, choć zapewne nie będzie nim nikt z Panów Graczy. Ucieczka, polegająca po prostu na odwróceniu się i odbiegnięciu od przeciwnika, oznacza na pewno otrzymanie cięcia o dowolnej sile w plecy, o ile przeciwnikowi uda się test cechy Zmysły.

Skuchy

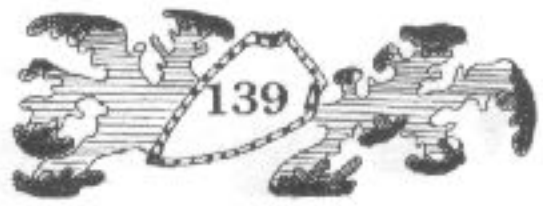
W każdej walce istnieje możliwość, iż jeden z walczących przez przypadek uczyni coś, co przyniesie mu szkodę: wystawi się na trafienie, pośliźnie (oby we krwi wroga, nie własnej), wypuści z ręki broń itp. Dlatego sytuacja, w którejś ktoś, wykonując rzut 1k10 w celu ustalenia czy trafił przeciwnika, uzyska wynik 0(10), oznacza, że przytrafiło mu się nieszczęście. Nie tylko nie trafił drugiego z walczących, lecz sam ponosi uszczerbek. Pan Gracz (lub Starosta Gry, jeśli dotyczy to kontrolowanej przezeń postaci) wykonuje wówczas następny rzut 1k10 i, w zależności od wyniku, ustala co się stało:

od 1 do 5 oczek, rzucający automatycznie traci ze swej puli Punktów Walki tyle, ile wyrzucił. Punkty te odejmowane są nie tylko z ilości przeznaczonej na trwające w chwili wyrzucenia skuchy **zwarcie**, lecz, jeśli trzeba, przenoszone są na następne. Np. Pan Gracz, którzy posiada pod koniec zwarcia już tylko 2 Punkty Walki, wyrzucił skuchę równą stracie 4 punktów. Oczywiście natychmiast traci nie wykorzystane 2 punkty, a w następnym zwarciu jeszcze 2. Wyniki 1–5, oznaczają po prostu błędy w sztuce szermierczej, złe zadanie ciosu lub też chwilę nieuwagi, pozwalającą przeciwnikowi na wykonanie skuteczniejszego ataku.

od 6 do 7, oznacza to potknięcie się lub pośliźnięcie. Starosta Gry wykonuje wówczas test Zwinności bohatera Pana Gracza. Jeśli jest udany, uczestnik zabawy traci tylko 5 Punktów Walki według podanych wyżej zasad. Jeśli jednak się nie powiedzie, walczący przewraca się. Leżąc, traci dodatkowo 5 Punktów Walki, a jego biegłość we wszystkich posiadanych broniach zmniejszona zostaje o 1/2 zaokrąglając w dół, do czasu, aż zdoła znowu stanąć na nogach. Gracz, który upadł, może podejmować próby podniesienia się, co Starosta Gry sprawdzić powinien testem połowy jego Zwinności. Oczywiście, jeśli wstaje bez potrzeby sprawdzania, wówczas nie zdoła jednak złożyć zastawy, co wiąże się z niemal automatycznym trafieniem go przez przeciwnika, który testuje wszystkie PW włożone w atak.

Jeżeli wypadnie 8, oznacza to wypuszczenie z ręki broni. Walczący wykonać musi wówczas test swej Biegłości Specjalnej, rzucając 2k10 i porównując wynik z jej wartością. Jeśli jest on nieudany, daną postać uznaje się za rozbrojoną.

9 oznacza nadwerężenie broni. Starosta Gry musi wykonać wówczas test Wytrzymałości oręża używanego w walce. Jeśli jest on nieudany, oznacza to, iż broń została złamana, stępiona bądź uszkodzona – zadaje mniej obrażeń lub też na każdy **atak** poświęcić należy 1 Punkt Walki dodatkowo (rzecz jasna, nie jest on dodawany do własnego ataku bądź odejmowany od obrony przeciwnika).



0(10) znaczy, że przez nieuwagę walczący zranił sam siebie, np. nie trafił przeciwnika, tnąc się z zamachu w nogę. Natychmiast odnosi obrażenia równe połowie tych, które zadaje jego broń.

Walki exemplum

Jak zatem widać, walka w niniejszym systemie jest zupełnie, ale to zupełnie inna, niż sposoby rozstrzygania starć prezentowane w większości gier fabularnych. Mamy nadzieję, że nie namieszaliśmy zbytnio ci w głowie, Mości Panie Bracie. Ilość możliwości, jakie otwierają się w tym względzie przed Waszą Mością, jest bardzo duża i może zdezorientować kogoś, kto po raz pierwszy wkracza w świat polskiej szlachty. Dlatego zdecydowaliśmy się podać przykład pojedynczego starcia z „Dzikich Pól". Pokazujemy w nim wszystko, absolutnie wszystko, co jest w stanie uczynić każdy z walczących, a także, jak wyglądać powinna walka pod względem samego opisu. Pojedynek, zajazd czy karczemna rąbanina nie może być przedstawiana przez Starostę Gry i Panów Graczy tylko i wyłącznie za pomocą mechaniki gry. Uczestnicy walki winni mówić to, co naprawdę czynią ich bohaterowie; zamiast jak w innych systemach *„rzucam na trafienie"*, *„ranię za osiem"*, raczej *„tnę waści za 4 wręcznie, w pion"*. Do lokalizacji trafień pomocne mogą być zamieszczone na stronach 144 i 145 ilustracje z opisanymi staropolskimi kierunkami uderzeń szabli czy rapiera. A oto jeden z przykładów walki:

Pewnego razu, w jednej z karczem pod Krakowem, zwadzili się dwaj szlachcice: pan Gedeon Dębołęcki (szabla 11), posiadający szablę zygmuntówkę zadającą 1k50+10 obrażeń (normalnie 1k50, ale 10 to modyfikator z Krzepy, która wynosi u naszego bohatera 65%) i pan Stefan Wilczyński (szabla 12), posiadający karabelę zadającą 1k50 obrażeń. Cała zwada rozpoczęła się o rzecz dość błahą i – można by rzec – powszednią w XVII wieku. Otóż jego mość Wilczyński stwierdził bezczelnie, iż pan Dębołęcki strzelił do niego dwukrotnie na rynku w Bieczu, potem zaś zbiegł, gdy przekonał się, że nie trafił. Pan Gedeon z kolei odparł, iż nigdy nie chybia, ani tym bardziej nie ucieka, strzelał zaś tylko do jednego z pijanych pachołków starościńskich, który napastował wszeteczną dziewkę pod gospodą.

Nie uspokoiło to przeciwnika. Ponieważ z Wilczyńskim było jeszcze dwóch innych szlachciców i odmowa nie wchodziła w grę, pan Dębołęcki wyszedł ze swym adwersarzem na tyły karczmy (w pobliskiej wsi był dwór miejscowego podstarościego), aby rozstrzygnąć ów drobny konflikt w pojedynku.

Na początku, gdy obaj przeciwnicy ustawili się już naprzeciwko siebie, ustalamy oczywiście Inicjatywę. Pan Gedeon Dębołęcki rzuca 1k10 i dodaje do wyniku wartość swojej szabli. Wypada 5, a zatem w sumie 16. Pan Wilczyński czyni to samo. Wypada 3, a zatem 15. W tym wypadku pan Dębołęcki może atakować jako pierwszy.

Załóżmy, że pan Gedeon zna wszystkie podstawowe ataki szablą, spośród wymienionych w dalszej części tej księgi, w Zbrojowni, przy opisach poszczególnych broni. Czyli cięcie wręczne, za minimalnie 1 Punkt Walki, cięcie krzyżowe za 2, cięcie zamachowe za co najmniej 2 pkt. i plus 2 punkty, zadające 20 obrażeń dodatkowo, pchnięcie – minimalnie 3 punkty i dodatkowo jeszcze 1, zadające o 10 obrażeń więcej i oczywiście zastawę za 1 pkt. Jego przeciwnik posiada taki sam zestaw ataków i zasłon.

Jako pierwszy atakuje pan Dębołęcki. Ma do swej dyspozycji 11 Punktów Walki (szabla 11). Wybiera zatem ze swego zestawu cięcie krzyżowe i przeznacza na nie 4 Punkty Walki. Pozostaje mu tylko 7 (11 - 4 = 7). Mówi zatem:

– Tnę waści krzyżowo w łeb za 4 punkty.

Jego przeciwnik składa się do zastawy, poświęcając na ten cel 4 Punkty Walki. Odlicza je od tych, którymi dysponuje. Pozostają mu więc 8 Punktów Walki (12 - 4 = 8). Deklaruje:

– Czynię zastawę za 4 Punkty.

Pan Gedeon musi rzucać 1k10. Ponieważ Atak jest równy obronie, nasz bohater trafi, jeśli za pierwszym razem uzyska 1, a za drugim, w myśl podanych wcześniej zasad, od 1 do 5. Wypada 4. A zatem cios został sparowany. Teraz kolej na przeciwnika.

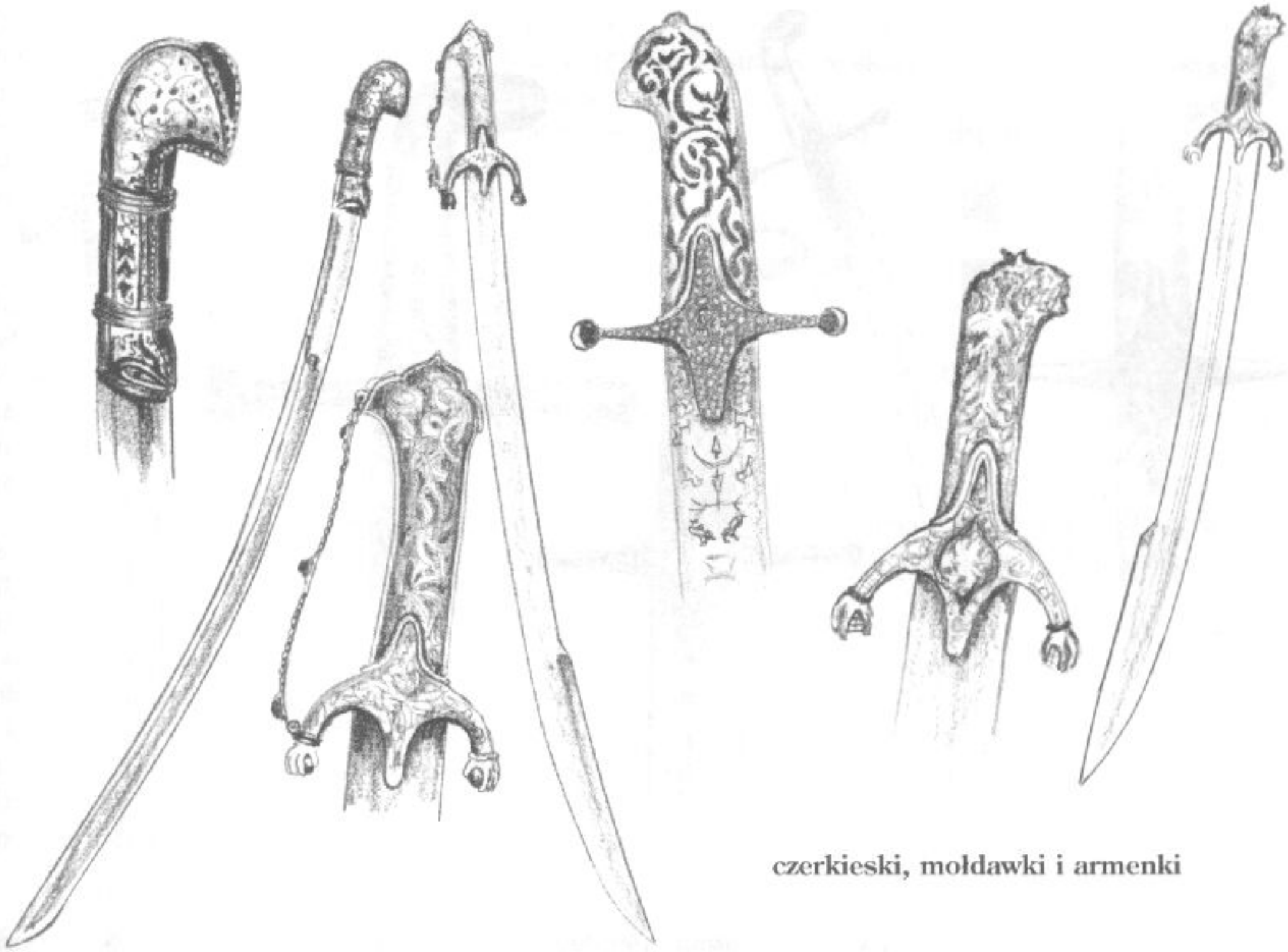
Pan Wilczyński ma jeszcze do swej dyspozycji 8 Punktów Walki. Decyduje się zatem na pchnięcie. Przeznacza na nie 3 Punkty Walki (nie może wydać mniej niż 2), a także według reguł opisanych w Zbrojowni, dodatkowo 1 pkt, który nie jest wliczany do Ataku. W sumie wydaje zatem 4, pozostają mu jeszcze 4. Teraz czyni pchnięcie i mówi:

– Pcham waści za 3 punkty!

Dębołęckiemu pozostało jeszcze 7 punktów szabli. Decyduje się teraz, że czyni zastawę i poświęca na nią 2 pkt. Wilczyński wykonuje rzut 1k10. Wypada 7, co znaczy, że nie trafił przeciwnika.

Teraz znowu kolej naszego Gedeona. Pozostało mu jeszcze 6 Punktów Walki (miał 8, uczynił zastawę za 2, więc 8 - 2 = 6). Decyduje się teraz ciąć wroga wręcznie za wszystkie punkty, a zatem mówi.

– Tnę cię, psi synu, wręcznie za 6 punktów.



czerkieski, mołdawki i armenki

Panu Wilczyńskiemu pozostały tylko 4 Punkty Walki. Deklaruje zatem:

– Czynię zastawę za 4 pkt.

Dębołęcki rzuca 1k10. Wypada 1! Trafił adwersarza. Wykonuje szybko rzut 1k50 i dodaje doń 10. Wypada 24 + 10, czyli 34. Wilczyński odlicza sobie obrażenia od swej Żywotności (85). Pozostało mu 51. Jest więc dość poważnie zraniony.

– Waść machasz jak cepem! – rzecze Dębołęcki – obaczym zaraz, jakowego koloru masz krew. Powiadają, że z chama zawsze czarna tryska. Waścina matka musiała z chłopami na gnoju legiwać, z czego wiadome wyszły dzieci...

– Waść mi o mej matce nie powiadaj! – krzyczy Wilczyński. – Jam dawno słyszał, że Dębołęccy od ladacznicy przemyskiej ród wiodą. Mać – wiadomo kto, a ojca, szukaj między krzakami!

Tak oto kończy się pierwsze zwarcie walki. Inicjatywa w dalszym ciągu należy do Dębołęckiego, ponieważ jednak rozdrażnił nieco przeciwnika, postanawia zmusić go do silnego ataku i tym samym odsłonięcia się. Zamiast wymierzyć cięcie lub pchnięcie, puszcza go przodem, mówiąc:

– Czyń, acan, pierwszy powinność swoją!

Dębołęcki odstąpił zatem Wilczyńskiemu Inicjatywę na najbliższe zwarcie. Oczywiście mógł uczynić to przed dowolnym atakiem, niekoniecznie w tej chwili. W efekcie tego, co uczynił, aż do końca obecnego zwarcia zawsze będzie uderzał jako drugi. Dopiero na początku następnego zadecyduje, czy znowu pozwoli uderzyć Wilczyńskiemu, czy też sam zaatakuje, rzecz jasna, o ile nie straci do tego czasu Inicjatywy.

Wilczyński ma znowu 12 Punktów Walki do wydania. A zatem deklaruje potężne cięcie wręczne – zamachowe za 7 punktów. Według zasad podanych w Zbrojowni, aby uczynić zamach, wydać musi dodatkowo 2 pkt. W symie traci zatem 9 Punktów Walki.

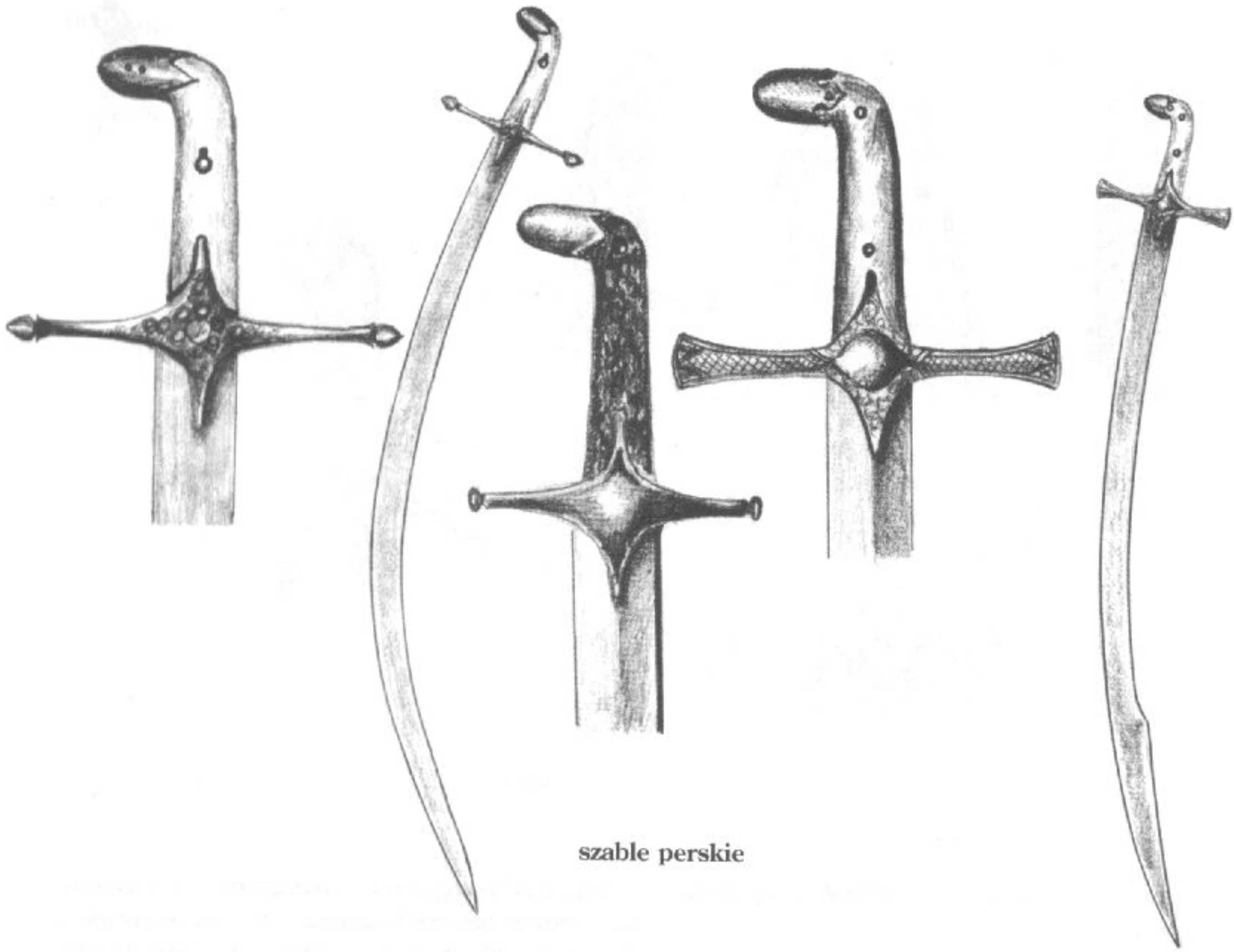
– Tnę cię, psi synu, cięciem wręcznym z zamachu za 7 punktów.

Pan Gedeon Dębołęcki uśmiecha się do siebie. Postanawia, że złoży zastawę tylko za 4 pkt. Niechże przeciwnik odsłoni się po nieudanym ciosie!

– Zastawiam się za 4 punkty.

Wilczyński rzuca 1k10. Wypada 4. Chybił i zamiast w przeciwnika, uderzył w zastawę jego szabli. Pan Gedeon znowu decyduje się puścić go przodem. Czeka, aż tamten odsłoni się jeszcze bardziej.

– Tniesz waćpan jak drwal pijany! – mówi.



szable perskie

Rozzłoszczony Wilczyński popełnia podstawowy błąd szermierczy – pozwala, by wzięła nad nim górę wściekłość. Tnie swego przeciwnika krzyżowo za 3 pkt.

– Tnę waści krzyżowo za 3 pkt!!!

Na to Dębołęcki:

– Zastawiam się za 2 punkty.

Wilczyński znowu rzuca 1k10. Wypada 6 oczek. Znowu chybił!

Dębołęcki postanawia wymierzyć cios. Domyśla się, że jego przeciwnikowi nie pozostało już wiele Punktów Walki. (wrogowie nie powinni wiedzieć, jak dobrzy są w szabli). On sam wydał dotąd 6 pkt., zostało mu więc 5.

– Tnę waści krzyżowo z zamachem za 3 punkty.

Dębołęcki uczynił cięcie z zamachu, a zatem poza 3 PW musi wydać dodatkowo jeszcze 2 PW. Rzecz jasna, swemu wrogowi deklaruje tylko te punkty, od których potem odejmuje jego zastawę.

Wilczyński nie zdąży się teraz zastawić. Zaatakował zbyt mocno i nie zostało mu zbyt wiele PW. Musi przyjąć cięcie, jak to się powiada, „na klatę".

Dębołęcki rzuca zatem 1k10 i porównuje wynik z wszystkimi wydanymi na cięcie punktami. Wypadło 3. Trafił znowu. Tym razem za 1k50 + 10, czyli... tylko 16 pkt. obrażeń. Ponieważ cięcie to było cięciem zamachowym, dodaje dodatkowo 20. W sumie zadał więc przeciwnikowi 36 pkt. obrażeń. Żywotność Wilczyńskiego spada do 15 (51 - 36 = 15).

– Waćpan krwawisz!

Ponieważ obaj przeciwnicy nie mają już Punktów Walki, rozpoczyna się następne zwarcie. Dębołęcki znowu puszcza przodem Wilczyńskiego. Tym razem jednak pan Stefan stał się ostrożniejszy. Być może ból z ran dotarł wreszcie do jego głowy. Deklaruje zatem, że też nie atakuje, lecz czeka na posunięcia przeciwnika. Obaj walczący obchodzą się zatem wzajemnie, gotowi w każdej chwili skrzyżować ponownie broń.

– Poniechaj mnie, a żyć będziesz – mówi Dębołęcki.

Przeciwnik milczy. Pan Gedeon wyskakuje zatem do przodu i tnie go za 2 pkt. Tamten tylko uchyla się. Nie składa zastawy. Dębołęcki rzuca 1k10. Wypada 4.

Nie trafił. Wilczyński czyni pchnięcie za 9, czyli w sumie 10 pkt. Jego przeciwnik składa zastawę za 5. Rzut 1k10 daje 2. Różnica pomiędzy 9, a 5 to 4, a zatem wynik mieści się w przedziale trafienia. Gedeon Dębołęcki zostaje ranny... Wilczyński rzuca 1k50. Zadaje 48 pkt. obrażeń, plus dodatkowo 10, bo zadawał pchnięcie. W sumie 58...

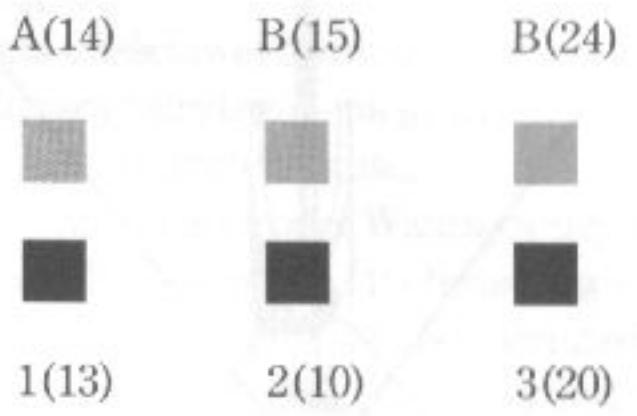
– Tnę waści krzyżowo za 4 punkty – krzyczy Dębołęcki. Wilczyński czyni zastawę za 3. Rzut 1k10 daje 0. A zatem Dębołęcki, nie dość, że poważnie ranny, w dodatku wyrzucił skuchę. Szybko rzuca jeszcze raz 1k10. Otrzymuje wynik 1. Na szczęście po prostu nieco wystawił się na trafienie. W następnym zwarciu od jego Punktów Walki odejmujemy zatem 1.

Rozpoczyna się kolejne zwarcie. Pan Dębołęcki posiada teraz 10 Punktów Walki (-1 za skuchę), jego przeciwnik zaś 12. Znowu puszcza wroga przodem. Wilczyński tnie za 4 punkty wręcznie, Dębołęcki paruje za 3. Potem, z kolei sam zadaje cięcie wręczne za 5 pkt. Przeciwnik odbija za 4. Dębołęcki sprawdza trafienie. Wyrzucił 1, a zatem jego klinga wbiła się w ciało przeciwnika, zadając 1k50 + 10, czyli 36 pkt. obrażeń. Wilczyński krzyczy: „Jezus Maria!" i pada na trawę, twarzą do ziemi. To znaczy, że będzie żył.

Kupą, Mości Panowie!

Nie zawsze Panowie Gracze walczyć będą w pojedynku jeden na jednego. Nie zawsze też sprzyjać będą im warunki zewnętrzne. Jeśli ktoś włóczy się po błotnistych, niebezpiecznych traktach Rzeczypospoplitej, może zdarzyć się, że w ciemnym borze opadnie go zgraja grasantów, w ciasnym wąwozie czekać będą beskidnicy, na Dzikich Polach zaś, czy w brudnym, niżowym szynku pijani, skorzy do bitki Zaporożcy. Hultajstwo to ma za nic poczucie honoru i nie wyjdzie na pojedynek. Bardziej niż w swoją sztukę szermierczą ufać bowiem będzie liczbie i sile. Dlatego też nie raz Panowie Gracze zaanagażują się w walkę jako cała Swawolna Kompania. Sytuacja taka wymaga dokładniejszego opisu.

Starcie zbiorowe rozstrzyga się według takich samych zasad, jak opisywany wyżej pojedynek. Przede wszystkim na początku pierwszego zwarcia ustalić należy inicjatywę wszystkich uczestniczących w walce szlachciów i ich przeciwników. Następnie według niej ustala się kolejność przeprowadzania zwarć. Jako pierwszą przeprowadza się walkę tego, kto posiada najwyższą wartość Inicjatywy i oczywiście jego przeciwnika. Następnie bierze się pod uwagę kolejnego walczącego, który pod względem wysokości inicjatywy jest drugi i jeszcze nie stoczył boju, potem trzeciego itd., aż do ostatniego ze skorych do bitki. A oto przykład:

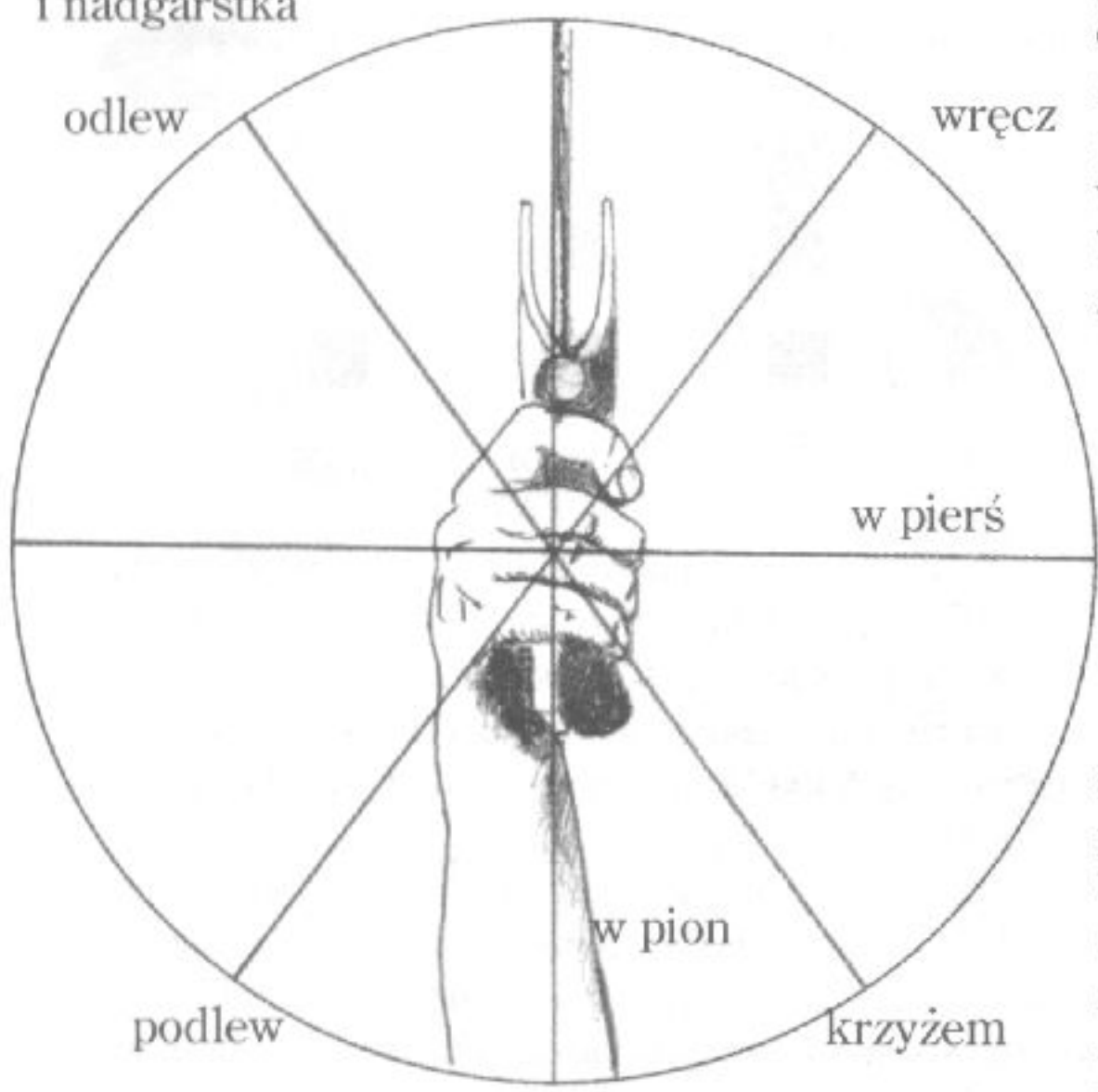


W podanym wyżej przykładzie 3 szlachciców, oznaczonych jako A, B i C, ściera się z 3 kozakami, oznaczonymi kolejno jako 1, 2, 3. Na początku zwarcia ustalamy inicjatywę dla każdego z walczących. Szlachcic oznaczony jako A ma 14 inicjatywy, B 15, C zaś 24. Kozacy odpowiednio 13, 10, 20.

Najwyższą wartość inicjatywy ma, jak widać, pan brat C – 24 punkty. Po nim kozak nr. 3 – 20, następnie pan brat B – 15, pan brat A – 1, kozak 1 – 13 i kozak 2 – 10. Kolejność przeprowadzania zwarć jest zatem następująca: jako pierwsze rozstrzyga się zatem **zwarcie** szlachcica C i zarazem kozaka nr 3, bowiem C posiada najwyższą Inicjatywę. Następny w kolejności Inicjatywy jest kozak 3, ten jednak już przed chwilą walczył, przechodzimy zatem do następnego z biorących udział w starciu. Szlachcic B jest trzeci w kolejności pod względem inicjatywy, ponieważ zaś jeszcze nie walczył, teraz powinno rozstrzygnąć się **zwarcie** jego i kozaka numer 2. Na końcu walkę toczyć będą szlachetka A i kozak 1.

Dopiero po rozstrzygnięciu wszystkich zwarć, możliwe jest poruszenie się przeciwników. Jeśli na początku zwarcia nie są uwikłani w żadne starcie, mogą poruszyć się w czasie, gdy pozostali walczą. W takiej sytuacji, gdy Starosta Gry zapyta ich według kolejności Inicjatywy co robią, mogą zadeklarować poruszanie się. Za każde przebyte w czasie walki pole, tracą 2 PW z dostępnej dla danego zwarcia puli. A oto przykład:

W momencie rozpoczęcia zwarcia bohater A (*szabla* 10), znajduje się w odległości, która uniemożliwia nawiązanie walki z kimkolwiek. Starosta Gry powinien zatem wymagać od Pana Gracza A, aby zadeklarował jasno, co robi. Jeśli A zadecyduje, iż zamierza dojść do przeciwnika oznaczonego jako 1, Starosta Gry najpierw oblicza, ile pól dzieli A od 1. (W końcu może okazać się, iż jest ich tyle, iż płacąc za każde z nich PW walczący doszedłby do 1 dopiero w następnym zwarciu). Potem za każde przebyte pole odejmuje, według powyższych przepisów 2 PW od biegłości w używanej aktualnie broni gracza A.



Teraz Starosta Gry przeprowadza zwarcia według kolejności Inictatywy, dla tych przeciwników, którzy znajdują się w bezpośrenim kontakcie bojowym. Gdy rozgrywane jest **zwarcie** pomiędzy 1 i B i obaj walczący posiadają już mniej lub tyle samo, ile zostało A po odliczeniu kosztów pokonania odległości, Starosta Gry dopuszcza A do udziału w zwarciu.

Uwaga! W sposób powyższy można umożliwić przemieszczenie się na polu walki jedynie tym przeciwnikom, którzy chcą rozpocząć starcie po raz pierwszy w ciągu jednego zwarcia. Jeśli któryś z walczących zakończy **zwarcie** ze swoim wrogiem, i pozostały mu jeszcze jakieś Punkty Walki, z atakiem na kolejnego wroga zaczekać musi do następnego zwarcia.

Jeśli np. w powyższym przykładzie przeciwnik B zakończyłby wcześniej walkę z przeciwnikiem 2 i pozostałyby mu jeszcze jakieś Punkty Walki, może zaatakować któregoś z wrogów (1 lub 2), dopiero na początku następnego zwarcia. Oczywiście, nie ma żadnych przeciwwskazań, aby poruszył się w dowolnym kierunku, odejmując od pozostałych jeszcze 2 PW za każde przebyte pole.

Ma się rozumieć, iż w trakcie walki grupowej, Panowie Gracze mają o wiele mniej możliwości popisania się swoją biegłością we władaniu szablą czy rapierem. W czasie burdy karczemnej, zajazdu czy zwady, po prostu nie ma na to czasu. Pojedynek, w którym obaj przeciwnicy chcą przedstawić wszystkim swój szermierczy kunszt, może trwać bardzo długo. Walki grupowe zajmują znacznie mniej czasu. Dlatego też, aby rozstrzygać je szybko, Panowie Gracze nie powinni stosować wielu skomplikowanych cięć. W zwykłej karczemnej rąbaninie uderzało się wręcz i na odlew, pchało, rąbało z zamachu, aby jak najszybciej wyeliminować przeciwnika. Na bardziej skomplikowane manewry po prostu nie było czasu.

Dwóch na jednego

Dość często może się zdarzyć, że ktoś z Panów Graczy walczyć będzie z kilkoma przeciwnikami naraz. Co zatem należy czynić w takim przypadku? Przede wszystkim – ustalić Inicjatywę wszystkich walczących. Jako pierwszy w danym zwarciu wykonać może Atak ten, który ma najwyższą wartość, potem ten z niższą, i tak dalej, w kolejności inicjatywy. W czasie starcia z kilkoma przeciwnikami, PW samotnej postaci nie są w żaden sposób zmniejszane, w żaden sposób nie zwiększają się też biegłości przeciwników. Oczywiście postać walcząca samotnie ma tylko jedną pulę punktów i z niej właśnie obronić się musi przed kilkoma wrogami. Wszystko zależy zatem od współczynników biegłości w używanej broni. Świetny szermierz poradzi sobie wszak bez problemu z kilkoma mniej biegłymi zawalidrogami.

Zawsze któryś z wrogów ma możność zdecydowania się na oddanie inicjatywy, poczekanie na swego współtowarzysza i wspólny **atak**. W takim przypadku, obrońca nie musi wykonywać dwóch zastaw. Po prostu składa jedną, a obaj przeciwnicy odliczają sobie wydane na nią PW osobno; czyli każdy odejmuje ją od PW przeznaczonych na swoje cięcie, czy też pchnięcie. A oto przykład:

W jednej z karczem na Mazowszu, nasz Gedeon Dębołęcki zaatakowany zostaje przez dwóch podpitych zawalidrogów – Maćka i Marcina. Gedeon sięga zatem po szablę i ustala Inicjatywę. Pierwszy jest Maciek, za nim Dębołęcki, ostatni zaś Marcin. Dla Maćka możliwe są więc dwa rozwiązania kolejności ataków. Albo według inicjatywy: wówczas zaatakuje pierwszy, po nim Dębołęcki, na końcu zaś Marcin, albo też odda inicjatywę panu Gedeonowi, a potem zaatakuje razem ze swym kompanem – Marcinem. Załóżmy, że decyduje się na taki właśnie przebieg starcia. Dębołęcki tnie pierwszy – chybia. Następni są obaj zawalidrodzy. Maciej wydaje na cięcie 5 pkt., Marcin zaś 6. Nasz bohater czyni zastawę za 4 pkt., traci tyle ze swojej puli i tyleż właśnie odejmują od swoich zastaw obaj przeciwnicy. Maciej ma szansę trafić Gedeona, jeśli przy rzucie 1k10 wyrzuci 1 oczko, Marcin zaś 1 lub 2.

W karczmie, w lesie, w strumieniu

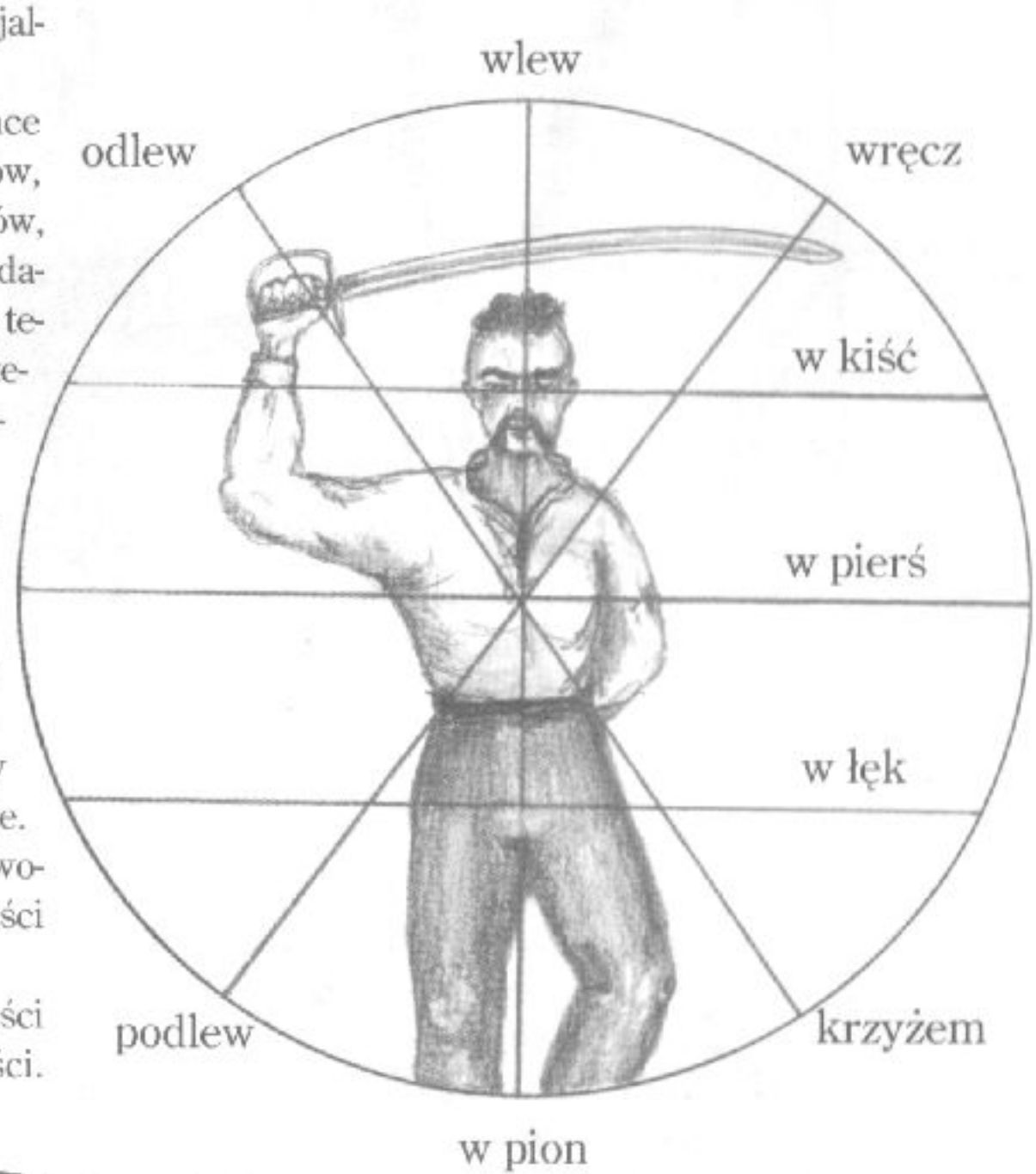
Nie zawsze zdarzy się, że Panowie Gracze walczyć będą za dnia, na dużej, rozległej przestrzeni. Czasami wypadnie im ciąć się z wrogiem w ciemności, w tłoku, czy nawet na wąskim mostku przerzuconym nad przepaścią. Oczywiście z sytuacji takiej wynikać będą odpowiednie modyfikacje współczynników używanych biegłości. Modyfikatory dla wszelkiego typu strzelb i pistoletów podane są w *Księdze VI: Z półhaka do Kozaka*, dlatego poniżej określamy tylko te, odnoszące się do użycia broni białej lub drzewcowej. Wszelkie ułamki zaokrąglamy w dół:

- Atak z przewagą wysokości, np. z konia, z muru, z podwyższenia. Broniący się (jeśli jest niżej) biegłość minus 1/4.
- Atak w szarży, np. cięcie szablą z cwałującego konia. obrażenia +20 (tylko szable i pałasze). W wypadku pchnięcia istnieje możliwość, iż siła rozpędu konia wyrwie oręż z ręki atakującego (w zależności od woli Starosty Gry test biegłości – rzut 2k10).
- Zwada w półmroku, np. w ciemności rozjaśnianej słabym blaskiem ogniska, walka w słabo świetlonej karczmie. Biegłości wszystkich walczących -1/4, wyjątki – posiadanie specjalnej biegłości (np. oko kota).
- Walka w całkowitych ciemnościach. Biegłości wszystkich walczących -1/2, wyjątki – posiadanie specjalnej biegłości (np. *oko kota*).
- Atak z zaskoczenia z przodu. O ile postać, którą chce się zaskoczyć, nie wykona udanego testu Zmysłów, z użyciem zależnych od Starosty Gry modyfikatorów, biegłość -1/4, do czasu, aż wykona udany test podanej cechy. Możliwe jest wykonanie tylko jednego testu w ciągu zwarcia. Począwszy od drugiego z testów, wynik rzutu zwiększany jest o +10 i wielokrotność tej liczby, za każde zwarcie.
- Atak z zaskoczenia z tyłu. O ile postać, którą chce się zaskoczyć, nie wykona udanego testu Zmysłów, biegłość -1/2, do czasu, aż wykona udany test podanej cechy, przy czym należy pamiętać, iż możliwy jest tylko jeden w ciągu zwarcia. Począwszy od drugiego z testów, wynik rzutu zwiększany jest o +10 i wielokrotność tej liczby, za każde zwarcie.
- Walka w trudnych warunkach, np. do połowy w wodzie, w gęstych gałęziach. Obaj walczący biegłości –1/4, wyjąwszy posiadanie specjalnych biegości.
- Walka całkowicie w wodzie. Obaj walczący biegłości -1/2, wyjąwszy posiadanie specjalnych biegości. Obrażenia -10.
- Walka w wąskim przejściu, np. w tunelu. Obaj walczący biegłości -1/4, wyjąwszy posiadanie specjalnych biegości.
- Walka zza częściowej osłony, np. płotu, gałęzi, mebli itp. Atakujący ukrytego – biegłość -1/4, wyjąwszy posiadanie specjalnych biegości.
- Walka bronią dwuręcznie. Walczący używający broni w ten sposób: biegłość -1/4; Obrażenia +20.
- Walka postaci oślepionej, np. po zarzuceniu na głowę płachty materiału, przeprowadzana jest w taki sam sposób, jak w zupełnej ciemności.
- Walka w tłoku (tzn. na jednego walczącego przypada mniej miejsca niż pole 2 m x 2 m), np. w zatłoczonej karczmie, biegłość -1/4.

Opisywane modyfikatory nie kumulują się, np. walka w nocy, na chybotliwym moście, powoduje zmniejszenie biegłości o największy z modyfikatorów, a więc o 1/2, a nie o 3/4 (1/2 + 1/4).

Zwada karczemna

Nie zawsze w trakcie walki zdarzy się, że Panowie Gracze używać będą tylko i wyłącznie szabel, rapierów lub broni drzewcowych. Czasami chwycić mogą także za oręż improwizowany. Niejeden zawalidroga, w przypływie złości, cisnąć może w przeciwników ławą, stołem, chwycić kogoś za żupan i uderzyć głową, przyłożyć



cięcia zamachowe szablą

pięścią. W takich przypadkach Starosta Gry postąpić powinien w szczególny sposób. Gdy ktoś używa broni improwizowanej, np. ławy lub pięści, musi otrzymać od prowadzącego pewną liczbę PW, a Starosta ustali wartości minimalne dla ataku czy obrony przy posługiwaniu się tą bronią. Wszystkie rodzaje przedmiotów, którymi walczyć można trzymając je w ręku (nie dotyczy to rzucania), a zatem np. stoły, ławy, sztachety z płotu, kije, drągi, kłonice itp., umożliwiają zwykle wykonanie dwóch rodzajów działań w starciu z przeciwnikiem. Po pierwsze uderzenia, a zatem ataku. Po drugie zaś zasłony, a więc, wedle schematu przyjętego w tym systemie – obrony.

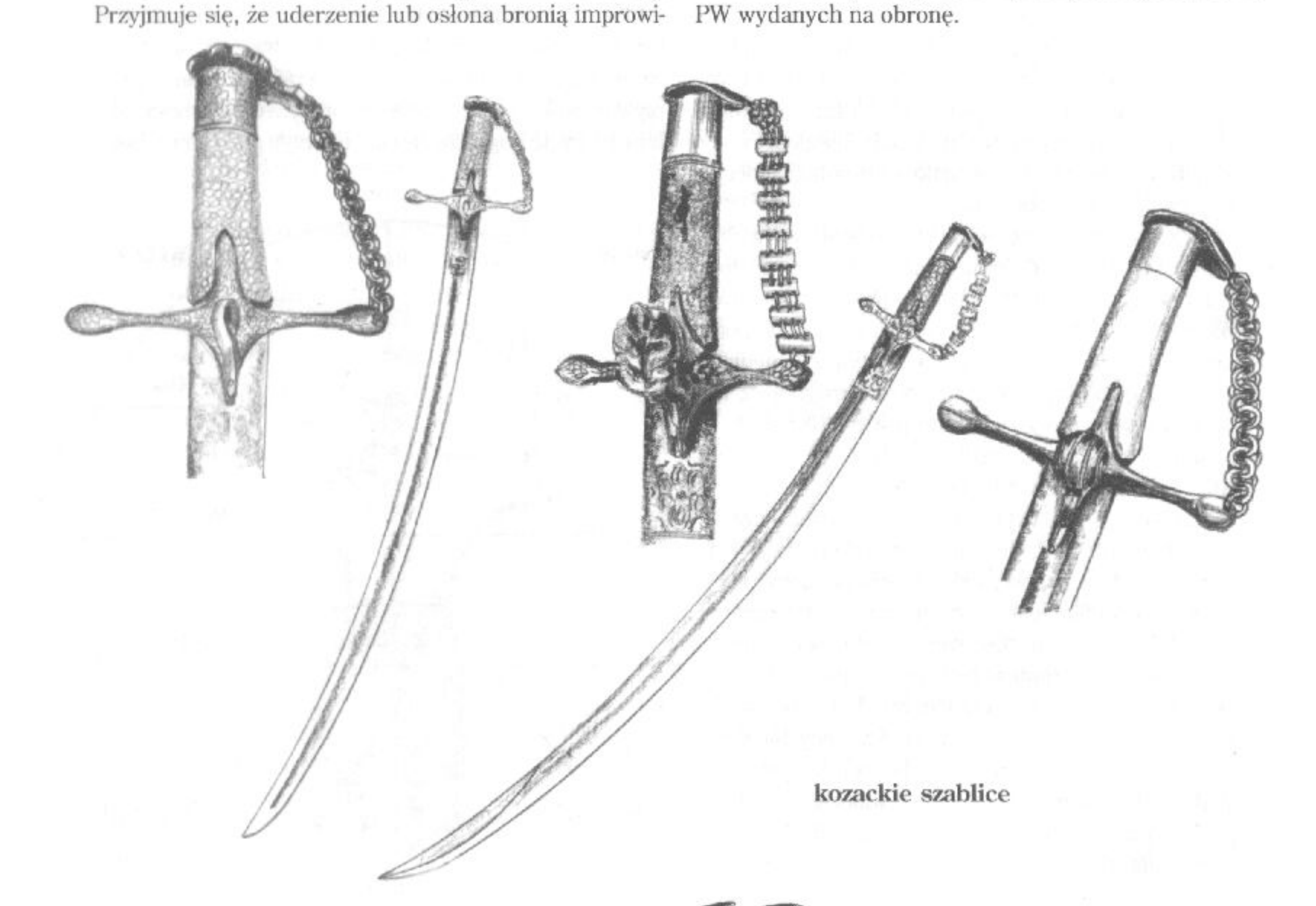
Starosta Gry przydziela zatem posługującemu się tą bronią kilka PW. Zakłada się, że komuś, kto nie używał nigdy ławy, kija czy stołu, np. pierwszy raz w życiu zastawić się musi drewnianym zydlem przeciwko szabli, należy przyznać minimalną ich ilość, a zatem np. 6. Ktoś bardziej obyty z tego typu broniami, a więc np. posiadający biegłość *zwada karczemna*, otrzymać powinien odpowiednio większą liczbę, np. 10 czy 12.

Po przydzieleniu Punktów Walki Starosta Gry ustala wartości minimalne dla najsłabszego Ataku i Obrony. Przyjmuje się, że uderzenie lub osłona bronią improwizowaną kosztuje tym mniej, im bardziej dana broń jest lżejsza i bardziej poręczna. Np. uderzenie kogoś dębową ławą wymagać będzie w jednym zwarciu poświęcenia co najmniej 5 PW, osłona zaś co najmniej 4.

Po ustaleniu minimalnych wartości ataku i obrony Starosta Gry wyznaczyć powinien ilość zadawanych przez daną broń obrażeń. Najczęściej określi ją rzut kością 1k50 lub 1k100, do którego doda się odpowiednie modyfikatory, a także premie wynikające z wielkości Zwinności i ilości PW przyznanych danemu walczącemu, według tabelek umieszczonych w podrozdziale Premie i Modyfikatory. Np. uderzenie kogoś ławą zada mu 1k100 obrażeń. Starosta Gry powinien wprowadzić także dodatkowe ograniczenia. Użycie w walce opisywanego sprzętu wymagać może od walczącego testu Krzepy, aby sprawdzić, czy będzie on w stanie unieść ją z podłogi.

Poniżej podajemy kilka przykładowych rodzajów broni improwizowanej:

Ława – uderzenie 5; zasłona 4; obrażenia 1k100+10; PW średnio od 7 do 10. Każdy, kto zastawia się przeciwko ławie bronią białą, może wykorzystać tylko połowę PW wydanych na obronę.



kozackie szablice

Krzesło, taboret – uderzenie 3; zasłona 3; obrażenia 1k50+10; PW średnio od 7 do 10.

Stół – uderzenie 7; zasłona 7; obrażenia 1k100+10; PW średnio od 8 do 11. Każdy, kto zastawia się przeciwko atakowi stołem bronią białą, może wykorzystać tylko połowę PW wydanych na obronę.

Kije i drągi – uderzenie 1–3; zasłona 1–2; obrażenia 1k50–10 lub więcej.

Cios pięścią – uderzenie (tylko) 1; obrażenia 4k10. Próba zastawienia się gołą ręką przeciwko szabli, lub innej broni białej, jest automatycznie równa trafieniu.

W trakcie walki zawsze może zdarzyć się, że ktoś zechce rzucić czymś w przeciwników. Wszak ciśnięta w odpowiednią stronę ława lub stół może w każdej chwili przeważyć szalę w walce. W celu ustalenie trafienia, Starosta Gry wykonać musi test Zwinności rzucającego, pomniejszony o modyfikator -20, lub też sprawdzić, czy posiada ją co najmniej na poziomie w miarę zwinny 51 %. Rzecz jasna, jeśli ktoś dysponuje wspominaną już biegłością *zwada karczemna*, dodaje lub odejmuje od Zwinności nie -20, lecz charakterystyczny dla tej umiejętności modyfikator.

Poniżej podajemy kilka przykładowych, podręcznych broni miotanych:

Kamień – obrażenia 1k50-10.

Kufel – obrażenia 3k10.

Ława, krzesło – obrażenia 1k50+10.

Stół – obrażenia 1k50+30.

W opisywanych przypadkach walki pomóc mogą bardzo dwie opisywane w *Księdze III* biegłości – *zwada karczemna* i *pięść z żelaza*.

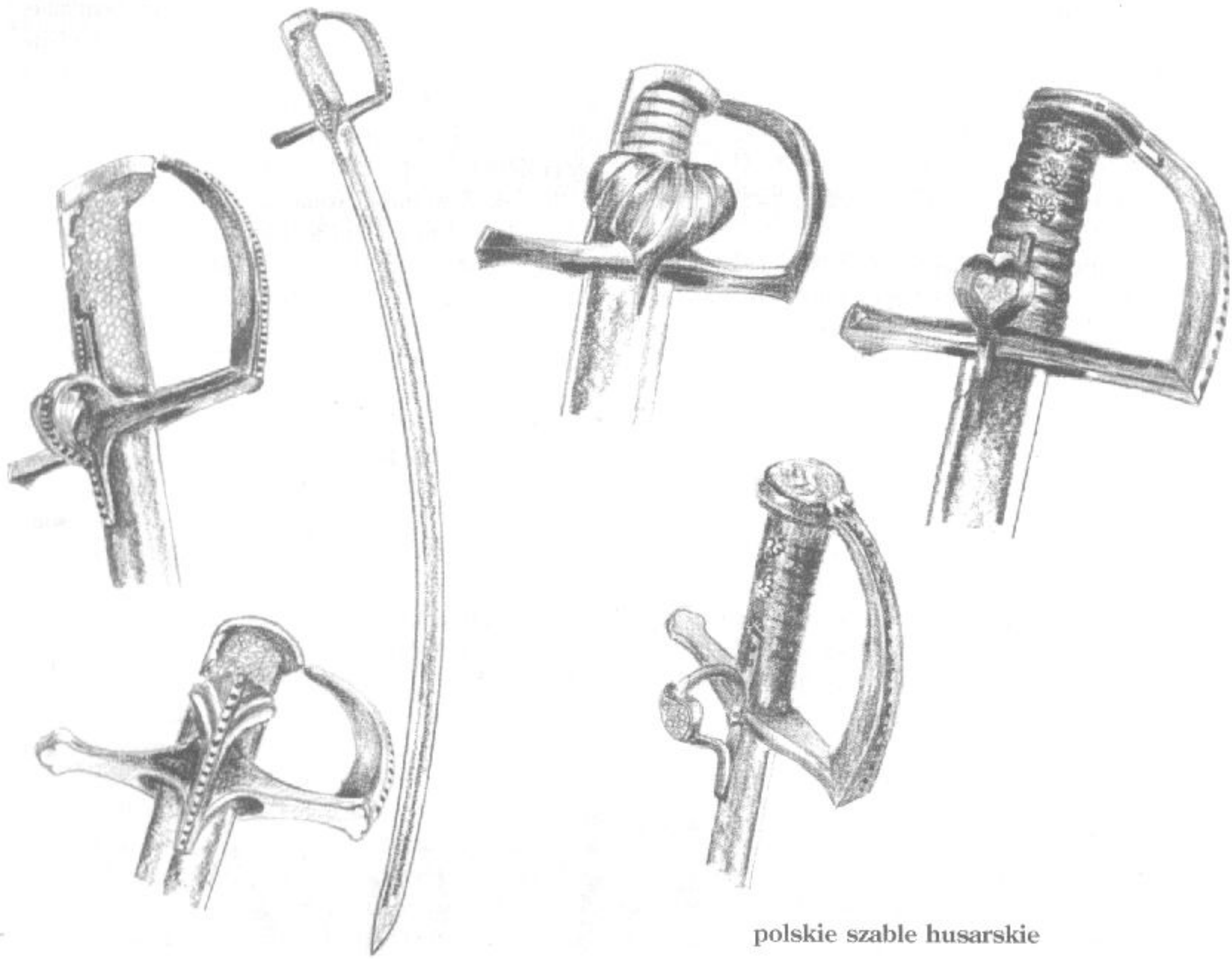
Obrażenia i ich leczenie

W każdej walce są zwykle ranni lub zabici. To samo dotyczy również Panów Graczy. Ich bohaterowie mogą zostać pocięci lub nawet rozstaną się z tym światem. Wszystkie występujące w „Dzikich Polach" postacie posiadają więc cechę zwaną Żywotnością, określoną liczbą od 50 do ponad 100, określającą maksymalną ilość obrażeń zadanych przez broń białą, palną lub inne czynniki zewnętrzne, jak np. ogień czy mróz, jaką jest w stanie znieść dana istota, zanim spotka ją śmierć. W czasie walki, w wypadku trafienia, charakterystyczne dla danej broni obrażenia odejmowane są od Żywotności postaci, która właśnie została trafiona. Współczynnik ten ulega obniżeniu w wyniku zranień, zmęczenia itp., podnosi się zaś w wyniku leczenia obrażeń i dłuższego odpoczynku. Nigdy jednak nie może wzrosnąć powyżej maksymalnego poziomu zapisanego na Konotacji danego Pana Gracza. A zatem ktoś, kto ma np. 50 Żywotności, a straci w walce 30 punktów, może odzyskać je poprzez leczenie tylko i wyłącznie do wysokości określanej przez najwyższy poziom tej cechy, czyli do 50.

Spadek Żywotności oznacza coraz gorszy stan fizyczny danej istoty – ludzkiej lub zwierzęcej. W przypadku Panów Graczy będzie to miało dość istotne konsekwencje, objawiające się zmianą niektórych współczynników. Każdy, kto jest poważnie ranny, nie może zachowywać takiej samej sprawności manualnej i fizycznej, jaką ma wówczas, gdy jest w pełni sił. Ten, u kogo Żywotność spadnie w wyniku odniesionych obrażeń do mniej niż 1/4 wielkości maksymalnej, ponosi pewne konsekwencje tego faktu. Po pierwsze, biegłości we wszystkich jego broniach, palnej i białej, zmniejszone zostają o 1/4 zaokrąglając w dół, Krzepa zaś i Zwinność spadają do 1/2 wartości, a wraz z nimi zmieniają się modyfikatory do zadawanych obrażeń. Rzecz jasna, zmiany te obowiązują do czasu, aż Żywotność rannego osiagnie wartość wyższą niż 1/4 całości współczynnika.

Całkowita i nieodwracalna śmierć danego pana brata, a także każdej żywej istoty, następuje wówczas, gdy jej Żywotność spadnie poniżej -1/10 współczynnika zaokrąglając w dół. Np. dla kogoś, kto posiada 100 pkt. tej cechy, śmierć nastąpi wówczas, gdy łączna suma zadanych obrażeń przekroczy -1/10, czyli znajdzie się na poziomie –10 Żywotności, co znaczy, że dana postać otrzymać musi więcej niż 110 obrażeń. Gdy opisywany współczynnik spadnie poniżej zera, oznacza to, że dana istota jest już tak poraniona, że pada nieprzytomna na ziemię. Ponieważ krwawi, w ciągu każdego zwarcia, w czasie którego leży nieprzytomna, traci 3 pkt. Żywotności. Jeśli zostanie w taki sposób spowadzona do poziomu mniejszego niż -1/10, oznacza to nieodwracalną śmierć. Jeśli jednak, przed wykrwawieniem się, ktoś udzieli ciężko rannemu pomocy – np. przez zastosowanie biegłości *cyrulik*, krwawienie ustaje, choć postać ranna jest nieprzytomna do czasu, aż Żywotność jej przekroczy 0. W odniesieniu do opisywanego wypadku istnieje jednak biegłość, pozwalająca na walkę w trakcie agonii i krwawienia, do chwili, aż Żywotność nie spadnie poniżej -1/4 swej wartości – *łeb z żelaza*, opisany w *Księdze III: Biegłości i Ekwipunek*.

Leczenie z ran jest długie. Po zatrzymaniu krwawienia, w ciągu każdego dnia pełnego odpoczynku, każda z postaci zwiększa sobie Żywotność o 5% pełnej wartości współczynnika. Czyli np. ktoś, u kogo wartość ta wynosi 100, odzyska dziennie 10 pkt. Ktoś, u kogo jest ona na poziomie 50 – tylko 3 pkt. Gdy wartość Żywotności



polskie szable husarskie

przekroczy 1/4, dany pan brat może już wstawać z łóżka. Jeśli ranny otoczony jest stałą opieką medyczną, może odzyskiwać nawet 10 pkt. Żywotności dziennie, pod warunkiem wszakże, iż zapewniony ma całkowity spokój i wygody.

Wręcz, w kiść, w lew, w pion...

W każdej walce istnieje możliwość, iż przeciwnicy, zamiast uderzać gdzie popadnie, decydują się na **atak** w pewne, najczęściej newralgiczne części ciała wroga. Nie wszystkie cięcia szablą trafiają przecież w pierś czy w brzuch. Walcząc, można zginąć nie tylko z upływu krwi i od obrażeń w tułów, lecz także zupełnie niespodziewanie, np. tracąc głowę lub po obcięciu ręki. W dawnej Polsce często zdarzało się, że w trakcie pojedynków obcinano sobie uszy, nosy, wąsy czy palce. W niniejszym podrozdziale zaprezentujemy zatem wszystkie możliwości trafiania w pewne ściśle określone punkty na ciele przeciwnika, a także wynikające z tego konsekwencje.

Zdajemy sobie sprawę, że sposób walki prezentowany w niniejszym systemie jest zupełnie inny, niż spotykane w większości systemów gier fabularnych i narracyjnych. Zapewne Panowie Gracze nie opanują go od razu, dlatego informacje zawarte poniżej stanowią rozszerzenie i uzupełnienie podstawowych przepisów. Nie zmieniają one schematu prowadzenia walki. Gdy wszyscy grający w „Dzikie Pola" poznają już podstawy rozgrywania starć, mogą zacząć stosować reguły rozszerzone. Za względu na pewną komplikację, nadają się one świetnie do rozstrzygania pojedynków, a naprawdę doświadczeni gracze mogą stosować je w każdej, normalnej walce na szable czy rapiery.

Jak wiadomo, nie wszystkie cięcia czy pchnięcia skierowne są w tułów przeciwnika. Miejsce trafienia, tak w szabli, jak i w innych rodzajach broni, zależy od

kierunku uderzenia, a także od zręczności i wprawy w walce tego z wrogów, który w danym momencie zwarcia paruje **atak** adwersarza. W polskiej sztuce krzyżowej, jak i w zachodnioeuropejskich szkołach walki rapierem, pałaszem i szpadą, znano kilkanaście kierunków uderzeń. Rozrysować je można według schematu ze stron 144 i 145.

I tak zatem cięcia te, w zależności od kierunków, zadają obrażenia w zasadzie w dwie części ciała:

odlew – w korpus lub w głowę;
wlew – w głowę lub korpus;
wręcz – w korpus lub głowę;
w kiść – w prawą rękę lub w lewą rękę, w korpus;
w pierś – w korpus, w lewą rękę lub w prawą rękę;
w łęk – w korpus, w lewą nogę lub w prawą nogę;
podlew – w prawą nogę lub w korpus;
w pion – w korpus lub w prawą nogę;
krzyżem – w lewą nogę lub w korpus;

Schemat powyższy pokazuje lokalizację trafień. Jak jednak stosować ją w walce? Przede wszystkim, każde cięcie lub pchnięcie wykonywane przez Panów Graczy, powinno być ukierunkowane według powyższego zestawienia. Gdy gracz deklaruje np. *„tnę waści krzyżowo za 4 punkty"* winien także podać kierunek ciosu według powyższego schematu. Uczestnik zabawy musi zdecydować, w co chce trafić i określić, z której strony wyprowadza cięcie czy pchnięcie. Załóżmy, że Pan Gracz chce trafić swojego przeciwnika w głowę. Jak wynika z powyższych zasad, aby to uczynić, wykonać musi cięcie na odlew, wlew lub wręcz, bo tylko na tych kierunkach ostrze szabli napotkać może łeb przeciwnika. Należy też pamiętać o jeszcze jednym ograniczeniu. Jak podano w *Zbrojowni*, istnieją dwa podstawowe rodzaje cięć w szabli: wręczne, za minimalnie 1 Punkt Walki, i krzyżowe za 2. Cięcie wręczne uczynić można jedynie na kierunkach: wlew, w pion, w kiść, w pierś i w łęk. Cięcie krzyżowe zaś, jak sama nazwa wskazuje, na kierunkach ukośnych, a zatem: odlew, podlew, krzyżem i wręcz. Każdy musi pamiętać o tych różnicach, nie można bowiem zadeklarować np. cięcia krzyżowego w pion. Kolejnym ważnym szczegółem jest dokładniejsze ukierunkowanie niektórych cięć wręcznych: w kiść, w pierś i w łęk. Jak wiadomo bowiem, można zadać je zarówno z prawej, jak i lewej strony walczącego.

W wypadku stosowania reguł dodatkowych należy zatem zadeklarować np.: *tnę waści krzyżowo na odlew za 4 Punkty Walki*, co znaczy, że cięcie owo wymierzone jest w korpus lub głowę przeciwnika. Jeśli któryś z walczących chciałby np. zaatakować przeciwnika i ciąć go w prawą nogę, musiałby zastosować cięcie krzyżowe z podlewu lub cięcie wręczne w łęk ze swojej lewej strony (gdyby przyciął w łęk z prawej – trafiby w lewą nogę przeciwnika).

Jak zatem widać, każdy z rodzajów wymienionych powyżej cięć trafia gdzie indziej. W schemacie lokacji trafień, obok każdego z kierunków uderzeń, podane zostały dwa miejsca na ciele przeciwnika, w które w przypadku wymierzania danego ciosu można trafić. Np. cięcie wręczne uderzyć może w pierwszej kolejności w prawą rękę przeciwnika, w drugiej zaś w głowę. Cięcie krzyżowe zadane z podlewu, w prawą nogę lub w korpus walczącego.

Miejsce trafienia ustalamy w następujący sposób. W trakcie walki, po uzyskaniu różnicy pomiędzy PW wydanymi przez atakującego na Atak a PW wydanymi przez obrońcę na Obronę, wykonuje się rzut 1k10, aby sprawdzić, czy doszło do trafienia. Jeśli jego wynik mieści się w przedziale (tj. atakujący trafił), należy porównać rezultat rzutu z wartością różnicy pomiędzy PW atakującego a PW obrońcy. Jeżeli wynik rzutu jest mniejszy, niż podany przedział, atakujący trafił swego przeciwnika w miejsce wymienione w tabeli lokacji trafień jako pierwsze. Jeśli wynik rzutu jest równy różnicy pomiędzy punktami obu walczących, atakujący trafił w to miejsce na ciele przeciwnika, które określone jest we wspomnianej tabeli jako drugie. Jeżeli różnica pomiędzy liczbą PW jest równa 1 lub niższa, atakujący mógł trafić jedynie w lokację wymienioną jako pierwsza.

Rozpatrzmy teraz poniższy przykład walki:

W pewnej karczmie na Kujawach zwadziło się dwóch szlachciców: pan Grabski i pan Dąbski. Jako pierwszy zaatakował Grabski, czyniąc cięcie krzyżowe na odlew, za 5 punktów. Jego przeciwnik zastawił się za 2 Punkty Walki. Różnica pomiędzy tymi wartościami wynosi 3. Jak wynika z zestawienia lokacji cięć, uderzając krzyżowo na odlew, zranić można przeciwnika w pierwszej kolejności w korpus (czyli prawy bark, który zaliczamy do korpusu), w drugiej zaś w głowę. Oznacza to zatem, że jeśli Pan Grabski trafi przeciwnika, a uzyskany wynik będzie mniejszy niż różnica, trafi Dąbskiego w korpus. Jeśli zaś jej równy – w głowę. Pan Grabski rzuca zatem 1k10. Wypada 2. Znaczy to, że cięcie dosięgło celu, a ostrze szabli zada przeciwnikowi obrażenia tułowia. Oczywiście, jeśli rezultatem rzutu byłoby 3, oznaczałoby to, że Dąbski trafiony został w głowę. Ma się rozumieć, iż gdyby wypadła liczba wyższa niż 3, według ogólnych zasad prowadzenia starć, cięcie Grabskiego chybiłoby celu.

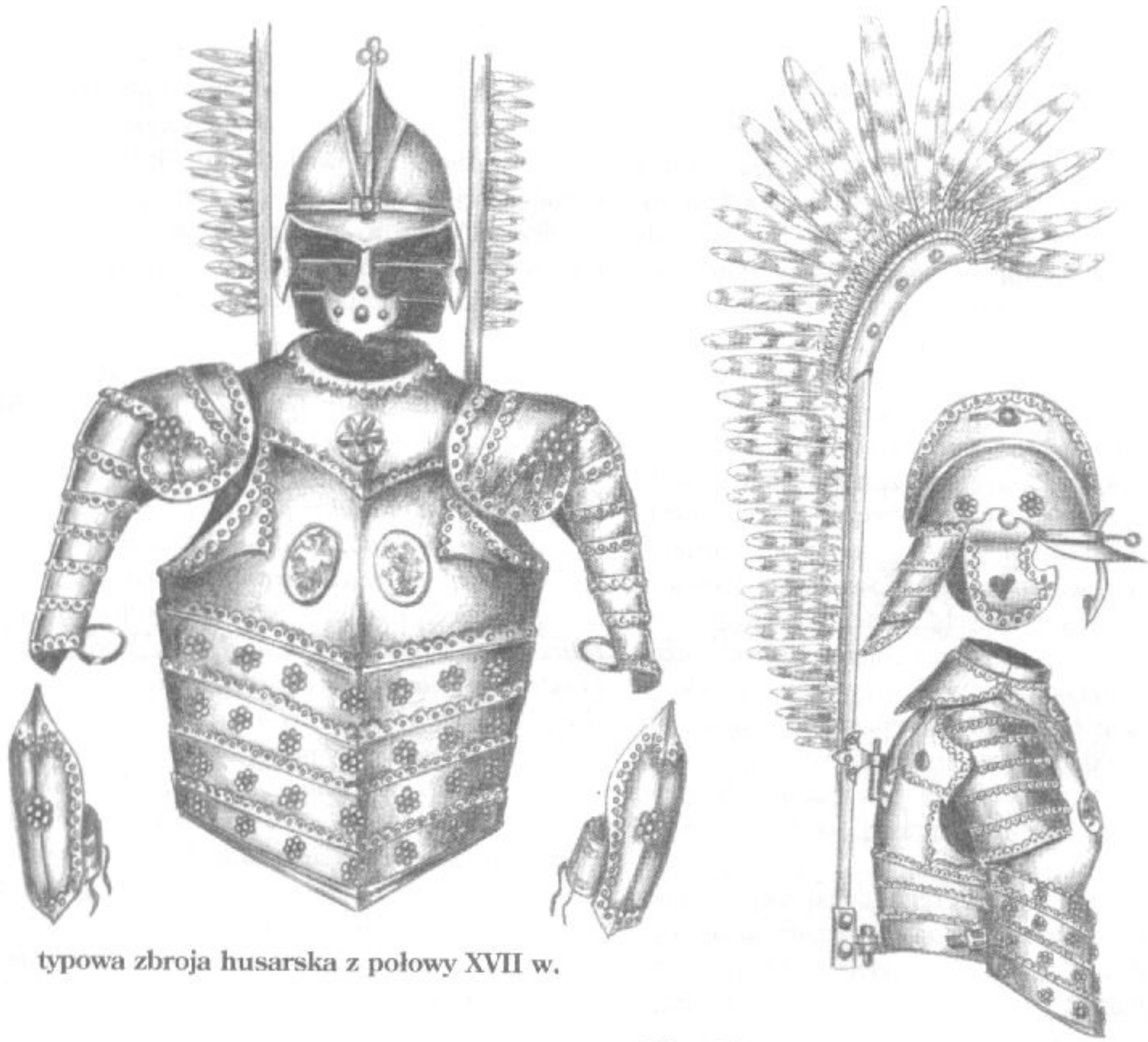
Rozważmy teraz inną sytuację. Załóżmy, że Grabski ciął swego przeciwnika wręcznie w pierś za 5 punktów, od lewej, tamten zaś uczynił zastawę za 1. Różnica pomiędzy obiema wartościami wynosi 4. Według tabeli, wymierzając cięcie wręczne w pierś zadaje się obrażenia w pierwszym rzędzie w korpus, w drugim zaś w prawą lub w lewą rękę przeciwnika (w zależności od kierunku uderzenia). Ponieważ pan Grabski ciął swego przeciwnika wręcznie od swojej lewej strony, trafić może Dąbskiego w prawe ramię, w pierwszym rzędzie jednak w tułów. Atakujący rzuca zatem 1k10, sprawdzając, czy trafił. Wypada 4. Ponieważ wynik równy jest różnicy pomiędzy punktami wydanymi przez atakującego na atak i przez obrońcę na obronę, a zatem Grabski, wymierzając cięcie, trafił przeciwnika w lokację wymienioną w tabeli jako drugą, czyli w prawe ramię.

Cięcia mierzone

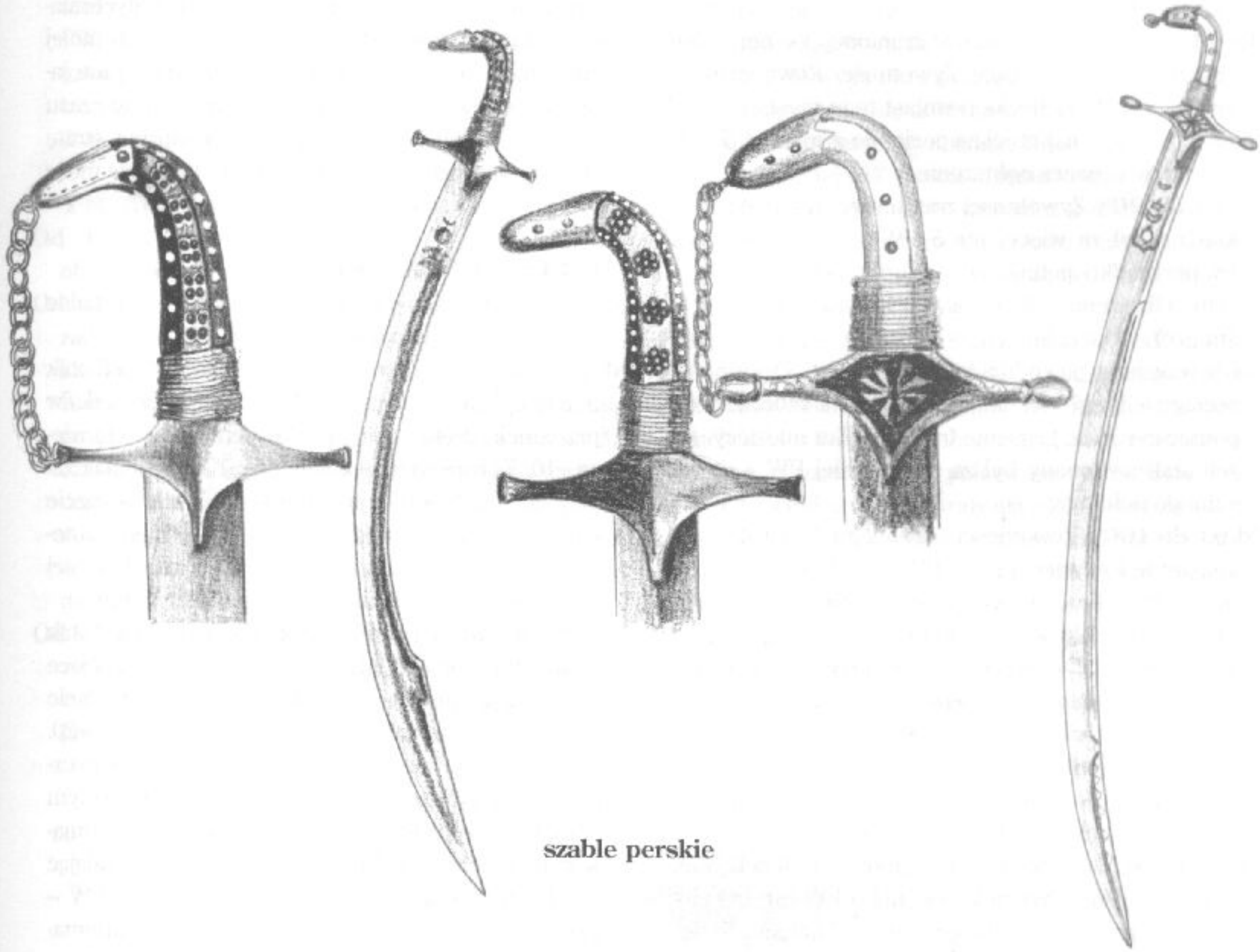
W trakcie walki możliwe jest oczywiście, aby któryś z walczących zadeklarował, że celuje w część ciała przeciwnika, którą określa bardziej ściśle niż lokacje podane w tabeli lokalizacji trafień. Atakujący może np. wymierzając cięcie wręczne wlew, chcieć trafić tylko w głowę, nie zaś w głowę lub w korpus. Jeżeli wyda dodatkowo 1 PW, który nie jest wliczany do jego ataku, może pominąć którąś z lokacji. Jeśli trafi wówczas przeciwnika, uznaje się, że cięcie trafiło w wybraną przezeń lokację ciała.

Stosując rozszerzone reguły walki dobrze by było, aby Starosta Gry i Panowie Gracze pamiętali o skutkach zranień w pewne newralgiczne punkty ciała. Wiadomo dobrze, że ktoś, kto otrzyma poważną ranę w rękę, nie będzie w stanie utrzymać w niej długo szabli, inny zaś, którego cięto po nodze, nie będzie w stanie wykonać np. uniku.

Uwaga! W wypadku pchnięć bronią białą lub drzewcową, obowiązują takie same reguły określania lokacji, co w przypadku zwykłych cięć – uderzeń. Jednakże atakujący zadeklarować może wówczas jeszcze jeden, charakterystyczny tylko dla pchnięć kierunek uderzenia, posiadający tylko jedną lokację:
Sztych – korpus.



typowa zbroja husarska z połowy XVII w.



szable perskie

W przypadku zastosowania tego kierunku ataku, przeciwnik odnosi oczywiście obrażenia w tułów.

Trafienia krytyczne

Kolejnymi regułami dodatkowymi są zasady otrzymywania przez walczących trafień krytycznych. Jak wiadomo, w trakcie pojedynku, sejmikowej zwady czy tumultu, istnieje zawsze możliwość otrzymania ciosów w pewne szczególnie wrażliwe miejsca ciała. Atakujący może powalić swego przeciwnika jednym uderzeniem, jeśli uda mu się trafić go w serce. W walce stracić można rękę, wąsy, ucho, oko, na nawet, co chyba jest jedną z najbardziej przykrych konsekwencji ciosu szablą lub pałaszem – głowę. Dlatego też, jeśli Panowie Gracze zdecydują się na wprowadzenie reguł dodatkowych, określających lokację trafień na ciele przeciwnika, powinni wprowadzić też trafienia krytyczne.

Ustalenie, czy i gdzie nastąpiło trafienie krytyczne jest bardzo proste i zależy od trzech czynników: miejsca trafienia, zadanych obrażeń i – w niektórych przypadkach – wydanych na cios PW. Jeśli atakujący ustalił już według reguł zawartych w powyższym podrozdziale miejsce trafienia, sprawdza, ile obrażeń otrzymuje przeciwnik. Odliczane są one od Żywotności trafionego. Następnie atakujący odnajduje w poniższym zestawieniu trafioną przez siebie część ciała przeciwnika, po czym porównuje ilość zadanych obrażeń z podanymi tam przedziałami. Jeśli Żywotność rannego spadła poniżej któregoś z nich, może otrzymać on trafienie krytyczne. Ponieważ w zestawieniu poniższym każde takie zranienie opisane zostało bardzo ogólne, dokładne szczegóły odnośnie jego wyglądu powinien wymyślić Starosta Gry.

Trafienie krytyczne może łatwo spowodować śmierć lub kalectwo zranionego. Leczenie jego efektów może trwać nawet przez kilka miesięcy, w czasie których zraniony bohater Pana Gracza jest wyeliminowany z gry. I tak zatem, jeśli rany zadane w daną część ciała przekroczą:

GŁOWA

Od 71% do 80% Żywotność zranionego – normalne obrażenia zmniejszające Żywotność. Równocześnie test na Łeb Szlachecki (zamiast tego wystarczy posiadanie go co najmniej na poziomie ***z miedzi 51%***). Nieudany oznacza ogłuszenie.

Od 81 do 90% Żywotności zranionego. Jeżeli atak wykonany był za więcej niż 5 PW – pęknięcie kości (w przypadku pchnięcia – tylko zwiększenie obrażeń). Obrażenia +30 (jeśli przekroczą Żywotność – śmierć). Natychmiastowa utrata przytomności i krwawienie powodujące utratę 5 pkt. Żywotności w ciągu jednego zwarcia. Konieczna natychmiastowa pomoc cyrulika. Leczenie trwa do kilku miesięcy. Jeżeli atak wykonany był za 5 lub mniej PW – utrata jednego ucha.

Od 91 do 100% Żywotności zranionego. Jeżeli atak wykonany był za więcej niż 5 PW – rozłupanie czaszki (lub w wypadku pchnięcia przebicie szyi). Obrażenia +40 (jeśli przekroczą Żywotność – śmierć). Utrata przytomności. Do czasu udzielenia pomocy przez cyrulika lub lekarza, krawienie, powodujące utratę 5 pkt. Żywotności w ciągu jednego zwarcia. Leczenie trwa do kilku miesięcy. Jeśli cięcie zadane było za 5 lub mniej PW – utrata kawałka nosa (lub jednego oka w wypadku pchnięcia); obrażenia +40

Powyżej 101% Żywotności zranionego. Jeżeli atak przeprowadzany był za więcej niż 5 PW lub był cięciem zamachowym – obcięcie głowy i natychmiastowa śmierć (przebicie tętnicy szyjnej i krtani w wypadku pchnięcia). Jeżeli atak przeprowadzany był za 5 lub mniej PW – patrz poprzednie trafienie krytyczne.

TUŁÓW

Od 1 do 81% Żywotności zranionego – normalne obrażenia zmniejszające Żywotność.

Od 81% do 90% Żywotności zranionego – złamanie żeber (przekłucie płuca w wypadku pchnięcia). Obrażenia +10. Do czasu wyleczenia się, co może trwać około dwóch tygodni, zraniony posiada jedynie 1/2 Krzepy i Zwinności.

Od 91 do 100% Żywotności zranionego. Przecięcie brzucha (przekłucie jamy brzusznej w wypadku pchnięcia). Obrażenia +20. Krwawienie do czasu otrzymania pomocy medycznej, powodujące utratę 5 pkt. Żywotności w każdym zwarciu. Do czasu wyleczenia się, co może trwać do dwóch miesięcy, zraniony posiada jedynie 1/4 Krzepy i 1/2 Zwinności.

Powyżej 101% Żywotności zranionego. Jeżeli atak wymierzony był za więcej niż 5 PW lub zadane zostało cięcie zamachowe – otwarcie klatki piersiowej (przekłucie serca w wypadku pchnięcia) i natychmiastowa śmierć. Jeżeli atak zadany był za 5 lub mniej PW, uszkodzenie narządów klatki piersiowej lub jamy brzusznej. Obrażenia +30. Krwawienie do czasu otrzymania pomocy medycznej, powodujące stratę 5 pkt. Żywotności w każdym zwarciu. Leczenie może trwać do miesiąca.

PRAWA/LEWA RĘKA

Od 1 do 70% Żywotności zranionego – normalne obrażenia zmniejszające Żywotność.

Od 71% do 80% Żywotności zranionego. Jeżeli atak zadany był za więcej niż 5 PW – obcięcie 1k5 palców (przeklucie dłoni w przypadku pchnięcia). Obrażenia +10. Konsekwencje: Zwinność -10. Jeżeli atak zadany był za 5 lub mniej Punktów Walki – cięcie w nadgarstek – zwichnięcie ręki, powodujące automatyczne upuszczenie wszystkiego, co jest w niej trzymane. Czas leczenia – około dwóch tygodni.

Od 81% do 90% Żywotności zranionego. Jeżeli atak zadany był za więcej niż 5 PW lub też miało miejsce cięcie zamachowe – obcięcie dłoni (lub przebicie nadgarstka w wypadku pchnięcia). Obrażenia +20. Krwawienie do czasu otrzymania pomocy medycznej, powodujące utratę 5 pkt. Żywotności w każdym zwarciu. W wypadku cięcia – utrata dłoni, powodująca zmniejszenie się Zwinności o 1/4, zaokrąglając w dół. Jeżeli atak zadany był za 5 lub mniej PW – przecięcie mięśni ramienia. Obrażenia +10. Automatyczne wypuszczenie wszystkich przedmiotów trzymanych w tej ręce. Czas leczenia – około dwóch tygodni. Do wylecznia zmniejszenie się Zwinności o 1/4 zaokrąglając w dół.

Od 91 do 100% Żywotności zranionego. Jeżeli atak zadany był za więcej niż 5 Punktów Walki lub zadane zostało cięcie zamachowe – obcięcie ramienia w okolicy łokcia (przebicie ramienia w wypadku pchnięcia). Utrata ramienia lub poważne uszkodzenie ręki, połączone z wypuszczeniem wszystkiego, co jest w niej trzymane. Obrażenia +20. Krwawienie do czasu udzielenia pomocy medycznej, powodujące utratę 5 pkt. Żywotności w ciągu każdego zwarcia. Jeżeli atak wymierzony był za 5 lub mniej PW, złamanie ręki, powodujące wypuszczenie wszystkiego, co jest w niej trzymane. Leczenie może trwać do miesiąca.

Powyżej 101% Żywotności zranionego. Jeżeli atak wymierzony był za więcej niż 5 PW lub zadane zostało cięcie zamachowe – odcięcie ręki razem z barkiem (przebicie barku w wypadku pchnięcia). Obrażenia +30. Krwawienie, powodujące utratę 5 pkt. Żywotności w każdym zwarciu do czasu otrzymania pomocy

medycznej. Jeżeli atak wymierzony był za 5 lub mniej PW, skomplikowane złamanie ręki, powodujące automatyczne wypuszczenie wszystkiego, co jest w niej trzymane. Obrażenia +10. Leczenie może trwać do dwóch miesięcy.

PRAWA/LEWA NOGA

Od 1 do 80% Żywotności zranionego – normalne obrażenia zmniejszające Żywotność.

Od 81% do 90% Żywotności zranionego. Jeżeli atak zadany był za więcej niż 5 PW – obcięcie stopy (przekłucie stopy w przypadku pchnięcia). Obrażenia +20. Konsekwencje: Zwinność -10. Krwawienie, wywołujące utratę 5 pkt. Żywotności w każdym zwarciu, do czasu otrzymania pomocy medycznej. Jeżeli atak zadany był za 5 lub mniej PW – przecięcie stopy i jej zwichnięcie, powodujące zmniejszenie się Zwinności o 1/4, zaokrąglając w dół. Czas leczenia – około dwóch tygodni.

Od 91% do 100% Żywotności zranionego. Jeżeli atak zadany był za więcej niż 5 PW lub też miało miejsce cięcie zamachowe – obcięcie nogi pod kolanem (lub przebicie łydki w wypadku pchnięcia). Obrażenia +20. Krwawienie do czasu otrzymania pomocy medycznej, powodujące utratę 5 pkt. Żywotności w każdym zwarciu. W wypadku cięcia – utrata nogi, powodująca zmniejszenie się Zwinności o 1/2, zaokrąglając w dół, i automatyczny upadek. Jeżeli atak zadany był za 5 lub mniej PW – uszkodzenie kolana. Obrażenia +10. Przewrócenie się w wypadku nieudanego testu Zwinność–20. Czas leczenia – około miesiąca. Do zupełnego wyleczenia – zmniejszenie się Zwinności o 1/4, zaokrąglając w dół.

Powyżej 101% Żywotności zranionego. Jeżeli atak zadany był za więcej niż 5 PW lub zadane zostało cięcie zamachowe – obcięcie nogi na wysokości uda. (przebicie uda w wypadku pchnięcia). Utrata nogi lub poważne jej uszkodzenie, połączone z automatycznym przewróceniem się. Obrażenia +20. Krwawienie do czasu udzielenia pomocy medycznej, powodujące utratę 5 pkt. Żywotności w ciągu każdego zwarcia. Jeżeli atak wymierzony był za 5 lub mniej PW, złamanie nogi, powodujące automatyczne przewrócenie się. Zmniejszenie się Zwinności o 1/2, zaokrąglając w dół, do czasu zupełnego wyleczenia. Leczenie może trwać do miesiąca.

szyszak husarski

ZBROJOWNIA

to jest

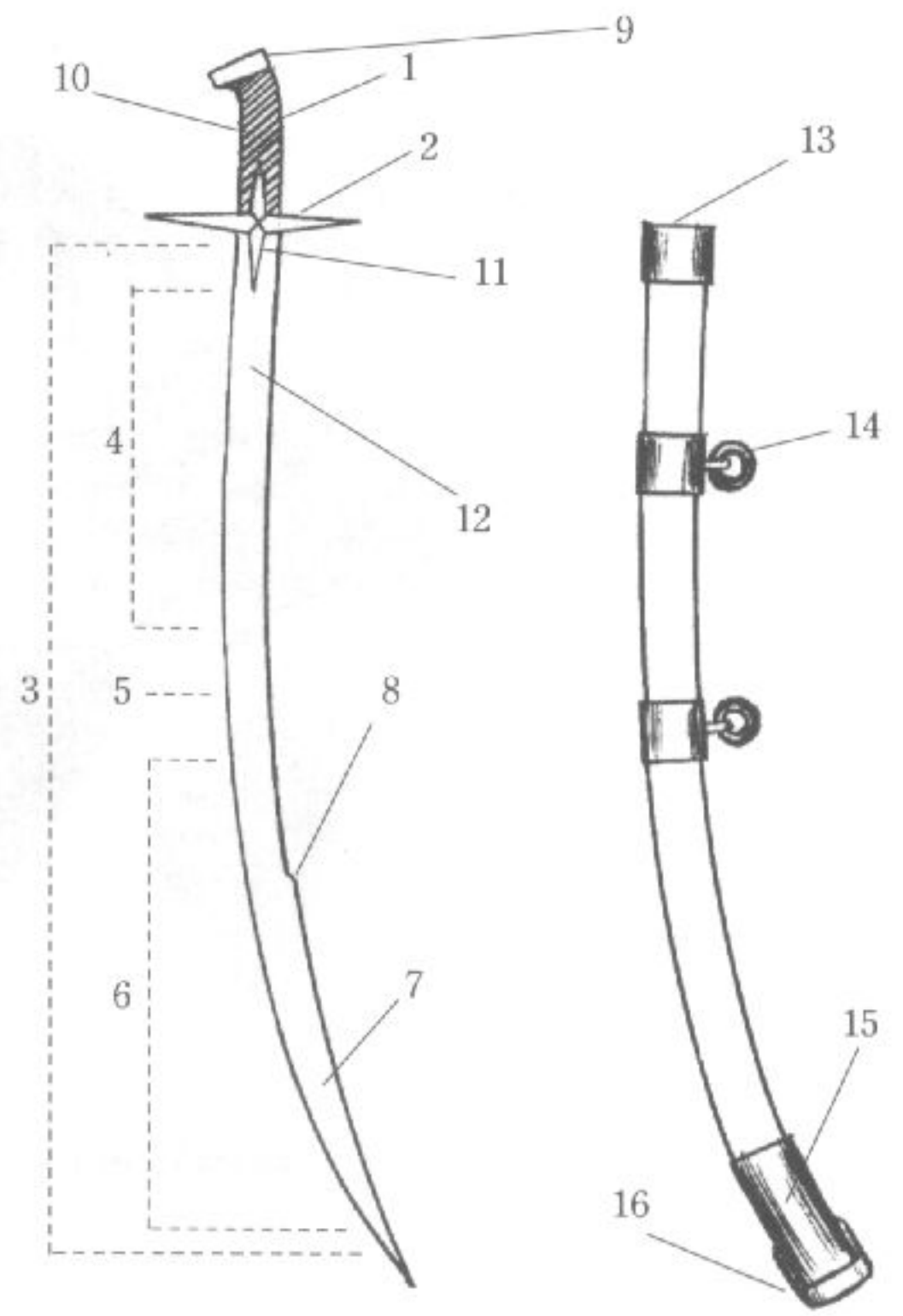
opisanie broni wszelakich w Rzeczypospolitej używanych, szabel, rapierów, koncerzy, nadziaków, czekanów i obuszków i wszelakiego innego bojowego moderunku skarbiec, dla potrzeb Panów Graczy uczyniony.

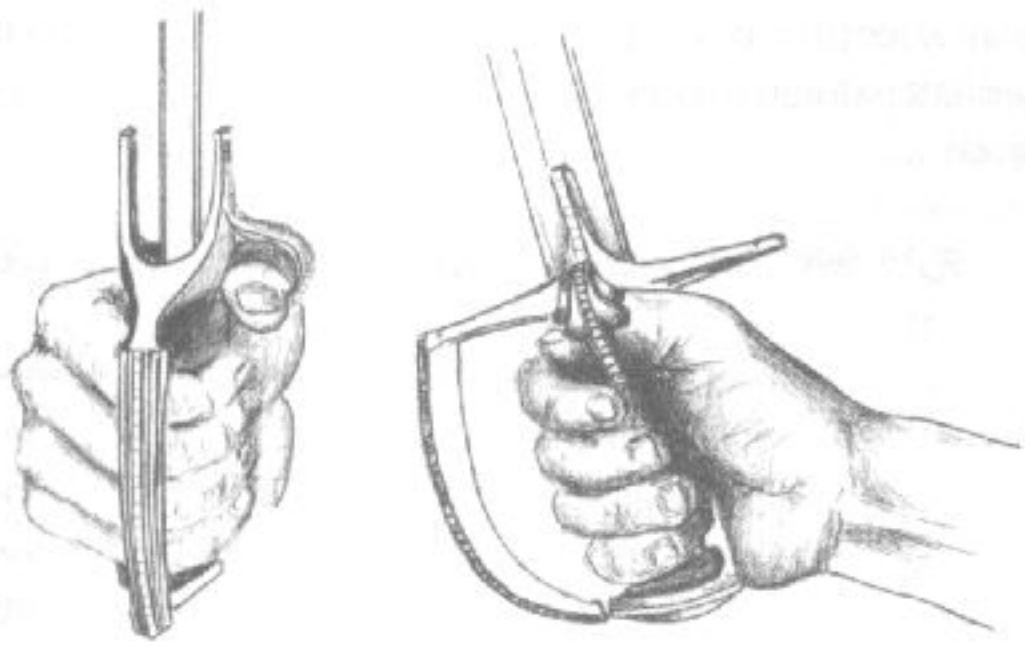
„Szczo Lach, to szabla" powiadali w XVII wieku Kozacy zaporoscy i mieli w tym względzie całkowitą rację. Przez cały czas istnienia dawnej Rzeczypospolitej prawo noszenia tej broni stanowiło przywilej szlacheckiego stanu. Żaden herbowy człowiek nie ruszał się nigdy z domu bez krzywej klingi. Szablą walczono i od szabli w dawnej Polsce można było zginąć. Ona wygrywała dla nas bitwy, świadczyła o poczuciu honoru, z nią chowano szlachtę do grobu, tą właśnie poczciwą, kochaną szabelką rąbano się w pojedynkach, burdach i zajazdach, a na sejmikach nie raz potrafiła zapewnić swemu właścicielowi odpowiednią liczbę kresek przy głosowaniu. Z biegiem czasu zrosła się na stałe z sylwetką dawnego Sarmaty. I nic dziwnego, bowiem właśnie w naszym kraju została zmodyfikowana tak bardzo, że stała się najwspanialszą bronią świata. Lepszą niż wszystkie miecze, szpady, pałasze czy bułaty.

Szabla pojawiła się w Polsce w XV wieku. U schyłku średniowiecza szlachta nasza dość często spotykała się z kulturą Wschodu, reprezentowaną przez Turków czy Tatarów. Najazdy ordyńców niejednokrotnie sprawiały nam wiele kłopotów. Tatarska konnica, lekka i zwrotna, bez trudu wymanewrowywała ciężką jazdę rycerską. Tatarzy nie używali zbroi, stąd nie musieli walczyć ciężkimi i nieporęcznymi mieczami. Wystarczały im krzywe szable, podobnie jak Turkom bułaty. Stąd już w XVI wieku, wojsko nasze poczęło przejmować ich sposoby wojowania. Racowie, czyli XVI – wieczni husarze wyparli mało zwrotnych kopijników, a wraz z nimi pojawiła się w Polsce szabla. Poza swoją szybkością i lekkością, miała ona także jedną wielką zaletę: była stosunkowo tania, stąd poczęły używać jej całe rzesze drobnej, zaściankowej szlachty. W pierwszej połowie XVI wieku wyparła ona miecz i rapier tak dalece, że dwór królewski Zygmunta I Starego i jego syna, Zygmunta II Augusta, wydawał nawet zakazy jej noszenia, jako że dla ludzi wychowanych w kulturze Zachodu stanowiła ona broń barbarzyńców. Ale, jak to zwykle bywało, nikt się do tego nie stosował. Szabla już wkrótce stała się ulubionym orężem szlachty, a gdy na tron polski wstąpił Stefan Batory, nawet najwięksi zwolennicy prostych kling porzucili rapiery i miecze, zastępując je krzywym ostrzem. Wówczas też rozpowszechniły się na dobre szable węgierskie.

Opisywanej broni było w dawnej Polsce całe mnóstwo. Poza wspominanymi już batorówkami, w XVII wieku pojawiły się zygmuntówki, karabele, janówki, ordynki, ormianki, szable lisowczyków, kozackie, moskiewskie, multanki, w XVIII zaś wieku augustówki. Bez szabli i konia, nie byłoby już w tym okresie Polski i Polaków.

Szabla nasza okazała się niezwykle groźną bronią. Jej klinga umożliwia zarówno zadawanie cięć, jak i pchnięć; większość szabel posiada bowiem na końcu głowni szerokie, obosieczne pióro. Opisywana broń





sposób trzymania szabli husarskiej

nadaje się zarówno do cięć z nadgarstka, jak i zamachowych z ramienia. Można łatwo uderzać nimi na krzyż, w pion i na odlew, czynić zwody i odpowiedzi. Poza tym wszystkim szabla przydaje się szczególnie do walki konnej – jest to najlepszy oręż kawalerzysty, a w rękach szlachty stanowił naprawdę mordercze narzędzie walki. Wszak ten rodzaj broni tnie ciało i kości zupełnie inaczej niż miecze czy pałasze. O ile bowiem tamte wbijają się w ciało niczym klin, o tyle zakrzywiona klinga ześlizguje się w ranie i tnie, a raczej kroi niby nożem. Szablę skonstruowano właśnie dla tego sposobu zadawania obrażeń. Na Wschodzie bowiem zamiast hełmów używano turbanów uczynionych z wielu warstw cienkiego jedwabiu. Uginał się on pod ciężarem prostego ostrza zmniejszając siłę uderzenia, szabla jednak, krojąc po wycinku koła, przecinała nawet kilkakrotne warstwy materii, docierając do ciała.

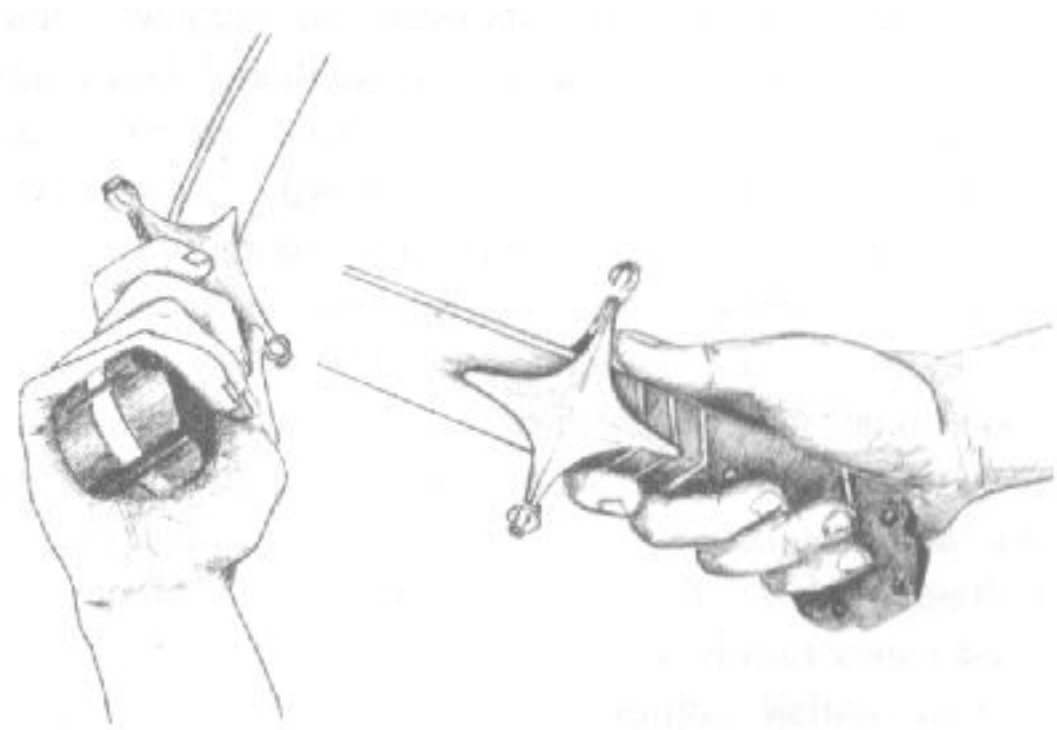
Każda broń opisywanego typu składa się z kilkunastu podstawowych części. To, za co trzyma się broń nazywamy rękojeścią (1). Idąc dalej, za jelcem (2), dochodzimy do głowni (3), która dzieli się na zastawę (4) – tępą część, przeznaczoną do odbijania cięć, miąższynę (5) oraz sztych (6). Zwykle szable polskie posiadały jeszcze na sztychu pióro (7), umożliwiające pchnięcie, rozpoczynające się od młotka (8). Rękojeść szabli składała się z kilku podstawowych elementów: głowicy (9), trzonu (10), odchodzącego odeń kabąka i wąsów (11). Płaską część szabli, w celu zmniejszenia ciężaru, zaopatrywano w strudziny (12) – bruzdy ciągnące się od jelca aż po pióro. Szablę wkładano do pochwy, którą z kolei szlachcic nosił na sznurze zwanym rapciami u swego lewego boku. W budowie pochwy wyróżnić możemy szyjkę (13), ryfki (14), trzewik (15) i ostrogę (16).

Powszechne używanie szabli doprowadziło w XVII wieku do powstania specyficznej, typowej dla naszego kraju szkoły walki, zwanej szkołą staropolską lub sztuką krzyżową. Niestety, znaczna część dorobku dawnej szlachty zginęła, przepadła bezpowrotnie po rozbiorach. Zaborcy ze zrozumiałych względów zwalczali tradycje starej polskiej szkoły szermierki. Zresztą na Zachodzie uważano, iż szabla nie może służyć do skomplikowanej szermierki, kunsztownych zasłon i precyzyjnych pchnięć. Sądzono, iż broń ta nadaje się jedynie do prostych, zamachowych cięć z łokcia i ramienia, do końca XVIII wieku lekceważono ją, woląc długie, proste rapiery, zwane w Rzeczypospolitej rożnami, pałasze, a potem szpady. Efektem tego były nadzwyczaj nieprzyjemne sytuacje, gdy pewny siebie Niemiec, Francuz czy Włoch, przekonany o wyższości rapiera, brał „po łbu" od pierwszego lepszego podpitego Mazura, wywijającego karabelą. Polska sztuka krzyżowa mogła być wielce niebezpieczna dla cudzoziemców. Zakładała ona cięcia w pewien ściśle określony, powtarzający się sposób: np. ciągle krzyżowe na odlew, na przemian z podlewem. Po pewnym czasie, gdy ręka przeciwnika przyzwyczajała się już do składania na tych kierunkach odpowiednich zastaw, następowało cięcie lub pchnięcie z zupełnie innej strony.

Brałam w niewolę Carów, znałam przy Byczynie
W Szwecyi i pod Wiedniem wolny Polak słynie
(napis na szabli z XVII–XVIII w.)

Szable polskie

W „Dzikich Polach" opisane są wszystkie szable, których używano do boju w dawnej Rzeczypospolitej. Ich rodzajów było bardzo dużo, dla ułatwienia wszakże podzielone zostały na 4 podstawowe typy. Szable w obrębie jednego z nich, choć różne wyglądem, mają jednak takie same parametry, jeśli chodzi o walkę. W podanych niżej opisach założono, że wszystkie prezentowane bronie są typowymi egzemplarzami danej broni. Oręż pięknie zdobiony, wyrabiany przez



sposób trzymania karabeli

mistrzów płatnerskich ze Lwowa i innych miast Rzeczypospolitej specjalizujących się w wyrobie uzbrojenia, jest droższy, ale także lepszy i znakomicie wyważony. Wszystkie wynikające z odmiennej budowy broni modyfikacje pozostawiamy woli Starosty Gry, sugerujemy jednak, aby lepszy oręż różnił się przede wszystkim skutecznością (np. od 1 do 5 obrażeń więcej) od typowych egzemplarzy danego typu szabel. W podanych niżej opisach podajemy kolejno: liczbę zadawanych obrażeń i średnią cenę.

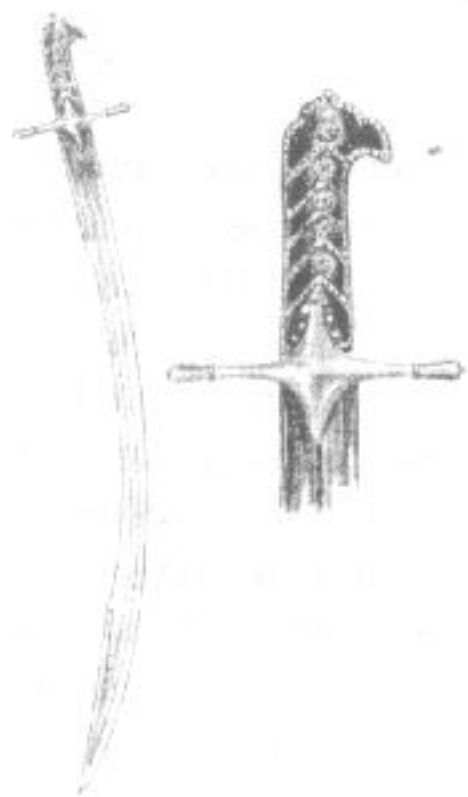
SZABLA HUSARSKA; zadaje 1k50+10 obrażeń; Cena 120 groszy.

Broń ta uważana jest za prawdziwą królową szabel polskich. Nazywana zwykle husarską lub czarną szablą, ewentualnie także „pałaszem husarskim", stanowi szczytowe osiągnięcie tego typu broni siecznej. Szabla ta zwykle bywa zaopatrzona w paluch (pierścień na kciuk) i z tego powodu posiada siłę ciosu porównywalną do siły japońskiego miecza samurajskiego – katany. Opisywana broń jest w dodatku celowo źle wyważona, tak aby przy uderzeniu połączyć efekt cięcia z uderzeniem maczugi.

W szablę husarską uzbrojone są na początku gry jedynie niektóre postacie szlachty polskiej. Ze względu na swoje zalety, nie powinna być ona dostępna od razu dla wszystkich Panów Graczy. Przede wszystkim dlatego, iż nosili ją u boku w dawnej Polsce jedynie zawodowi żołnierze, a także rębajłowie, zabójcy i infamisi. Oręż ten wsuwano zwykle do czarnej pochwy, od tego też koloru, przedstawicieli wymienionych wyżej typów szlachty polskiej zwano często „czarnymi szablami", o których napisano wiele w *Księdze I Szlachcic na zagrodzie – równy wojewodzie*. Rzecz jasna, musieli być oni świetnymi rębajłami. Kogoś, kto wchodził do gospody czy na sejmik z opisywaną bronią, darzono wielkim respektem i niejeden pijanica czy zawalidroga co rychlej ustępował mu z drogi. Tak więc pan brat, który ośmiela się nosić przy sobie tego typu broń, o ile nie potrafi wzbudzić wokół siebie respektu innych, narażony jest na zaczepki hultajów, chcących wypróbować w walce takiego nowicjusza, co z reguły kończy się niezbyt miło. Oczywiście nikt nie nadaje nikomu tego typu szabli. Każdy może sam zdecydować się na czarny kolor pochwy, powinien jednak pamiętać o pewnych konsekwencjach swego wyboru.

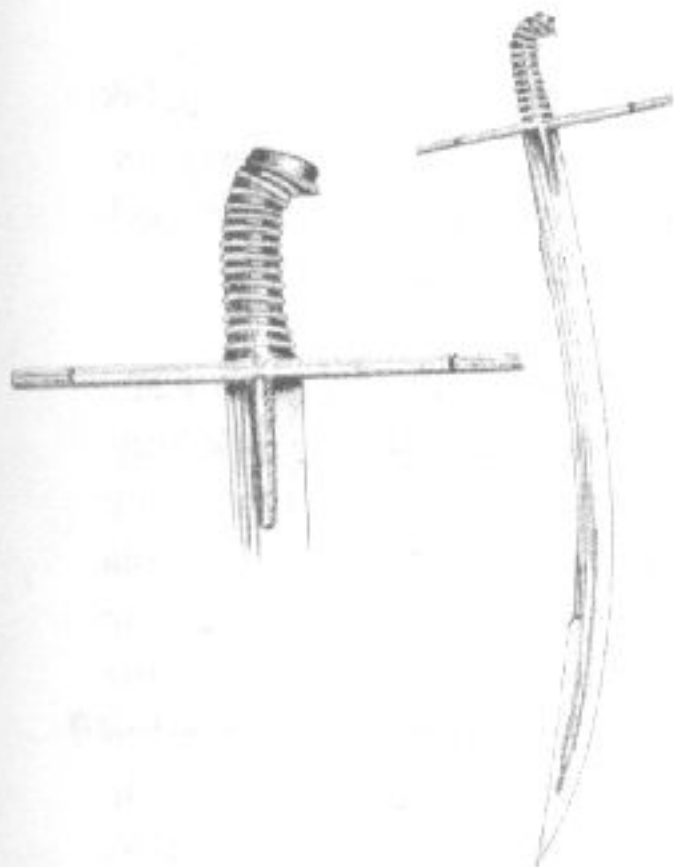
KARABELA; zadaje 1k50–10 obrażeń. Cena 130 groszy.

Karabela to jedna z lekkich szabel polskich XVII wieku, swoisty symbol sarmatyzmu, jako że szable tego typu noszono najczęściej do kontusza. Rzecz jasna, karabela służyła również do boju, a ponieważ nadawała się jak żadna inna do błyskawicznych odbić, szybkich cięć łukowych i zastaw, znano ją przede wszystkim jako lekką broń pojedynkową, ale używano też do normalnej walki. Typowa karabela wyróżniała się rękojeścią – otwartą, zaopatrzoną w krzyżowy jelec, często zagięty ku głowni i zaopatrzony w kuliste zakończenia. Karabelę trzymało się inaczej niż pozostałe rodzaje szabel. Sposób ujęcia karabeli bojowej pokazuje rysunek na str. 155. Szabla ta, wyrabiana głównie na południu Rzeczypospolitej – we Lwowie, Jarosławiu i Staszowie, była bronią typowo wschodnią, wyrosłą z dawnych szabel tatarskich czy tureckich. Trafiła do Polski już pod koniec XV wieku i pozostała tu na długo.



SZABLE WĘGIERSKIE – BATORÓWKI; ZYGMUNTÓWKI; JANÓWKI; BUŁATY; zadają 1k50 obrażeń. Cena 80 groszy.

Opisywany typ szabel polskich stanowił w XVII wieku najpopularniejszy rodzaj szlacheckiego oręża. Na początku gry, każdy Pan Gracz otrzymuje właśnie taką szablę. Nazwa „batorówka" wywodzi się rzecz jasna od nazwiska wielkiego króla Rzeczypospolitej, pogromcy Iwana Groźnego, Stefana Batorego, za którego panowania rozpowszechniła się w Polsce, Rusi i Litwie. Jest to najstarsza z szabel używanych przez szlachtę pod koniec XVI i na początku XVII wieku. Charakteryzuje się rękojeścią otwartą, zaopatrzoną w długi, prosty jelec, często też zaopatrzona jest na płazie w podobiznę władcy. Z kolei zygmuntówka to szabla zwana od imienia panującego w Rzeczypospolitej Zygmunta III Wazy. Podobnie jak batorówka, jest dosyć uniwersalna. Rękojeść jej ma kształt bardzo różny – zamknięty i otwarty,

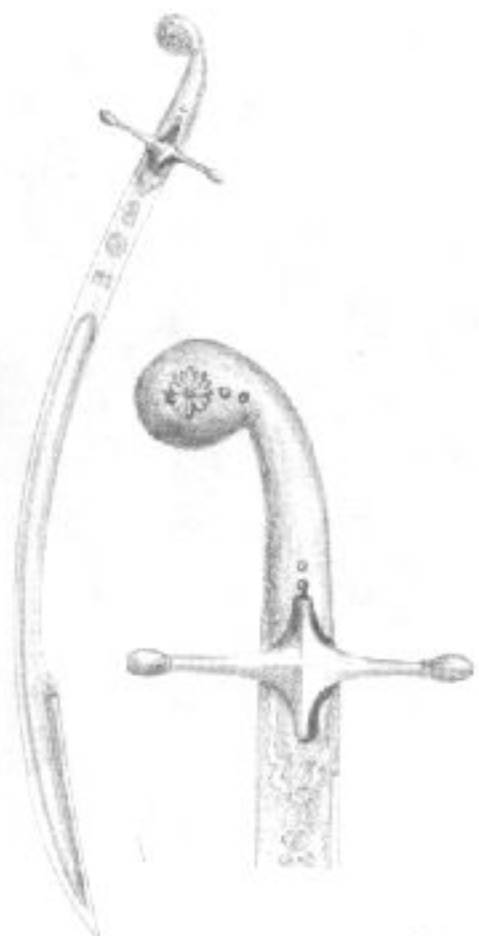


czasami zbliżony do batorówki, czasami zaś do szabli husarskiej. Podobnie jak batorówki, zaopatrywano je w podobiznę władcy. Nic więc dziwnego, że przede wszystkim nosili je ludzie związani z królem – regaliści.

Podobnie jak z zygmuntówkami, miała się rzecz z janówkami, które upowszechniły się w Rzeczypospolitej za czasów ostatniego wielkiego króla Polski i Litwy – Jana III Sobieskiego. Ten typ broni także cechowała wielka różnorodność. Spotykało się janówki, które były jakby skrzyżowaniem szabli husarskiej z batorówką – zaopatrzone w prosty jelec i paluch, a także inne, bardziej w typie tureckim. Takich szabel najwięcej bywało po dworach i zaściankach. W nie właśnie uzbrojeni są Panowie Gracze, jeśli zamierzają grać w czasach wielkiego króla-Sarmaty.

Ostatnie z wymienionych szabel to tureckie bułaty. Były to ciężkie, masywne szable, o charakterystycznym, bardzo grubym piórze i młotku. Zwykle używali ich Turcy i tatarska arystokracja, a także wielu szlachciców, którzy zdobyli lub sprowadzili taki oręż ze Wschodu.

SZABLE WSCHODNIE – MULTANKI; ORDYNKI; ORMIANKI; SZABLE KOZACKIE I CZERKIESKI; zadają 1k50–10 obrażeń. Cena 100 groszy.



W tym typie zawiera się cała masa szabel pochodzenia ormiańskiego, tureckiego i tatarskiego. Są to w przeważającej większości lekkie szable o charakterystycznie zakrzywionej głowicy i silnie wygiętej głowni. Szable te nadają się do szybkich, łukowych cięć, zwodów, przerzutów z ręki do ręki, a także cięć odbijanych. Najczęściej, poza szlachtą polską, jako podstawowej broni używają ich Kozacy, Turcy i Tatarzy, a z mieszkańców Rzeczypospolitej – Lipkowie. Jeśli któryś z Panów Graczy zdecyduje się wcielić w postać jednego z nich, otrzymuje taką właśnie szablę.

Tylko dla Starosty Gry, czyli szable specjalne

Ma się rozumieć, że Starosta Gry może dowolnie modyfikować wszystkie współczynniki szabli, gdy w rękach Panów Graczy znajdzie się jakiś wyjątkowy egzemplarz danej szabli, np. ceremonialnej lub sporządzanej na specjalne życzenie właściciela. Uczestnicy zabawy mogą zdobyć także broń zniszczoną – stępioną, zadającą odpowiednio mniej obrażeń. Jeśli wierzą w magię, może zdarzyć się, że zdobędą gdzieś jedną z szabel magicznych, a zaręczam, że takowe były.

Poza szablami magicznymi, znajdzie się jeszcze wiele takich, które z pewnych względów nie powinny być łatwo dostępne dla Panów Graczy. Jedną z nich jest szabla lisowczyków – sławnych żołnierzy lekkiej jazdy z początku XVII wieku. Posiadać ją może na początku gry ten z uczestników zabawy, który zdecyduje się wcielić w postać Lisowczyka. Broń opisywana posiada taką samą charakterystykę, jak wszystkie szable wschodnie, jednakże w przeciwieństwie do nich zadaje 1k50 obrażeń.

Cięcia polską szablą

Walka w „Dzikich Polach", jak już było to opisywane, polega na stosowaniu różnorodnych rodzajów cięć, pchnięć, a także zastaw i innych układów szermierczych – zwodów, odbić, odpowiedzi i wielu jeszcze innych, skomplikowanych manewrów. Oczywiście nie wszystkie są dostępne od razu dla Panów Graczy. W dawnej Polsce zdarzali się zarówno przeciętni szermierze, mający tylko jako takie pojęcie o tym, jak wywijać skutecznie karabelą, jak i wielcy rębajłowie, wodzący rej na sejmikach, cieszący się poważaniem szlacheckiej braci, chętnie wynajmowani przez możnych karmazynów. Wielu z nich znało bardzo rzadko stosowane cięcia, zwody i pchnięcia, jakich nie był świadomy żaden zagonowy szlachetka. Rzecz jasna, nie zaliczają się do nich Panowie Gracze. Bowiem wszystkich sekretnych ciosów, jako największych tajników sztuki szermierczej, trzeba się po prostu nauczyć od mistrza szabli. Niełatwa to sprawa. Wielcy szermierze niechętnie dzielą się swoją wiedzą. Może zdarzyć się, że aby poznać jakieś tajemne pchnięcie, Swawolna Kompania będzie musiała

cięcie wręczne

wykonać specjalne zadanie. Oczywiście wiedza o tajemnych ciosach powinna być niedostępna dla Panów Graczy. Niechże wielkim zaskoczeniem będzie dla nich walka, w której przeciwnik użyje nagle jakiegoś niespodziewanego cięcia czy zwodu.

Dość jednak o sekretach. Czas teraz, aby przedstawić wszystkie poszczególne cięcia, odbicia, zastawy i pchnięcia. Jak było to opisane w rozdziale *Szabla na szablę*, gracz będący w swojej fazie ataku po prostu wybiera (jeśli chce atakować przeciwnika) jedno z opisanych poniżej cięć lub pchnięć i wydaje na nie odpowiednią liczbę PW, po czym deklaruje to wrogowi. Ów, broniąc się, składa się zwykle do zastawy lub ewentualnie uniku, przy czym także wydaje odpowiednią liczbę PW i deklaruje to przeciwnikowi. Następnie ilość wydana przez atakującego na atak, (np. cięcie), odjęta zostaje od ilości wydanej przez broniącego się na obronę (np. zastawę). Atakujący wykonuje rzut 1k10 i porównuje go z ww. różnicą, aby sprawdzić, czy trafił przeciwnika. Potem następuje odwrócenie roli – atakować może ten z walczących, który wcześniej się bronił i tak dzieje się, aż obydwu skończą się PW.

A oto wszystkie podstawowe cięcia, pchnięcie i zastawy, jakie posiada na początku gry szlachecki bohater każdego z Panów Graczy. Powinny one być wpisane w odpowiednie miejsce na Konotacji każdego z panów braci. Przy każdym ataku lub obronie podany został jego minimalny koszt w PW, a także zadawane obrażenia. Podane przy nich liczby oznaczają dodatkowe obrażenia, np. +20 – oznacza, iż ten rodzaj cięcia lub pchnięcia zadaje dodatkowo 20 obrażeń.

CIĘCIE WRĘCZNE – 1; obrażenia +0

To jedno z najprostszych cięć szablą. Walczący zadaje je z łokcia bądź nadgarstka pionowo (wlew lub wręcz) lub płasko (w kiść, w łęk lub w pierś).

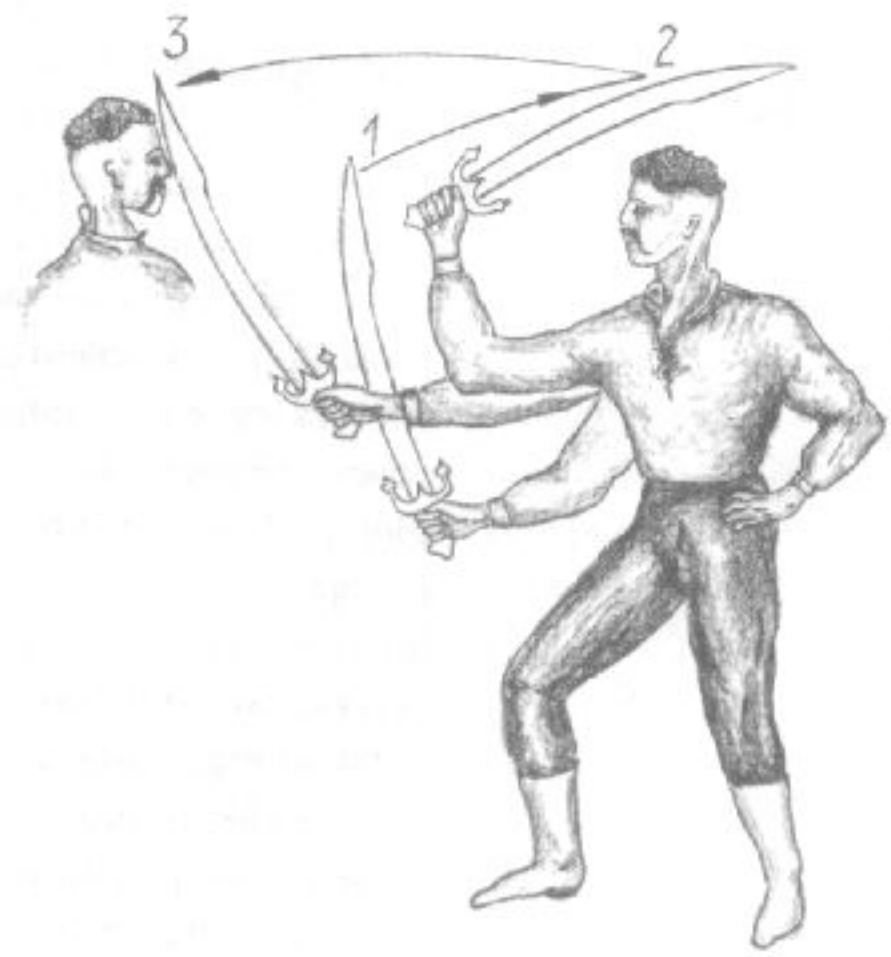
CIĘCIE KRZYŻOWE – 2; obrażenia +0

To trochę trudniejsza odmiana cięcia wręcznego. Jak sama nazwa wskazuje, zadaje się je na skos, z lewej górnej (odlew), prawej górnej (wręcz), prawej dolnej (podlew), czy lewej dolnej (krzyżem) strony przeciwnika.

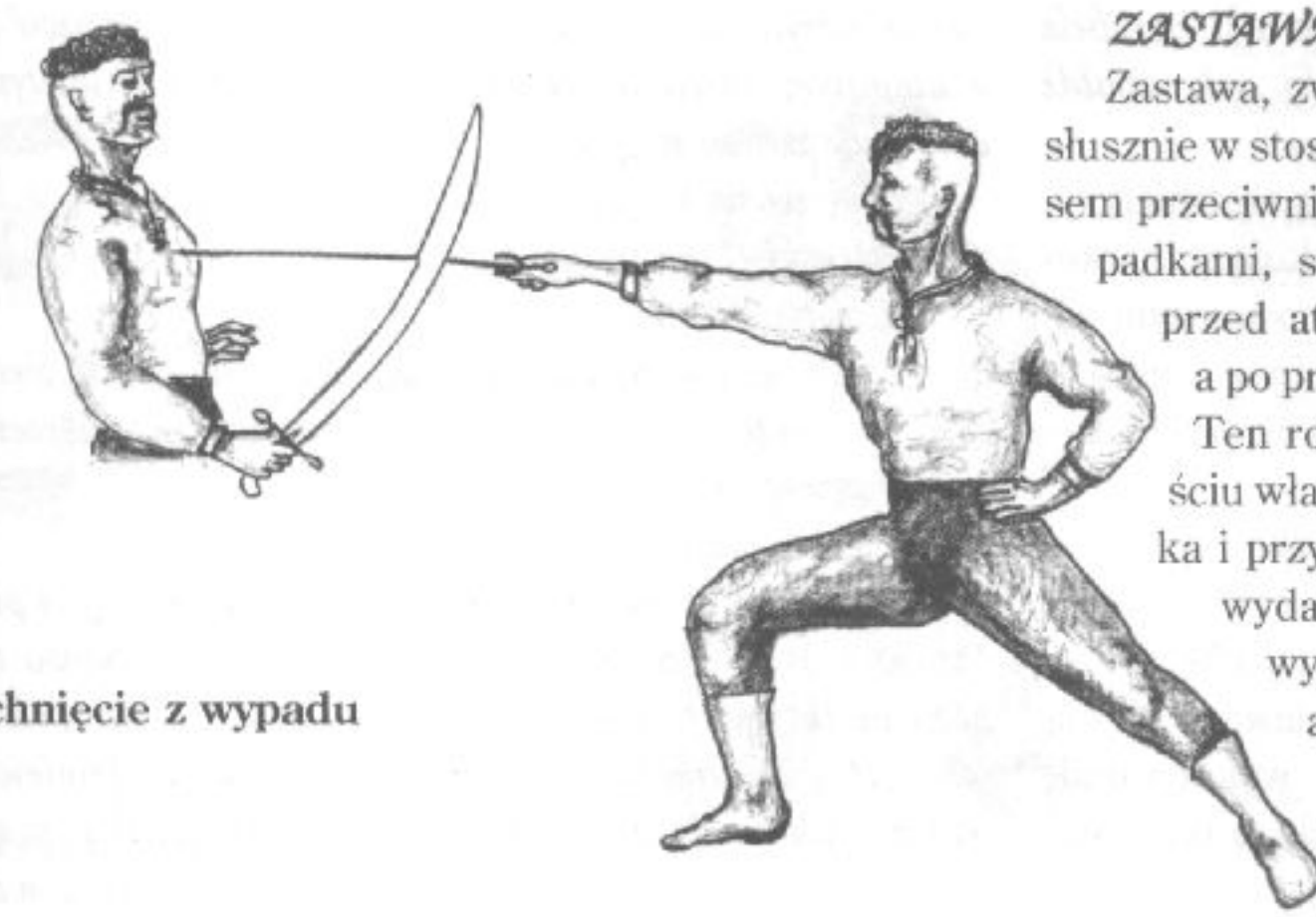
CIĘCIE ZAMACHOWE – 2 + 2; obrażenia +20

Cięcie zamachowe wykonuje się tak samo jak krzyżowe lub wręczne. Jedyna różnica polega na tym, iż ten rodzaj ciosu zadaje się z ramienia, zatoczywszy szablą niewielki płytki łuk nad głową lub z boku, co pozwala na wzięcie zamachu. Aby go wykonać, walczący deklaruje po prostu np. *„cięcie wręczne z zamachem"*. Jednakże ten rodzaj ataku może mieć miejsce wówczas, gdy na cięcie wręczne lub krzyżowe poświęci się co najmniej 2 PW, a także 2 dodatkowe, potrzebne na wykonanie samego zamachu, które przepadają – nie są odejmowane później od obrony przeciwnika. A zatem minimalna liczba PW, jakie wydać należy na cięcie zamachowe, wynosi 2+2=4, z tym, że faktycznie wykorzystać można tylko 2. A oto przykład.

Jeden ze szlachciów – pan Maciej Borucki, zwadziwszy się ze swoim kompanionem – Bartoszem Jedlińskim, postanawia w walce płatnąć go w łeb cięciem wręcznym z zamachu. Ma inicjatywę, więc atakuje pierwszy, deklarując: „tnę waści wręcznie, z zamachem, za 4 punkty". Co uczyniwszy, musi wydać 4 PW ze swojej puli na zadeklarowane cięcie, a 2 punkty ponadto, na uczynienie zamachu (przeciwnikowi deklaruje tylko te punkty, za które ma zamiar rozwalić mu głowę). W sumie wydaje więc 6 Punktów Walki. Jedliński robi zastawę za 2 punkty, a zatem Maciej trafi go tylko wówczas, gdy wyrzuci 1k10 1 lub



cięcie zamachowe



pchnięcie z wypadu

2 oczka. Pan Borucki rzuca więc i wypada 0. Co za skucha! Najwyraźniej trunek zaprószył mu w głowie i zaplątał się we własną pochwę od szabli.

Cięcie zamachowe – wręczne lub krzyżowe – zadaje także więcej obrażeń. Dlatego w razie trafienia przeciwnika, do rzutu kością określającego zadane obrażenia, dodajemy dodatkowo 20.

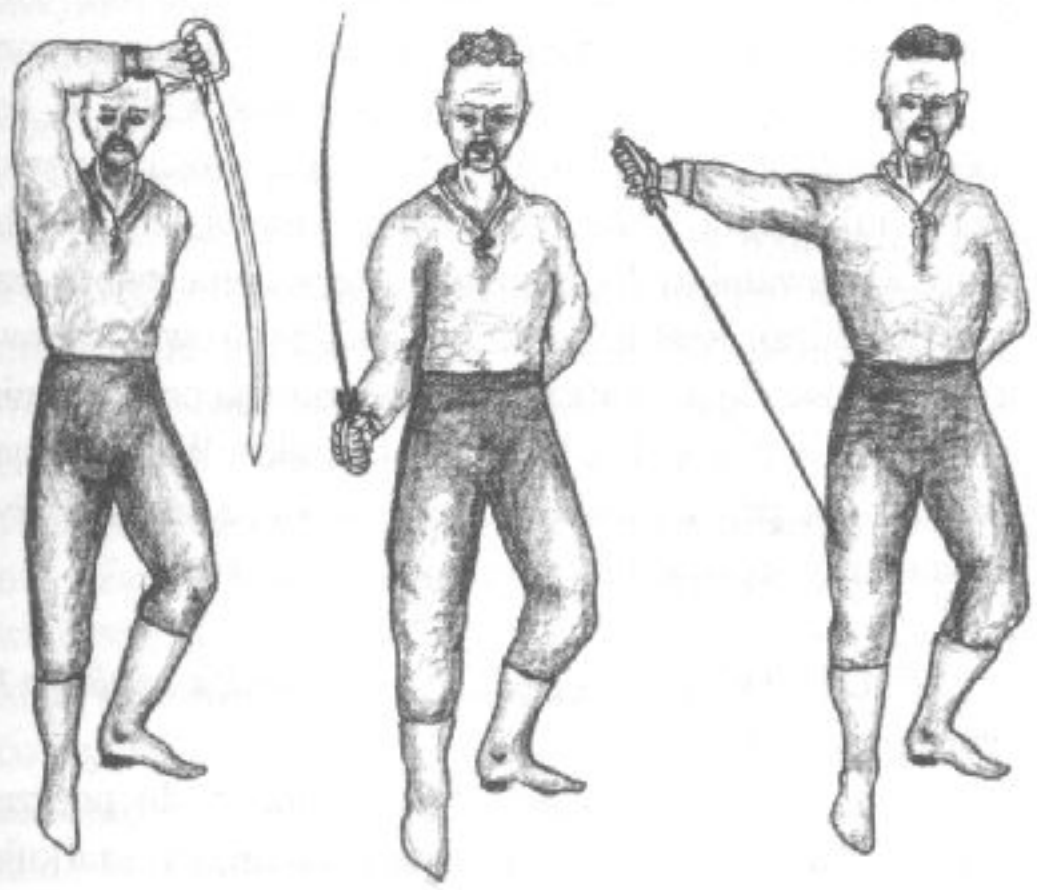
PCHNIĘCIE 3+1; obrażenia +10

Każdy wie chyba, na czym polega pchnięcie szablą. Stosując je, walczący czyni wypad w stronę przeciwnika. Pchnięcie zadaje dodatkowo 10 obrażeń. Podobnie jak w przypadku cięcia zamachowego, stosując je, należy wydać co najmniej 3 PW na samo pchnięcie i dodatkowo jeszcze 1, nie wliczany do punktów, od których odejmuje się obronę przeciwnika.

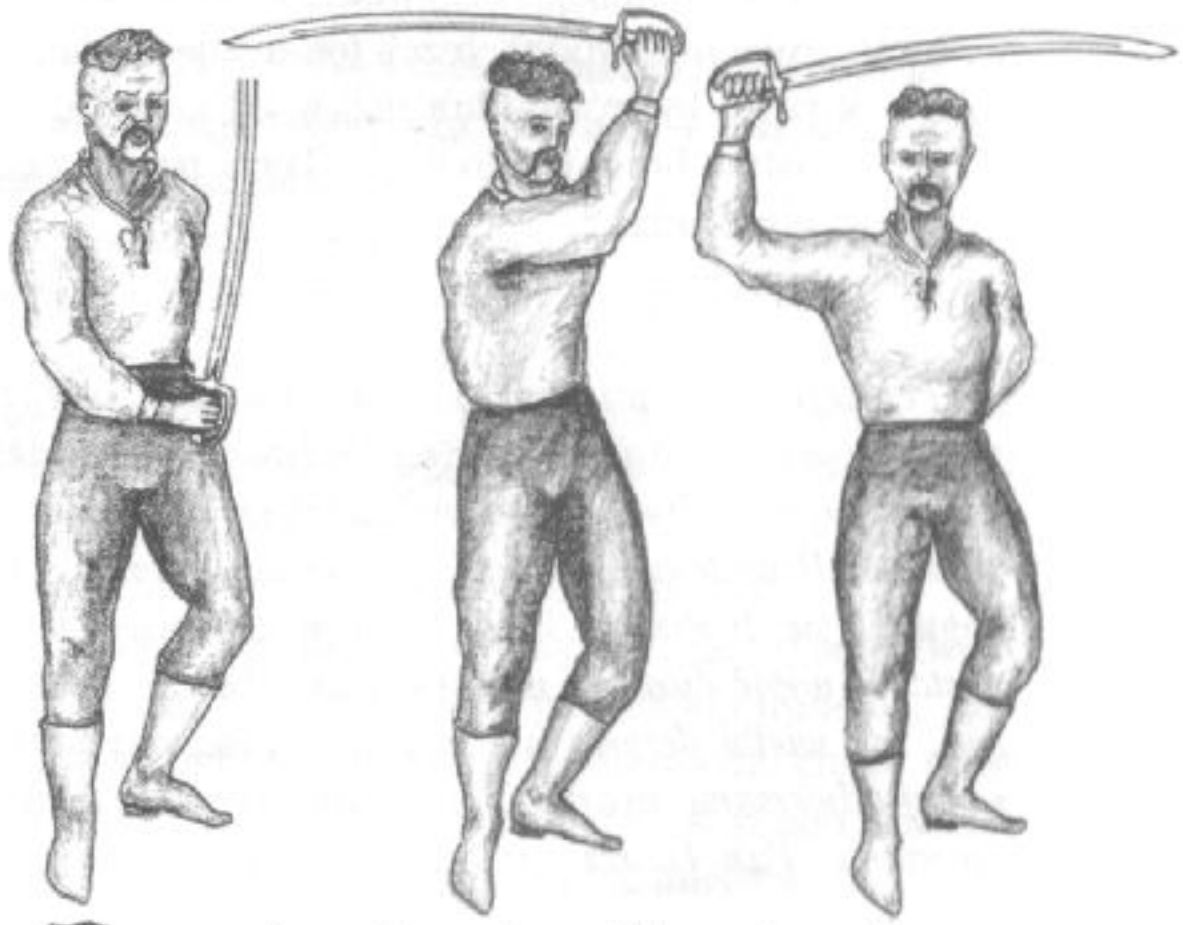
ZASTAWA; obrażenia +0

Zastawa, zwana również zasłoną lub czasami, niesłusznie w stosunku do szabli paradą, osłania przed ciosem przeciwnika. W zasadzie, poza wyjątkowymi przypadkami, stosuje się ją zawsze w czasie obrony przed atakiem. Zastawa odbija zarówno cięcie, a po przejściu w zbicie – także pchnięcie wroga. Ten rodzaj manerwu polega po prostu na wyjściu własną bronią na spotkanie klingi przeciwnika i przyjęcie jego ostrza na zastawę szabli. PW wydawane na zastawę odejmuje się od PW wydawanych przez przeciwnika na atak, a różnicę testuje rzutem 1k10, aby sprawdzić, czy nastąpiło trafienie. Razem z zastawą, lub nawet zamiast niej, można zastosować cofnięcie się, czyli odstąpienie w tył o jedno pole, w czasie gdy przeciwnik atakuje. Pozwala to za darmo do swej zastawy (lub zamiast niej, gdy np. nie ma się już PW) dodać 1 pkt, który nie jest, rzecz jasna, odliczany z puli obowiązującej w aktualnym zwarciu.

Tyle zatem jest wszystkich możliwych podstawowych ataków i zasłon w szabli. Każdy, absolutnie każdy z Panów Graczy dostaje powyższy zestaw na początku gry. Opisane cięcia wykorzystywać należy przede wszystkim w walce grupowej, wtedy, gdy grającym zależy na jak najszybszym rozstrzygnięciu starcia. Także ci, którzy wkraczają po raz pierwszy do świata dawnej szlachty polskiej, nim opanują dostatecznie reguły walki, powinni stosować w starciach tylko najprostsze rodzaje ataków. Poniżej podajemy wszystkie pozostałe układy szermiercze, które znajdą zastosowanie w każdym pojedynku, na harcach przed bitwą czy sejmiku.



zastawa 1; zastawa 2 i zastawa 3



zastawa 4; zastawa 5 i zastawa 6

ZWÓD DO CIĘCIA szable husarskie +2; karabele +1, zygmuntówki, batorówki, janówki +3, szable wschodnie +2; obrażenia +0

Zwód do cięcia to dość prosty manewr szermierczy, mający na celu zmylenie przeciwnika. Atakujący markuje cięcie w pewną część ciała wroga, a gdy ów uczyni odpowiednią zastawę, uderza w zupełnie inne miejsce. Zwód do cięcia przeprowadza się w trakcie walki według poniższego schematu:

- Atakujący deklaruje dowolne cięcie (tylko!) wręczne lub krzyżowe, z wyjątkiem zamachowego. Określa również wydawane na nie (i tylko na nie) PW.
- Broniący się określa swą obronę i wydawane na nią PW. Jeżeli tego nie uczyni, a więc np. wykona unik lub też przyjmie cios, nie próbując się bronić, nie można zastosować zwodu.
- Atakujący deklaruje np. „czynię zwód i tnę". Od posiadanej puli odejmuje nie tylko PW wydawane na zadeklarowane wcześniej cięcie, lecz także te, poświęcane dodatkowo na zrobienie zwodu. Ich liczba zależy od typu szabli. Podobnie jak w przypadku cięcia zamachowego lub pchnięcia, punkty owe przepadają i nie są później do niczego wykorzystywane.
- Broniący się wykonuje rzut 1k10 i porównuje jego rezultat z wielkością wydanych na zastawę PW. Jeżeli jest on równy lub mniejszy od nich, oznacza to, że udało mu się cofnąć broń i zbić ostrze przeciwnika. W tym wypadku następuje zwykłe skrzyżowanie broni, tzn. od PW wydanych przez atakującego na cięcie odejmujemy PW wydane przez obrońcę na zastawę, po czym wykonywany jest rzut 1k10, sprawdzający trafienie.
- Jeżeli obrońcy nie powiedzie się test zastawy, czyniący zwód testuje swój atak, tzn. wykonuje rzut 1k10 i porównuje jego rezultat z ilością PW wydanych na swoje cięcie (pomijając oczywiście te, które wydał na samo zrobienie zwodu). Jeżeli ten test jest udany, tj. wynik rzutu był równy lub niższy od ataku, uznaje się, że ostrze broni trafiło w cel. Teraz należy zatem ustalić obrażenia.

A oto przykład:

Pewnego razu, pijanica, warchoł i awanturnik, Samuel Łaszcz, zwadził się w Konstantynowie z niejakim Aleksandrem Bielińskim, starym służalcem domu Koniecpolskich. Powodem awantury była wielka obraza, jakiej dopuścił się Bieliński, śmiał bowiem twierdzić, iż jest w stanie wypić dwakroć więcej niż sam Łaszcz. Rzecz jasna, tak wielki despekt nie mógł być puszczony płazem i obaj adwersarze zwarli się na środku karczmy w walce na szable. Pan Łaszcz postanowił, iż już za pierwszym razem uczyni zwód, aby szybko i efektownie rozprawić się z niemiłym zawalidrogą. Ponieważ posiada Inicjatywę, deklaruje zatem najpierw:

– Tnę waści krzyżowo za 5 PW.

Bieliński złożył się do zastawy:

– Czynię zastawę za 4 PW.

Ledwo to wypowiedział, Łaszcz zadeklarował zwód. Miał prawo to zrobić, w końcu zamiarkował już uderzenie w którąś z części ciała przeciwnika:

– Czynię zwód i tnę waści!

Oczywiście w tym momencie od swojej aktualnej puli Punktów Walki, Samuel Łaszcz odejmuje dodatkowo (tj. poza punktami przeznaczonymi na cięcie) jeszcze pewną ich liczbę, zależną od rodzaju używanej szabli. Ponieważ walczy, jak każdy sławny rębajło, szablą husarską, wedle tego, co podano wyżej, zwód kosztuje go dodatkowo 2, a zatem w sumie, na cały manewr wydać musi 5+2=7 PW. Oczywiście w myśl powyższych reguł do ataku wykorzystać może tylko i wyłącznie 5.

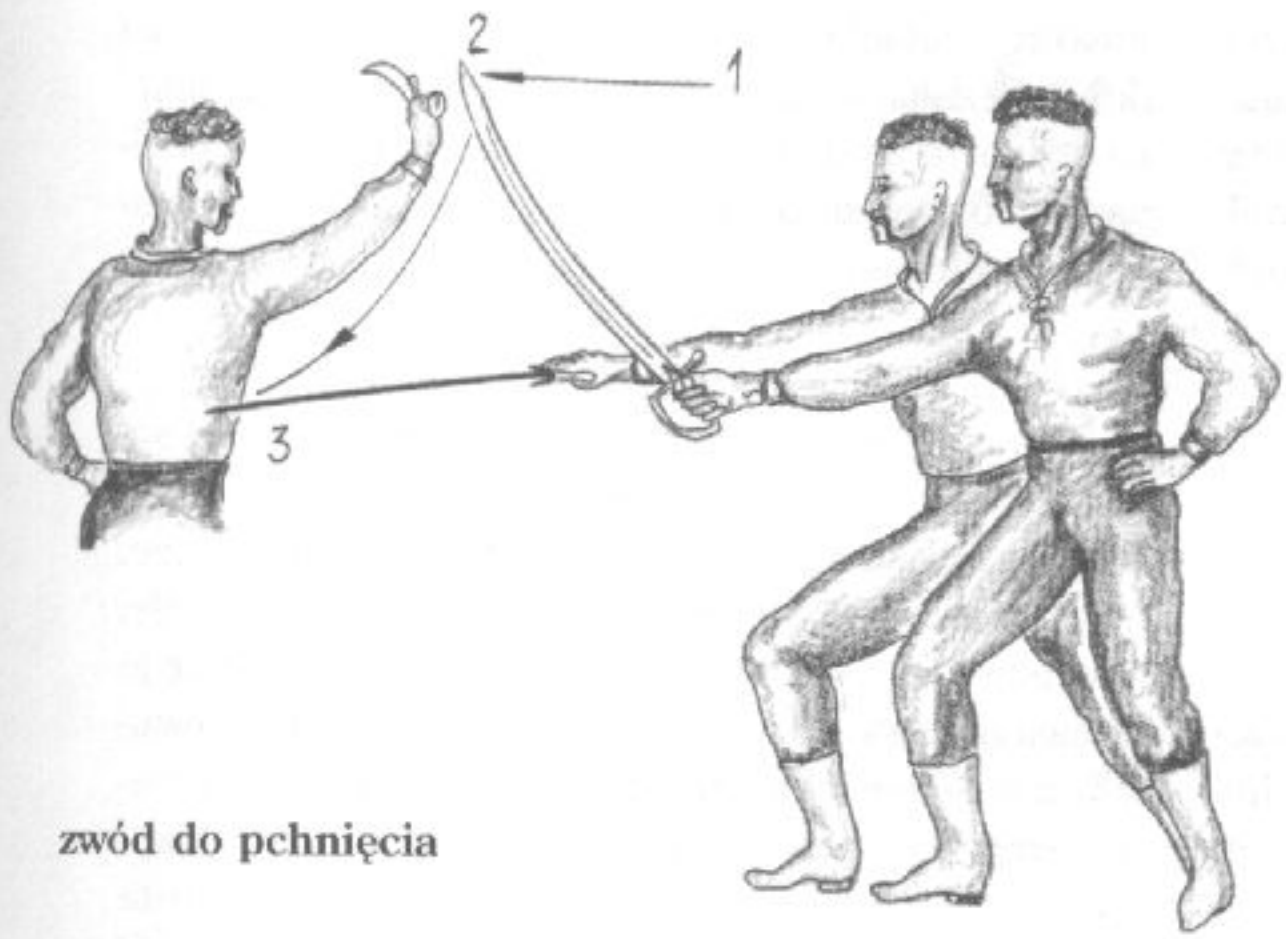
Natychmiast po zadeklarowaniu przez Łaszcza zwodu, Bieliński przeprowadza test swojej obrony. Na zastawę wydał 4 PW. Rzut 1k10 daje 8, a zatem, nie udało mu się zastawić. Teraz kolej na Łaszcza. Uczynił wcześniej cięcie za 5. Rzuca 1k10. Wypada 2. A zatem trafił przeciwnika, zadając mu 1k50+10 (rzut 1k100 daje 62) 31 obrażeń.

Co wszakże stałoby się, gdyby Bilskiemu wyszedł rzut na zastawę? Oczywiście oznaczałoby to, że udało mu się złożyć do zasłony. Łaszcz straciłby bezpowrotnie wydane na zwód 2 PW, a wykorzystując 5, które poświęcił na atak, zaatakowałby przeciwnika według normalnych zasad. A zatem odjąłby od swojego cięcia zastawę przeciwnika (5 - 4 = 1), czyli trafiłby go wówczas, jeśli w rzucie 1k10 wypadłoby 1.

Przy wykonywaniu zwodów należy zwrócić uwagę na kilka istotnych szczegółów. Przede wszystkim, gdy obrońca testuje swoją zastawę, wynik 0(10) nie oznacza wcale skuchy, lecz po prostu niepowodzenie (o ile, rzecz jasna, liczba punktów wydanych na zastawę wynosiła 9 lub mniej). Jak było podane wyżej, ilość tych, które wydawane są dodatkowo na uczynienie zwodu, zależy od rodzaju szabli. Zygmuntówki, batorówki i janówki, jako dość ciężki rodzaj broni, wymagają poświęcenia 3, husarskie 2, a lekkie karabele 1 Punktu Walki. Oznacza to, że po prostu pewne rodzaje broni są bardziej użyteczne przy stosowaniu tego typu manewrów.

ZWÓD DO PCHNIĘCIA – wszystkie szable +1; obrażenia +10

Zwód do pchnięcia jest dość podobny do poprzedniego. Tak jak opisano powyżej, atakujący markuje



zwód do pchnięcia

wówczas cięcie (krzyżowe lub wręczne) na dowolną część ciała przeciwnika, a potem mija jego zastawę i przechodzi pod nią, zadając mordercze pchnięcie. Ten typ zwodu przeprowadza się podobnie, jak zwód do cięcia. Tak samo, jak w przypadku poprzedniego, atakujący wykonuje dowolne cięcie, z wyjątkiem zamachowego, przeznacza na nie pewną liczbę PW. Gdy przeciwnik zadeklaruje zastawę (jeśli tego nie uczyni, np. wykona unik, nie można przeprowadzić tego zwodu), atakujący oznajmia mu np. *„czynię zwód i pcham"*. Następnie obrońca przeprowadza test swojej zastawy i jeśli jest on udany, następuje zwykłe skrzyżowanie broni. Jeśli zaś się nie powiedzie, przeciwnik testuje rzutem 1k10 wydane na cięcie Punkty Walki, aby sprawdzić, czy trafił broniącego się.

Jedyne różnice pomiędzy tymi zwodami dotyczą wydawania dodatkowych PW, które przeznaczane są na uczynienie samego zwodu i nie wykorzystuje się ich dla sprawdzenia, czy nastąpiło trafienie w przeciwnika. Czyniący zwód, wydaje zawsze, poza punktami przypisanymi do cięcia, 1 pkt. za zrobienie zwodu, a także dodatkowo 1 pkt. na wykonanie pchnięcia, co wynika z opisanych wyżej reguł. Każde pchnięcie, jak pamiętamy, wymaga także wydania co najmniej 2 PW. W opisywanym manewrze szermierczym, punkty, które przeznaczało się na cięcie, przechodzą potem, jeśli zwód się uda, na pchnięcie, co znaczy, że nosząc się z zamiarem wykonania opisywanego manewru, należy wydać na początkowe cięcie co najmniej 2 PW. A zatem minimalna suma, którą przeznaczyć należy na zwód do pchnięcia, wynosi: co najmniej 2 PW przeznaczone na cięcie, co najmniej 1 na samo wykonanie zwodu i jeszcze dodatkowo 1 na wykonanie pchnięcia. A zatem minimalnie poświęcić trzeba ich 2 + 1 + 1 = 4, z czego tylko 2 wykorzystać możemy do zaszkodzenia przeciwnikowi.

W zwodzie do pchnięcia zadać można wrogowi więcej obrażeń, niż w manewrze opisywanym poprzednio. Dlatego też, w wypadku trafienia, do liczby określanej przez rzut 1k50 i modyfikatory zależne od typu szabli, dodajemy dodatkowo jeszcze 10 obrażeń.

A oto przykład:

Nasz bohater, imć pan Gedeon Dębołęcki, zwadził się o pannę z niejakim Paprockim. Ten, niewiele się namyślając, pozwał go na ostre. W trakcie walki, pan Gedeon zdecydował się na wykonanie zwodu do pchnięcia. Kiedy nadeszła kolej jego ataku, zadeklarował cięcie krzyżowe za 4 punkty (ponieważ liczba ta przechodzi później na pchnięcie, nie mógł wydać ich mniej niż 2). Jego przeciwnik zareagował natychmiast:

– Czynię zastawę za 4 punkty.

Na co nasz bohater:

– Czynię zwód, pcham w waściny żywot!

Oczywiście, deklarując to, odlicza sobie dodatkowo 1 Punkt Walki przeznaczony na wykonanie zwodu. Paprocki rzuca 1k10 i wypada 5, a zatem nie zdołał zastawić się szablą. Teraz Dębołęcki może atakować: odlicza sobie dodatkowo następny 1 punkt za wykonanie pchnięcia (nie musi tego robić wcześniej). Jak pamiętamy, deklarował już cięcie za 4 punkty i za nie właśnie wykonać może pchnięcie. Sprawdza trafienie – rzut 1k10 daje 3, a zatem udało mu się zranić przeciwnika. Ustala, ile zadał obrażeń, dodaje do nich 10 i... okazuje się, że imć Paprocki padł na trawę. Na szczęście twarzą do ziemi. To znak, że przeżyje.

ODPOWIEDŹ– szabla husarska +2; karabela +1; zygmuntówka, batorówka, janówka +2; szabla wschodnia +1; obrażenia +0

Odpowiedź to manewr szermierczy polegający na zastawieniu się i błyskawicznym wyprowadzeniu szybkiego cięcia. Zwykle **atak** przeciwnika przyjmuje się wówczas wycofując nieco szablę, tak aby automatycznie nabrać rozmachu do własnego uderzenia. Odpowiedź przeprowadza się w następujący sposób:

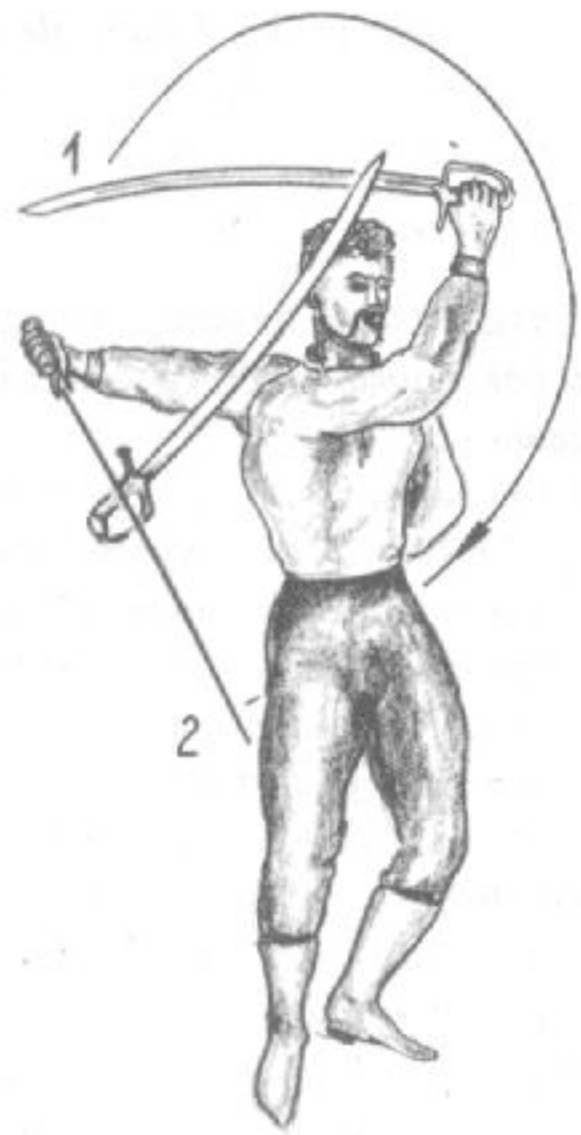
- Atakujący deklaruje cięcie lub pchnięcie.
- Broniący się deklaruje zastawę. Jego przeciwnik sprawdza rzutem 1k10, czy nastąpiło trafienie. Aby można było przeprowadzić odpowiedź, cięcie musi zostać odbite. Jeśli atakujący trafi w swego przeciwnika, manewr ten nie może mieć miejsca.

- Obrońca deklaruje odpowiedź. Wymaga to wydania dodatkowych PW, w zależności od rodzaju używanej szabli. Następnie rzuca 1k10 i porównuje rezultat z ilością punktów wydanych na zastawę. Jeśli wynik rzutu jest mniejszy lub równy tej liczbie, oznacza to, że broniący się zdołał wyprowadzić odpowiedź.
- Jeśli odpowiedź się udała, atakujący rzuca teraz 1k10 i porównuje wynik z ilością PW wydanych na swój ostatni atak. Jeśli ten test jest nieudany, oznacza to, że szabla obrońcy trafiła w cel, zadając odpowiednią liczbę obrażeń. Jeśli jednak powiódł się, oznacza to, że zdołał on zasłonić się przed odpowiedzią.
- Jako pierwszy po wykonaniu odpowiedzi, atak przeprowadzić może ten z walczących, który posiada Inicjatywę. A zatem może zdarzyć się, iż jest nim ten z przeciwników, który wykonywał odpowiedź. Jest to jedyne odstępstwo od podanych w rozdziale Zwarcie zasad walki, według których obydwaj przeciwnicy przeprowadzają swoje ataki kolejno.

Jako odpowiedzi wykonywać można cięcia wręczne i krzyżowe, ale nie pchnięcia czy cięcia zamachowe.

ODBICIE – szabla husarska +3; karabela +2; zygmuntówka, batorówka, janówka +3; szable wschodnie +1; obrażeń +0

Odbicie to specyficzny rodzaj zastawy, polegający na uderzeniu szabli atakującego przeciwnika, tak aby wybić ją z ręki, czy – najczęściej – odbić w bok. Odbicie polega po prostu na wykonaniu zastawy i zadeklarowaniu np. „zastawa z odbiciem", a także wydaniu pewnej ilości punktów dodatkowo. Po odbiciu, przeciwnik rzuca 1k6–2. Rezultat oznacza liczbę PW straconych dodatkowo w danym zwarciu, w wyniku przeprowadzenia odbicia. Punkty tak utracone nie mogą przechodzić na następne **zwarcie**.



odbicie

UNIK

W trakcie walki czasami może zdarzyć się, że zamiast wykonywać zastawę, walczący spróbuje uniknąć cięcia przeciwnika, schodząc gwałtownie z linii ciosu, przykucając, odskakując lub nawet padając na ziemię. Postępowanie takie nazywamy unikiem, a stosuje się je zamiast zastawy. Po zadeklarowaniu, Starosta Gry testuje Zwinność tego walczącego, który wykonuje opisywany manewr. Za każde 2 pełne PW wydane przez atakującego go przeciwnika na cięcie lub pchnięcie, Starosta Gry odejmuje od testowanego współczynnika 5%. Jeżeli rezultat testu jest udany, atakujący chybia, a wydane na **atak** punkty są bezpowrotnie tracone. Jeśli jednak test się nie powiedzie, gracz, czy przeciwnik wykonujący unik, jest automatycznie trafiony (jego wróg nie musi w takim wypadku wykonywać rzutu sprawdzającego trafienie rzucając 1k10). A oto przykład:

W czasie jednej z karczemnych zwad, nasz bohater, Gedeon Dębolęcki, zaatakowany zostaje przez nieznanego karczemnego zawalidrogę, pod pretekstem, że niegdyś obił go płazem szabli na rynku we Lwowie. Zawalidroga tnie pana Gedeona cięciem wręcznym za 4 PW. Pan Gedeon deklaruje unik. Jego Zwinność wynosi 50%, a ponieważ za każde 2 PW wydane przez przeciwnika na atak odejmujemy 5%, oznacza to, że unik powiedzie się, jeśli Starosta Gry wykona udany, procentowy rzut na 40%. (50%–10=40%). Niestety, wypadło 56. Oznacza to, że unik się nie udał, a zatem nasz bohater został trafiony.

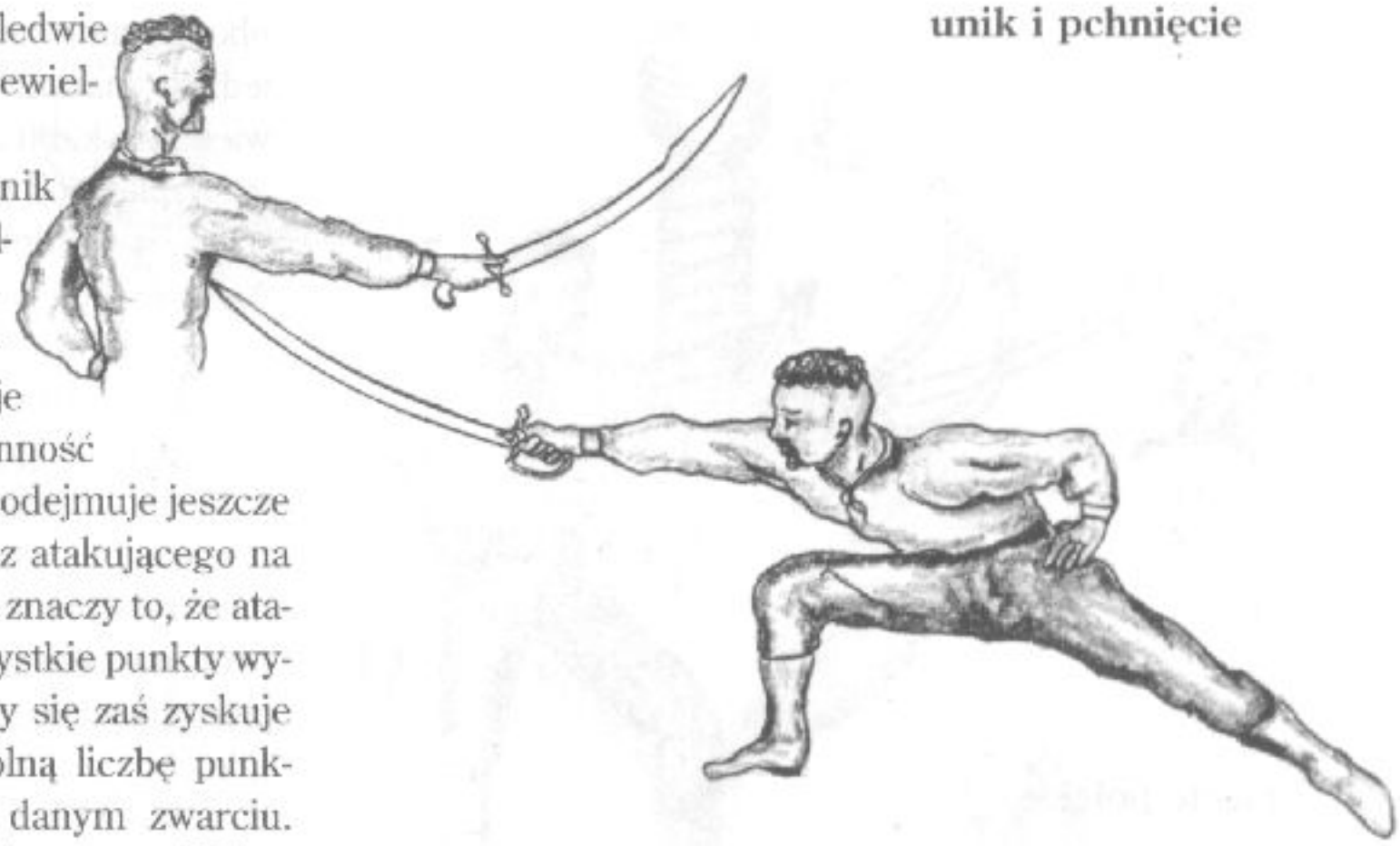
Uniki są bardzo męczące. Stąd można ich wykonać w ciągu jednej walki jedynie 3. Za każdy następny, walczący traci 5 pkt. Żywotności. Ten manewr wymaga także świetnego opanowania umiejętności walki. Stąd uniki wykonywać mogą tylko ci panowie bracia, którzy posiadają biegłość w jakiejkolwiek broni białej – siecznej na poziomie 15 lub więcej.

PRZECIWTEMPO – 1; obrażenia +0

W trakcie walki każdy z przeciwników ma zawsze możliwość wykonania specyficznego rodzaju uniku, tak aby uciekając przed ciosem trafić jednocześnie odsłoniętego przeciwnika. Ten rodzaj manewru nazywamy przeciwtempem. Jest ono dosyć trudne, bowiem polega nawet nie tyle na uniknięciu uderzenia, lecz na przyjęciu

go tak, by minęło ciało walczącego ledwie o włos lub nawet musnęło, zadając niewielkie obrażenia.

Przeciwtempo, podobnie jak unik stosowane jest zamiast zastawy. Walczący deklaruje np. *„unik i przeciwtempo"*. Starosta Gry, podobnie jak w opisywanym wyżej przypadku, wykonuje test połowy wartości jego cechy Zwinność (zaokrąglając w dół) i od wyniku tego odejmuje jeszcze 5% za każde 2 pełne PW wydane przez atakującego na wykonanie cięcia. Jeśli test jest udany, znaczy to, że atakujący chybia i traci bezpowrotnie wszystkie punkty wydane na cięcie lub pchnięcie. Broniący się zaś zyskuje możliwość wykonania ataku za dowolną liczbę punktów, które pozostały mu jeszcze w danym zwarciu. Rzecz jasna, atakujący nie może złożyć zastawy. Wykonujący przeciwtempo testuje wydaną na cięcie liczbę Punktów Walki, aby sprawdzić, czy mimo uniku zdołał trafić swego wroga.



unik i pchnięcie

Załóżmy, że w czasie jednej ze zwad, na Gedeona Dębołęckiego rzucił się pachołek starościński. Przyciął krzyżem, za 5 PW, nasz bohater zaś zdecydował się uczynić przeciwtempo. Deklaruje więc:

– Czynię unik i przeciwtempo.

Zwinność Dębołęckiego wynosi 50%. A zatem podzielona na pół daje 25%. Od tego należy odjąć jeszcze 10% (5% za każde 3 pełne punkty wydane przez przeciwnika na atak), co daje 15%. Starosta gry rzuca 1k100 i wypada 11. To oznacza, że unik się udał. Teraz pan Gedeon wyprowadzić może pchnięcie lub cięcie. Decyduje się ciąć przeciwnika krzyżowo, za 7 Punktów Walki. Wydaje tyle ze swojej puli, a następnie rzuca 1k10, aby sprawdzić, czy trafił. Wypada 7. Oznacza to, że udało mu się dosięgnąć ciała pachołka.

Przeciwtempa są bardzo męczące. Dlatego też, podobnie jak w przypadku uniku, za każde powyżej 3 wykonywanych w czasie jednej walki, należy odjąć od Żywotności postaci Pana Gracza 5 pkt. Przeciwtempa wykonywać mogą tylko ci panowie bracia, których biegłość w używanej broni jest na poziomie 15 lub więcej.

Cięcia specjalne (tylko dla Starosty Gry!)

A oto zestaw specjalnych, sekretnych cięć, znanych tylko doświadczonym rębajłom i szermierzom. Postacie Panów Graczy będą mogły nauczyć się ich wyłącznie od któregoś z mistrzów walki szablą. Specjalne cięcia wykonywane są zamiast typowego ataku i wymagają wydania odpowiedniej ilości PW. W poniższych schematach podajemy najpierw minimalną liczbę PW niezbędną do wykonania danego rodzaju ataku, potem zaś ilość PW, którą wydać należy dodatkowo, za samo wykonanie cięcia, przykładowo 1+3 oznacza, że przy wykonywaniu tego rodzaju ataku należy wydać minimum 1 PW i 3 PW dodatkowo.

CIĘCIE POLSKIE – 1+3; obrażenia +30

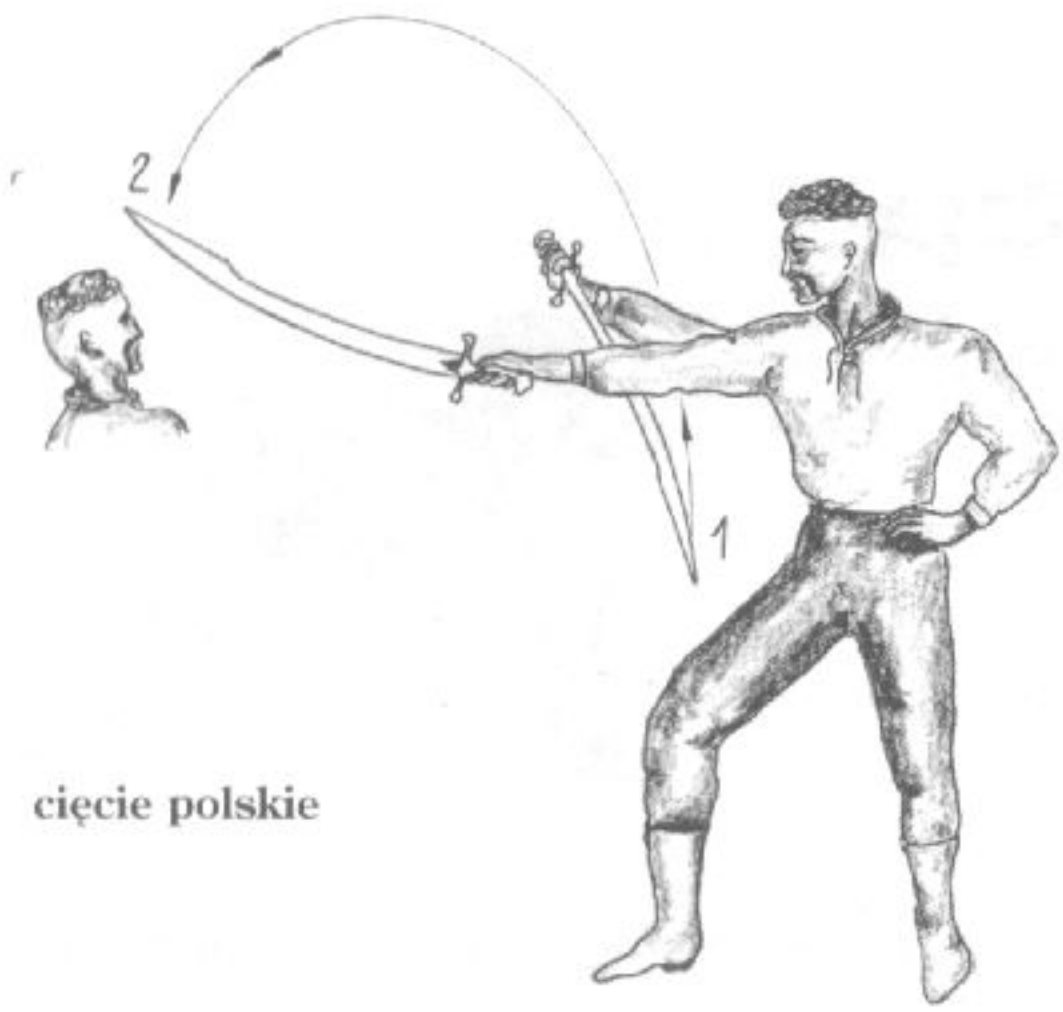
Cięcie polskie to specjalny atak z pozycji wlew, przy czym szablę trzyma się wówczas odwrotnie niż przy zwykłej postawie szermierczej – rękojeścią ku górze. Atak ten, nazywany często cięciem łukowym, a przez Niemców zaś „piekielną polską czwartą", jest bardzo trudny do odbicia. Poza kilkoma PW przeznaczonymi do zaatakowania przeciwnika (minimalnie 1), opisywany atak wymaga poświęcenia dodatkowych 4 punktów, ale zadaje wyjątkowo silne obrażenia.

CIĘCIE KURLANDZKIE – 2+5; obrażenia +35

To cięcie zadaje się krzyżem z prawej strony w lewy bok przeciwnika. Ponoć wymyślone zostało w Kurlandii, ale sama idea trafiła tam z zachodu. Znają je tylko najwięksi mistrzowie. Wymaga ono wydania dodatkowo 5 PW.

CIĘCIE REFERENDARSKIE – 3+6; obrażenia +45

Cięcie referendarskie to specyficzny **atak** z podlewu, z wielką siłą, w podbrzusze przeciwnika. Hultaje i warchoły lubią ten **atak** nazywać cięciem „eunuszym", bowiem może zdarzyć się, że po takim trafieniu przeciwnik będzie miał spory kłopot z kontynuowaniem swojego



cięcie polskie

rodu. Cięcie to jest raczej niechętnie używane w walce przez osoby bardziej honorowe. Wymaga poświęcenia dodatkowo 6 PW.

CIĘCIE TATARSKIE – szabla husarska, zygmuntówki, batorówki, janówki 4+7; karabele i szable wschodnie 2+5; obrażenia +35

Cięcie tatarskie polega na błyskawicznym chlaśnięciu przeciwnika przez pierś samym końcem pióra szabli. Zwykle markuje się wcześniej **atak** w taki sposób, aby walczący myślał, że ostrze nie trafi w cel i nie składał zbyt silnej zastawy.

CIĘCIE TRYBUNALSKIE – 6+2; obrażenia +50

Cięcie trybunalskie polega na bardzo mocnym uderzeniu z zamachu i przełamaniu zastawy przeciwnika. Cięcie trybunalskie kosztuje tylko 2 dodatkowe PW, jednak stosujący je może w swej poprzedniej fazie obrony wykorzystać tylko połowę punktów wydanych na obronę (np. jeśli ktoś czyni zastawę za 4 punkty, może odjąć od ataku przeciwnika jedynie 2).

Rapier, pałasz i inne rożny

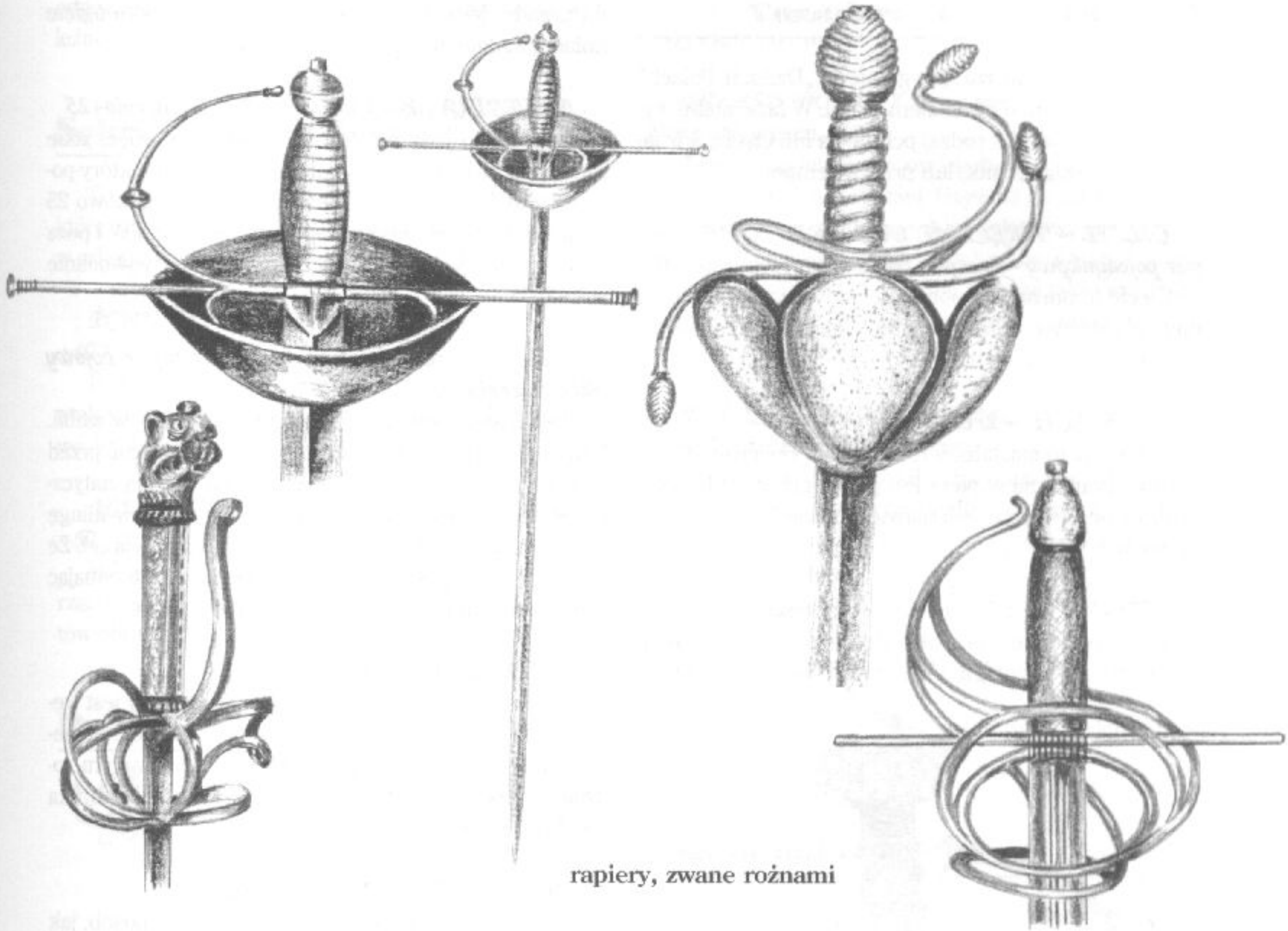
Drugą po szabli bronią w dawnej Polsce, był w XVII wieku rapier, a także pałasz. W staropolszczyźnie zwano go często „rapirem", do Rzeczypospolitej trafił zaś jeszcze w XVI wieku. Nie używano go tak często jak szabli. Broń tę nosili jedynie cudzoziemcy i żołnierze wojsk obcego autoramentu. Rapier, choć niebezpieczny, był jednak znacznie wolniejszy od szabli, a w połowie XVII wieku zyskał mało zaszczytne miano „rożna".

Rapier pod koniec XV wieku wyodrębnił się z typowego, zachodnioeuropejskiego miecza. Był on lżejszy, węższy, z głownią przeznaczoną przede wszystkim do kłucia. Już wkrótce, bo w XVI wieku, powstawać zaczęły szkoły walki tą najpopularniejszą na zachodzie Europy bronią białą. W sumie znano ich cztery: włoską, w której posługiwano się często rapierem i płaszczem trzymanym w lewej ręce, starano się zdezorientować nim przeciwnika; francuską – jedną z najbardziej znanych na świecie; hiszpańską, preferującą walkę na rapiery i lewaki; a także jedną z najbardziej niezwykłych: szkocką, w której nie było właściwie żadnych reguł. W ciągu XVI wieku zmianie uległ sam rapier. Broń tę zaczęto chwytać przekładając palec wskazujący przez jelec, co z kolei wiązało się z rozbudową chroniącego dłoń kosza i obłęków. Początkowo, w XVI wieku, parowano pchnięcia rapiera trzymanym w lewej ręce lewakiem, opisywana broń była bowiem zbyt długa. Już jednak w początkach XVII wieku skrócono znacznie głownię i zarzucono stosowanie sztyletów. Również wtedy z rapiera wyodrębnił się pałasz – broń jazdy, przeznaczona przede wszystkim do cięcia z konia, używana przez zawodowych żołnierzy i kawalerzystów.

Od samego początku rapier stanowił niebezpieczną, śmiercionośną broń. Zadane nim pchnięcia zwykle kończyły się zgonem. Dlatego zdarzało się, że w pojedynkach, toczonych na przykład we Francji lub Niemczech, ponosiło śmierć nawet kilka osób. Razem z walczącymi przychodzili bowiem sekundanci, którzy, obrażeni, mogli stanąć do walki z sekundantami przeciwnej strony.

W Rzeczypospolitej szlacheckiej znano przede wszystkim dwie podstawowe szkoły walki rapierem i pałaszem. Na magnackich i królewskim dworze potykano się zwykle według szkoły francuskiej. Obok niej, Szkoci i Irlandczycy służący w naszej armii, przybywający tłumnie do Polski, przynieśli nam szkołę szkocką. We francuskiej stosowano zwody i obchodzenie przeciwnika, rzadko używano lewaka. W szkole szkockiej, jak już pisaliśmy, nie było żadnych reguł. Często zdarzało się, że walczący podcinał swego przeciwnika, wymierzał mu cios pięścią lub głowicą broni. W połowie XVII wieku najlepiej nadawał się do niej pałasz szkocki typu Claymor.

Obok obu opisywanych broni, pod koniec XVII wieku, używać zaczęto w wojsku polskim szpad walońskich. Tak na dobrą sprawę, nie zagościły one u nas długo i nie weszły do powszechnego użycia.



rapiery, zwane rożnami

Rapier

Rapierem walczy się w inny sposób niż szablą. O ile broń szlachty polskiej służy przede wszystkim do cięcia, o tyle rapier nadaje się przede wszystkim do wykonywania niespodziewanych pchnięć, zwodów i stosowania tak zwanego „przeciwtempa". W dawnej Polsce znano dwa rodzaje rapierów:

RAPIER BOJOWY – zadaje 1k50+10 obrażeń. Cena 160 groszy.

Rapier bojowy charakteryzuje się długą, szeroką, czworograniastą głownią, a także licznymi obłękami i chroniącymi dłoń kabłąkami, tworzącymi kosz, osłaniający rękę. Jest dość ciężki. Do jego użycia potrzeba znacznej siły i zwinności. Jak sama nazwa wskazuje, rapier bojowy używany był w wojsku przez zawodowych żołnierzy, a także największych zawadiaków – ludzi żyjących z pojedynków, słynących jako mistrzowie walki tą bronią. A zatem, podobnie jak w przypadku szabli husarskiej, ktoś używający tej broni, może być narażony na zaczepki różnorakich hultajów i zawalidrogów.

RAPIER POJEDYNKOWY – zadaje 1k50 obrażeń. Cena 210 groszy.

Rapier pojedynkowy to typowy przedstawiciel opisywanej broni. Jak wskazuje sama nazwa, służył do walki pojedynkowej, noszono go do strojów dworskich, ale był też uzupełnieniem codziennego ubioru zawadiaków, którzy nigdy nie lubili rozstawać się z bronią. Już na pierwszy rzut oka od innych rapierów odróżniał się charakterystycznie zwężającą się głownią, przechodzącą w długi szpikulec, a także prostym jelcem i rozbudowanym, przy nim kunsztownym koszem, osłaniającym dłoń. Ten rodzaj broni był lekki, zadawał mniej obrażeń niż rapier bojowy, wymagał też mniejszej siły.

Jak zastawić się rożnem?

Walkę rapierem rozstrzyga się w „Dzikich Polach" tak samo jak starcie z udziałem szabli. W fazie ataku wybiera się odpowiedni rodzaj pchnięcia lub cięcia, a w fazie obrony, zbicie, unik, lub przeciwtempo.

CIĘCIE – WRĘCZNE LUB KRZYŻOWE – rapier pojedynkowy –2, rapier bojowy –3; obrażenia +0

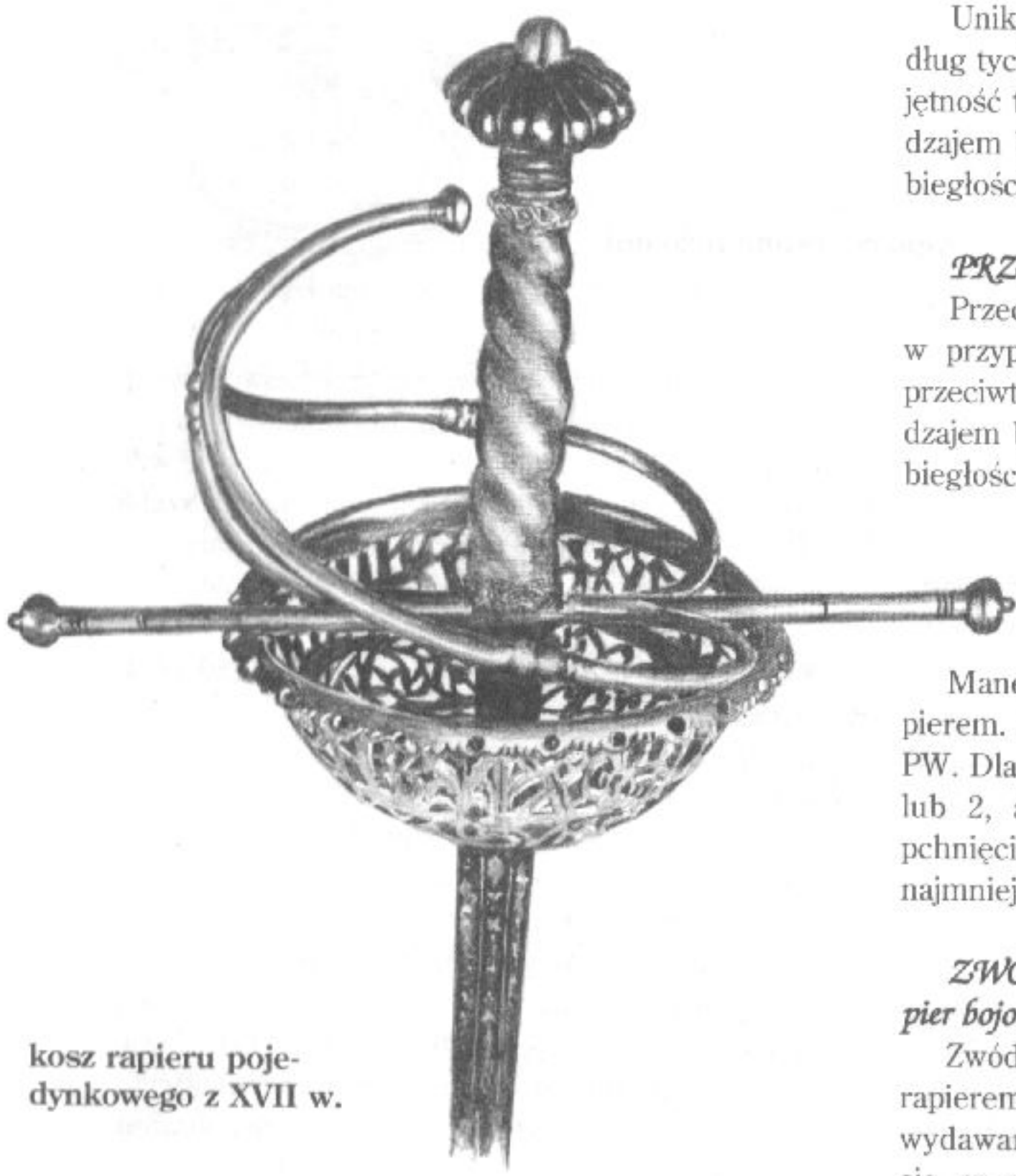
Cięcie to normalny, podobnie jak w wypadku szabli, atak opisywanym rodzajem broni białej, który zadaje się wręcznie lub krzyżowo.

PCHNIĘCIE – 2; obrażenia +5

Pchnięcie to najsłabszy rodzaj ataku rapierem. Zadaje się je z ramienia w pierś lub głowę przeciwnika. Nie wymaga ono, w przeciwieństwie do szabli, wydawania dodatkowych PW.

PCHNIĘCIE Z WYPADU – 5; obrażenia +10

To podobne do poprzedniego, ale znacznie mocniejsze, pchnięcie. Wymaga ono nie tylko wysunięcia broni do przodu, lecz także wypadu ciałem, na lekko ugięte kolano. Zadaje dodatkowo 10 obrażeń.



kosz rapieru pojedynkowego z XVII w.

PALESTRA (skok i wypad) – 8+1; obrażenia+25

Palestra to jedno z najmocniejszych pchnięć, jakie zadać można rapierem. Zadaje się je z wypadu, który poprzedzony jest skokiem. Palestra zadaje dodatkowo 25 obrażeń. Wymaga poświęcenia minimalnie 8 PW i poza nimi jeszcze jednego, przeznaczonego na wykonanie pchnięcia.

ZBICIE – rapier pojedynkowy –1, rapier bojowy –2; obrażenia +0

Zbicie to manewr dość podobny do zastawy w szabli. Ponieważ w rapierze często stosuje się pchnięcia, przed którymi nie można bronić się normalną zasłoną statyczną, w trakcie zbicia uderza się własną bronią w klingę przeciwnika, aby zboczyła ze swej drogi i ominęła cel. Ze względu na długość rapiera, zbija się zwykle trzymając ostrze pod kątem ostrym do broni przeciwnika.

UNIK –1; obrażenia +0

Unik w trakcie walki rapierem wykonywany jest według tych samych zasad, co w przypadku szabli. Umiejętność tę posiadają wszyscy walczący opisywanym rodzajem broni, niezależnie od wielkości współczynnika biegłości *rapier*.

PRZECIWTEMPO – 1; obrażenia+0

Przeciwtempo wykonuje się w taki sam sposób, jak w przypadku walki szablą. Umiejętność stosowania przeciwtempa posiada jednak każdy walczący tym rodzajem broni, niezależnie od wielkości współczynnika biegłości *rapier*.

ZWÓD DO PCHNIĘCIA – rapier pojedynkowy +1, bojowy +2; obrażenia +0

Manewr ten wykonuje się tak samo szablą jak i rapierem. Jedyna różnica polega na ilości wydawanych PW. Dla rapiera dodatkowo wydaje się odpowiednio 1 lub 2, a po zadeklarowaniu wykonuje pchnięcie, pchnięcie z wypadu lub palestrę, poświęcając na nie co najmniej 2, 5 lub 8 PW.

ZWÓD DO CIĘCIA – rapier pojedynkowy +2; rapier bojowy +3; obrażenia +0

Zwód do cięcia przeprowadza się w taki sam sposób rapierem jak i szablą. Jedyna różnica polega na ilości wydawanych PW. Jeśli zwód do cięcia powiedzie się, w przypadku rapieru należy wydać dodatkowo

odpowiednio co najmniej 1 lub 2 punkty na cięcie, w zależności od typu broni.

Sekretne pchnięcia

To, podobnie jak w przypadku szabli, sekretne ataki, które znają tylko i wyłącznie mistrzowie wtajemniczeni w arkana szermierki.

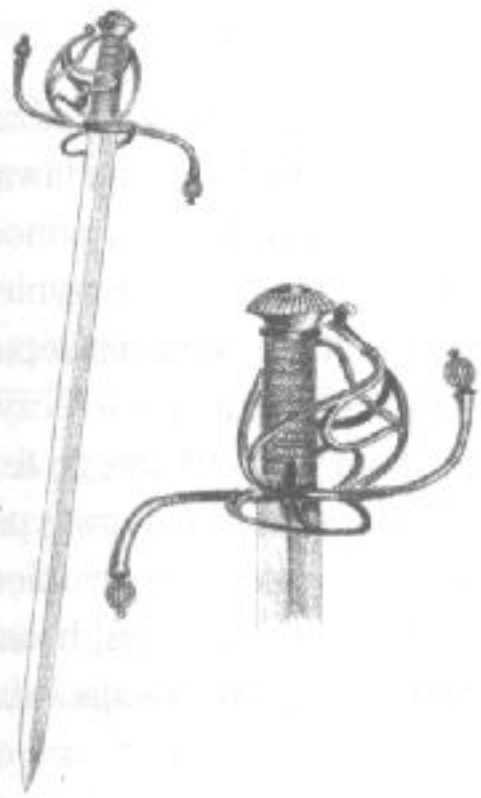
PCHNIĘCIE FLAMANDZKIE – 2+5; obrażenia +40

Pchnięcie flamandzkie to niezwykle niebezpieczny **atak** wymierzony w szyję przeciwnika. Zadaje dodatkowo 40 obrażeń.

PCHNIĘCIE KRÓLEWSKIE – 2+7; obrażenia +50

Pchnięcie królewskie wykonuje się z ramienia, mierząc w serce przeciwnika. Zadaje dodatkowo 50 punktów obrażeń.

Pałasz



W miarę upływu czasu, sztuka walki rapierem stawała się coraz bardziej skomplikowana, pełna trudnych pchnięć i cięć, zwodów i skomplikowanych odbić. To wszystko sprawdzało się znakomicie w pojedynkach, które toczyła między sobą arystokracja, stawało się wszakże zbędne na polu walki, w wojsku, gdzie liczyła się przede wszystkim siła uderzenia i szybkość pokonania przeciwnika. W rękach zwykłych, często wywodzących się spośród plebsu żołnierzy, tak wykwintna broń okazywała się zbyt trudna do użycia i przez to mało przydatna. Dlatego też na początku XVII wieku, w czasie wojny trzydziestoletniej, stosować poczęto pałasze. Była to broń podobna z wyglądu do rapiera, ale znacznie mniej skomplikowana w budowie. Pałasz jedno- lub obosieczny służył do prostych, krzyżowych lub zamachowych cięć z łokcia i ramienia, dawał też dużą siłę uderzenia. Łatwo można było nauczyć się posługiwania tym rodzajem broni. W ręku żołnierzy stanowił groźne narzędzie do walki z konia. Podobnie jak szabla nadawał się przede wszystkim do rąbania, nie zaś do kłucia.

PAŁASZ BOJOWY – zadaje 1k50+10 obrażeń. Cena 110 groszy.

Ten rodzaj broni rozpowszechnił się głównie w czasie wojny trzydziestoletniej. Używała go zarówno konnica Cesarstwa Rzymskiego, jak i doborowa jazda francuska. Była to prosta, mało ozdobna broń przeznaczona raczej do walki, niż do parady. Pałasze takie wyróżniały się zawiniętymi jelcami w postaci kabłąków, często podwiniętymi do góry.

PAŁASZ CLAYMORE – zadaje 1k50+10 obrażeń; Cena ? (bardzo rzadko dostępny w Rzeczypospolitej)

Pałasz Claymore to szkocka odmiana pałasza bojowego wywodząca się z dawnych, używanych w tym kraju mieczy klanowych. Opisywany pałasz popularny był szczególnie w okresie rewolucji w Anglii w połowie XVII wieku. Bardzo często używali go Anglicy – purytanie lub stronnicy króla Karola VI. W Rzeczypospolitej bronią taką posługiwali się przede wszystkim Szkoci i Irlandczycy służący w wojsku lub na magnackich dworach. Pałasz Claymore jest zwykle znacznie lepiej wyważony niż zwykła bojowa odmiana tej broni.

Cięcia pałaszem

Jak już wspominaliśmy, walka pałaszem jest znacznie bardziej prosta niż walka rapierem. Stąd mniej jest w niej podstawowych cięć. Wszystkie przeprowadza się w taki sam sposób, jak ataki szablą.

CIĘCIE WRĘCZNE – pałasz bojowy 2; pałasz Claymore 1; obrażeń +0

CIĘCIE KRZYŻOWE – pałasz bojowy 3; pałasz Claymore 2

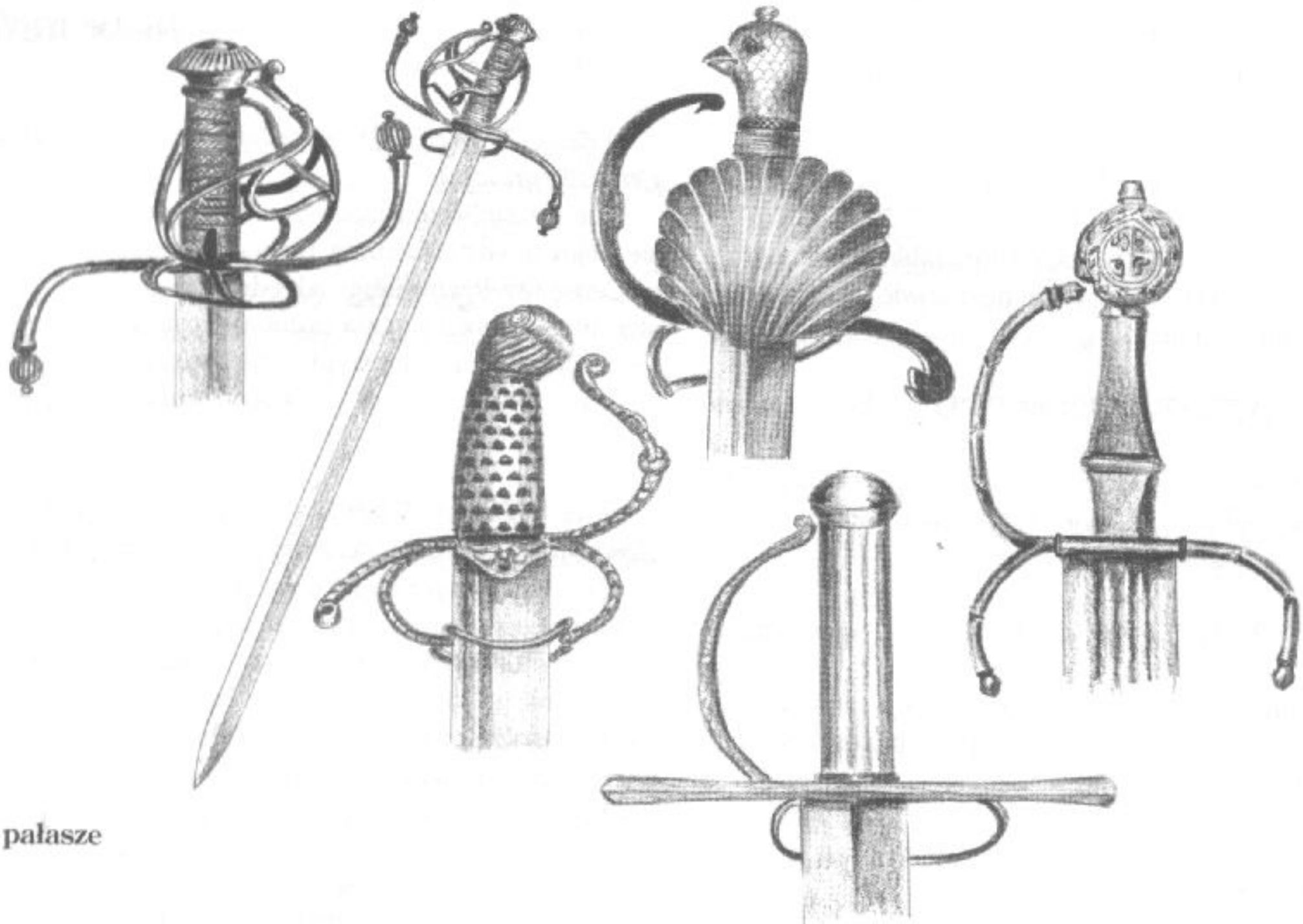
CIĘCIE ZAMACHOWE – pałasz bojowy 3+2; pałasz Claymore 2+1; obrażenia +20

PCHNIĘCIE – pałasz bojowy – 3+2; pałasz Claymore 2+1; obrażenia +15

ZASTAWA – +1

ZWÓD DO CIĘCIA – +2

ZWÓD DO PCHNIĘCIA – +2



pałasze

UNIK +1

Unik może wykonywać tylko ten z walczących, którego wartość biegłości *szabla* jest większa lub równa 15. W stosunku do postaci posiadającej biegłości *rapier* nie ma w tym względzie żadnych ograniczeń.

PRZECIWTEMPO

Przeciwtempo może wykonywać tylko postać, której wartość biegłości *szabla* jest większa lub równa 15. W stosunku do postaci posiadającej biegłości *rapier* nie ma w tym względzie żadnych ograniczeń.

Sekretne pchnięcia

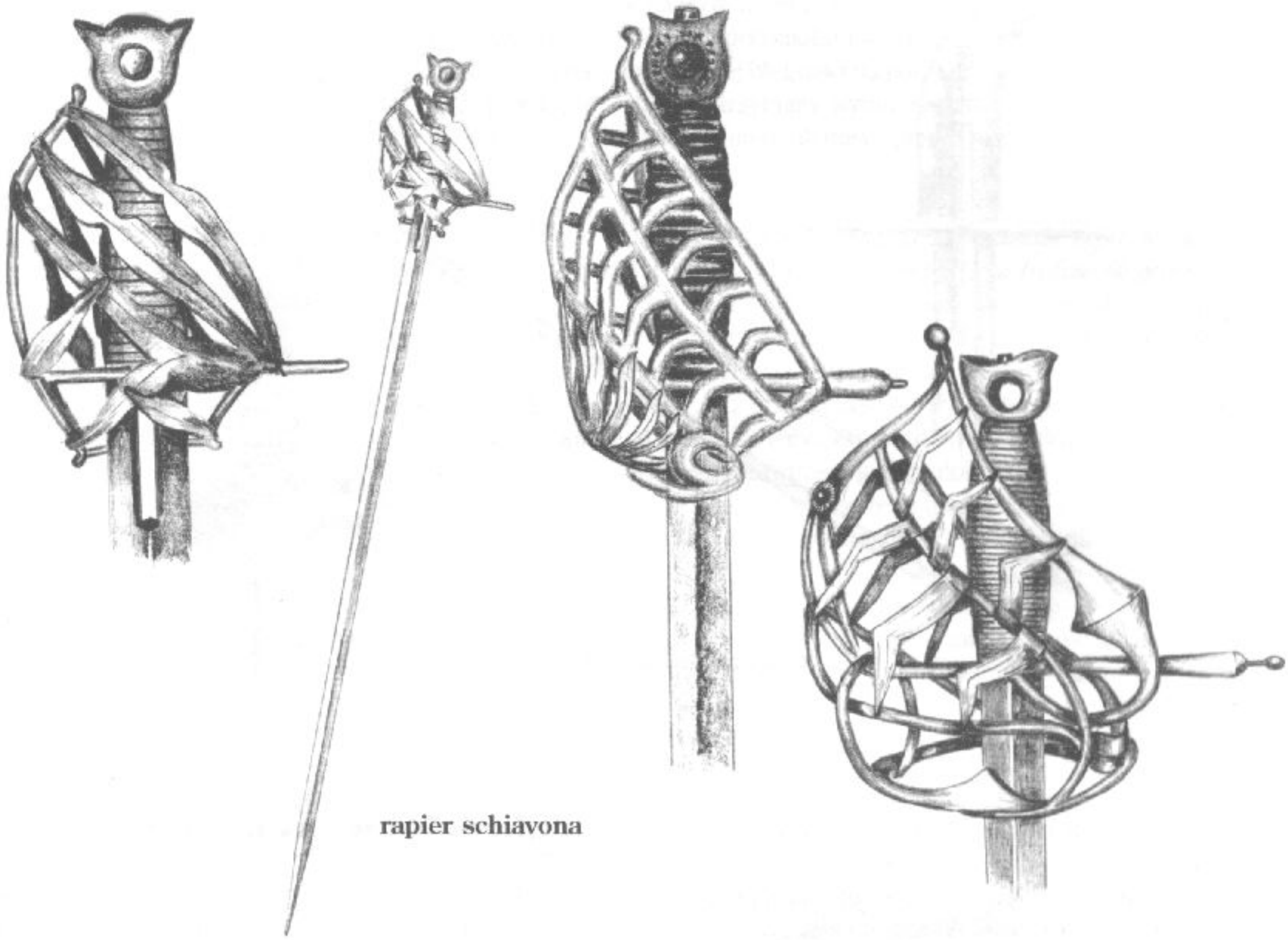
W walce pałaszem wykorzystywać można sekretne ataki szabli i rapiera. Jednak przy stosowaniu któregoś z nich, wydać należy dodatkowo 1 PW.

Tajemnice Starosty Gry – Schiavona

W XVII wieku powstało wiele rozmaitych odmian rapiera. Jedną z nich była tzw. shiavona, wywodząca się rodem z Republiki Weneckiej. Ten specyficzny rodzaj broni, bardzo lekkiej, wytrzymałej i szybkiej, nadawał się zarówno do cięcia, jak i kłucia. Wymyślili ją ponoć żołnierze zaciężnych wojsk Wenecji, do Polski przynieśli zaś ci z jej mieszkańców, którzy służyli w armii Republiki. Schiavona jest bardzo rzadko spotykana w Rzeczypospolitej. W zasadzie nie sposób jej kupić. Dlatego też żaden z Panów Graczy nie powinien posiadać tego typu broni od samego początku gry. Shiavonę może mieć każdy z cudzoziemców, który wyda na ten rodzaj broni 10 Punktów Cech w trakcie kreowania swej szlacheckiej postaci.

SCHIAVONA – zadaje 1k50+10 obrażeń

Schiavoną walczy się w taki sam sposób jak rapierem pojedynkowym, broń ta podlega także tym samym ograniczeniom. Wszystkie cięcia zadawane przy pomocy schiavony mają wartość minimalną 1 PW. Używając schiavony, stosować można każde sekretne pchnięcie charakterystyczne dla rapiera – nie wymaga to poświęcenia żadnych dodatkowych PW.



rapier schiavona

Koncerz

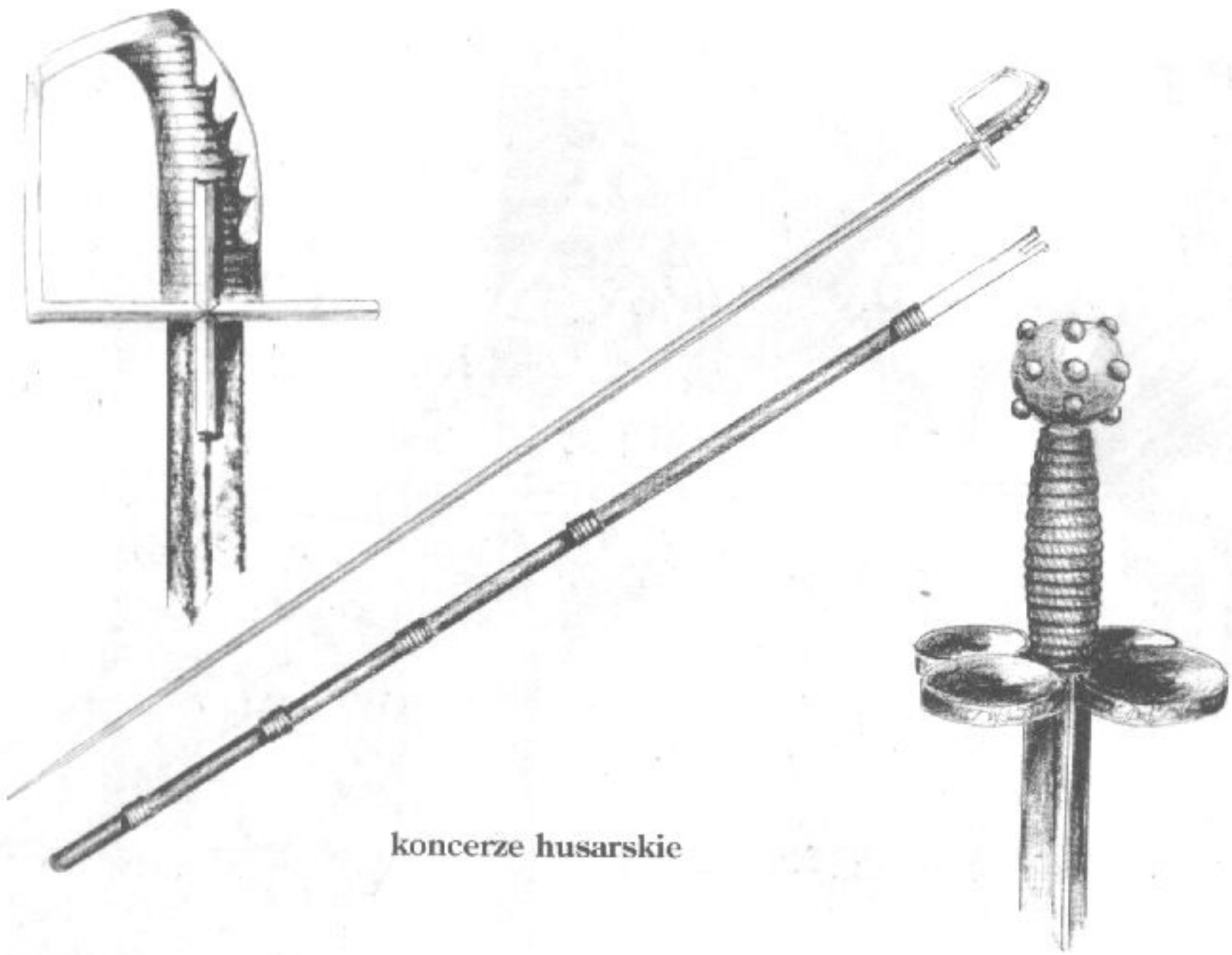
Koncerz w XVII wieku był długą bronią kłutą, o oprawie podobnej do rękojeści szabel husarskich. Oręż ów cechowała znaczna długość. Niektóre z tego typu mieczy mierzyły nawet około 170 cm, dlatego nadawały się przede wszystkim do walki konnej. Ktoś, kto walczy koncerzem stojąc na ziemi i z pieszym przeciwnikiem (nie dotyczy to walki koncerzem pieszego z konnym), ma zmniejszony poziom biegłości w nim o 1/4, zaokrąglając w dół. Broń ta, podobnie jak rapier nadaje się przede wszystkim do kłucia – koncerze znano jako miniaturowe kopie do walki wręcz. Chorągwie husarskie uderzające na lotnych Kozaków lub Tatarów używały ich często zamiast długich i nieporęcznych w starciu z takim przeciwnikiem kopii. Opisywany typ broni wywodził się ze Wschodu. Został wymyślony tak, aby być skutecznie stosowany przeciwko wojownikom chronionym przez kolczugi splatane z tysięcy metalowych kółek. Przy zwykłym cięciu kolczuga dobrze osłania ciało, szpic koncerza wszakże wbija się w sam środek ogniwa, rozrywa je i już bez oporu wchodzi w korpus przeciwnika.

Ponieważ opisywana broń ma znaczną długość, każdy przeciwnik posiada ujemny modyfikator do wszystkich ataków, jeżeli włada innym rodzajem broni białej, nie będącym orężem drzewcowym. Współczynniki zmniejszane są zawsze o 1 PW. A zatem ktoś, kto wykonuje cięcie za 4 Punkty, odejmuje od swojej puli PW wspomnianą liczbę, ale wykorzystać może efektywnie tylko 3.

Ten stan rzeczy może zmienić się w trakcie zwarcia, gdy postać walcząca koncerzem zostanie zraniona. Teraz następuje sytuacja odwrotna. Od tej pory każdy jej atak zmniejszany zostaje o 1 PW, do czasu zranienia przeciwnika.

Reguły niniejsze odzwierciedlają różnicę wynikające z długości opisywanych broni. Nie mają zastosowania, gdy obaj przeciwnicy uzbrojeni są w koncerze.

Koncerza nie da się nosić przy boku. Po prostu jest zbyt długi. Dlatego zazwyczaj przyczepia się go do kulbaki i siodła, pod lewym kolanem, mocując prawie poziomo. Wydobycie koncerza odbywa się w tempie na dwa. Najpierw trzeba uchwycić za rękojeść i wysunąć



koncerze husarskie

ostrze możliwie najdalej, dopiero wtedy można chwycić za gołą klingę i wyjąć resztę głowni.

Posługiwanie się koncerzem nie wymaga posiadania specjalnej biegłości. Może nim walczyć każdy z panów braci, który posiada biegłość *szabla*, wykorzystując wszystkie swoje PW.

KONCERZ – zadaje 1k50+40 obrażeń. Cena 120 groszy.

A oto zestaw ataków, które wykonać można każdym koncerzem:

PCHNIĘCIE – 1; obrażenia +20

ZASTAWA – 2; obrażenia 0

ZWÓD DO PCHNIĘCIA +3; obrażenia +20

W czasie walki koncerzem używać można wszystkich sekretnych pchnięć charakterystycznych dla rapiera, wydając dodatkowo za każde z nich 1 PW.

„Zabronienie czekanów"

Kolejną grupą broni o pochodzeniu wybitnie wschodnim są obuszki, czekany i nadziaki. Nie używa się ich tak często jak szabel, pałaszy czy rapierów, stanowią wszakże nieodłączny element szlacheckiego stroju. Prawdziwy szlachcic polski, obok szabli przy boku, wspiera się zwykle na czekanie czy obuszku. Broń ta, choć bardzo nieporęczna, potrafi być groźna w działaniu. Ciężko jest zastawić się nią przed niespodziewanym atakiem, jednak łatwiej zabić kogoś czekanem niż szablą. Opisywanych broni używa jazda, zwłaszcza wtedy, gdy ma do czynienia z opancerzonymi przeciwnikami. Stąd też każdy towarzysz husarski lub kozacki wozi przy koniu, poza koncerzem czy szablą, także obuszek, czekan czy nadziak. Opisywany oręż może być również używany w starciach z plebsem. Gdy któryś z panów braci chce palnąć w łeb natrętnego karczmarza, dopominającego się o zapłatę, czy pokarać niegodziwego chama, odmawiającego pańszczyzny przez dziesięć dni w tygodniu, nie musi używać do tego swej wspaniałej szabli.

Opisywane bronie służyć mogą jako pewnego rodzaju narzędzie polityki. Dość często zdarza się, że na sejmikach fruwają gęsto w powietrzu, co spowodować może wiele kłopotów. Konstytucje sejmowe zakazują wnoszenia ich do miejsc publicznych, nikt jednak tak

naprawdę tego nie przestrzega. Odnotowano zdarzenie, kiedy to sam Stanisław Żółkiewski, związany ze stronnictwem Jana Zamoyskiego, wyszedł w czasie elekcji na plac Zamkowy w Warszawie, a tuż obok niego przeleciał czekan. Zdumiony hetman odwrócił się ku swemu adwersarzowi, którym okazał się jeden z przeciwników politycznych – sługa Zborowskich.

– Na mnież to? – zapytał zdumiony hetman.

– Na ciebie z kurwy synu! – padła prosta, a treściwa odpowiedź.

W roku 1620 sejm Rzeczypospolitej uchwalił konstytucję „zabronienie czekanów". Jak sama nazwa wskazuje, zabroniono w niej używania i noszenia wszelakich czekanów, nadziaków i obuszków, wyjąwszy wojnę z koronnym nieprzyjacielem. Miało to związek z pierwszym i jedynym zamachem na króla Polski – Zygmunta III Wazę – 15 listopada 1620 roku, kiedy to szaleniec, Michał Piekarski, ukryty za wrotami katedry św. Jana w Warszawie, zranił władcę czekanem w głowę. Podobne ustawy uchwalano kilkakrotnie.

W „Dzikich Polach" każdy z Panów Graczy otrzymać może biegłość *czekan*, przez którą rozumie się umiejętność używania wszelkiego rodzaju obuszków, czekanów i nadziaków. Jej wielkość losuje się za pomocą rzutu kością: 1k3+5. Oznacza ona liczbę dostępnych w każdym zwarciu PW. Czekanem można także rzucać. W takim przypadku należy po prostu podzielić wartość opisywanej biegłości na pół, zaokrąglając w dół i przetestować otrzymany wynik za pomocą rzutu 1k10, wprowadzając modyfikatory opisane w *Księdze VI: Z półhaka do kozaka.*

NADZIAK I OBUSZEK – zadają 1k50+50 obrażeń (1k50+10 przy rzucaniu). Cena średnio 60 groszy.

Nadziak i obuszek to podobne do siebie odmiany broni kłuto-obuchowej. Nadziak jest zdobionym młotkiem na długiej rękojeści, zaopatrzonym z jednej strony w obuch, z drugiej zaś w ostry szpic. Obuszek różni się od nadziaka jedynie kształtem szpikulca, który w jego przypadku zawinięty jest ku dołowi.

A oto rodzaje uderzeń i osłon, jakie wykonywać może walczący opisywanymi rodzajami broni:

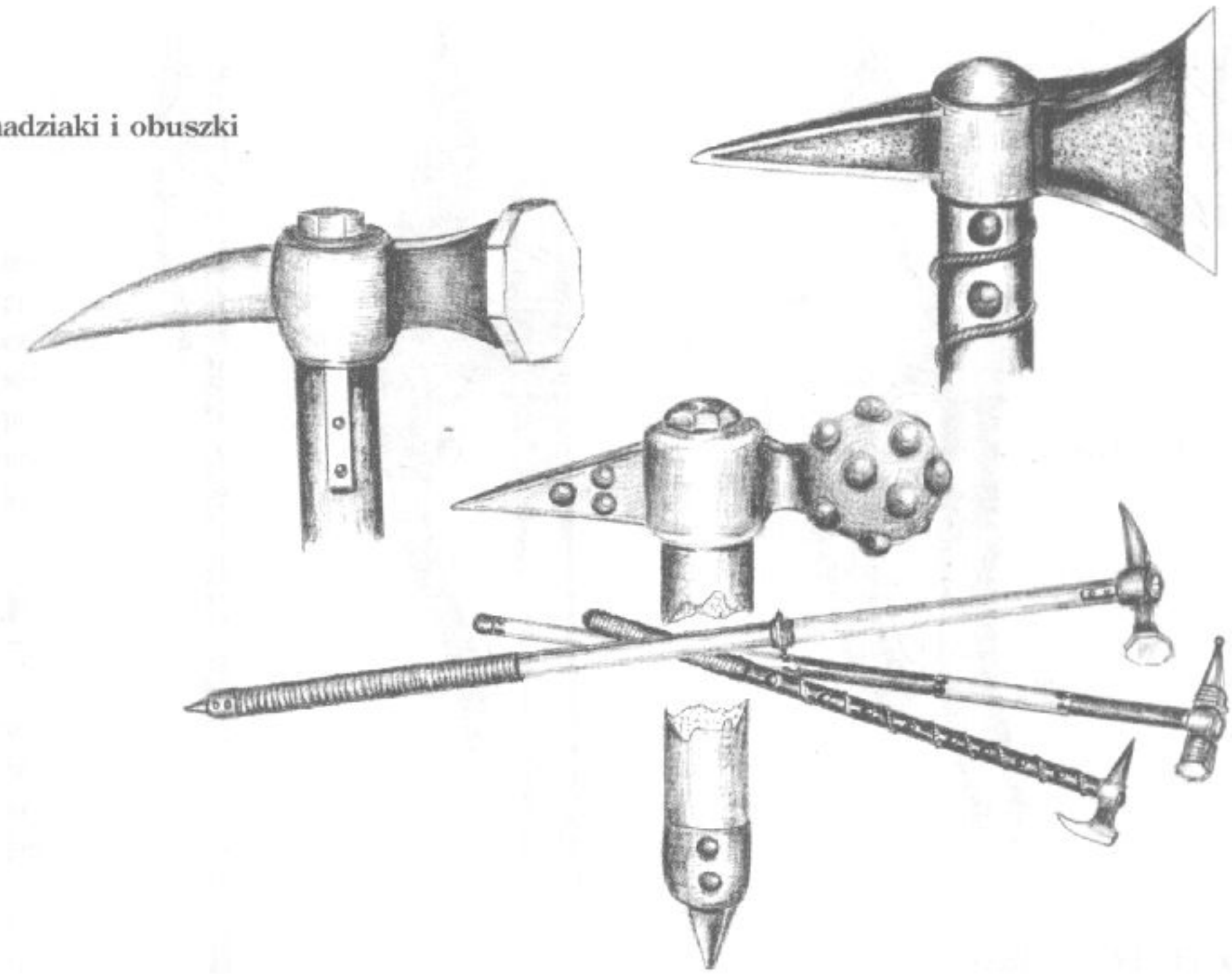
UDERZENIE – 3; obrażenia 0

Uderzenie to oczywiście zwykły cios zadany ostrą lub tępą stroną obucha albo czekana.

OSŁONA – 1; obrażenia 0

Każdy nadziak lub obuszek posiada zwykle metalową, a przynajmniej okutą rękojeść. Stąd można zastawić

nadziaki i obuszki



się nim przed ciosem zadanym inną bronią. Jednakże opisywany oręż nie jest zbyt poręczny. Stąd, jeśli ktoś, walczący czekanem, zastawia się przeciwko szabli, pałaszowi lub podobnej broni, liczba punktów przeznaczanych na zastawę dzielona jest na pół, zaokrąglając w dół. A zatem ktoś czyniący obuszkiem osłonę za 4 PW, wykorzystuje tylko połowę, czyli 2, i tyleż właśnie odejmowane jest od ataku przeciwnika.

CZEKAN – zadaje 1k50+30 obrażeń. Cena 40 groszy.

Czekan to po prostu toporek na długiej rękojeści. W walce może być równie niebezpieczny jak obuszek, czy nadziak. Osobliwie nadaje się do rzutów i niejeden szlachcic nosi na łbie szramy zadane jego ostrzem.

UDERZENIE – 2
OSŁONA – 1

Berdysze

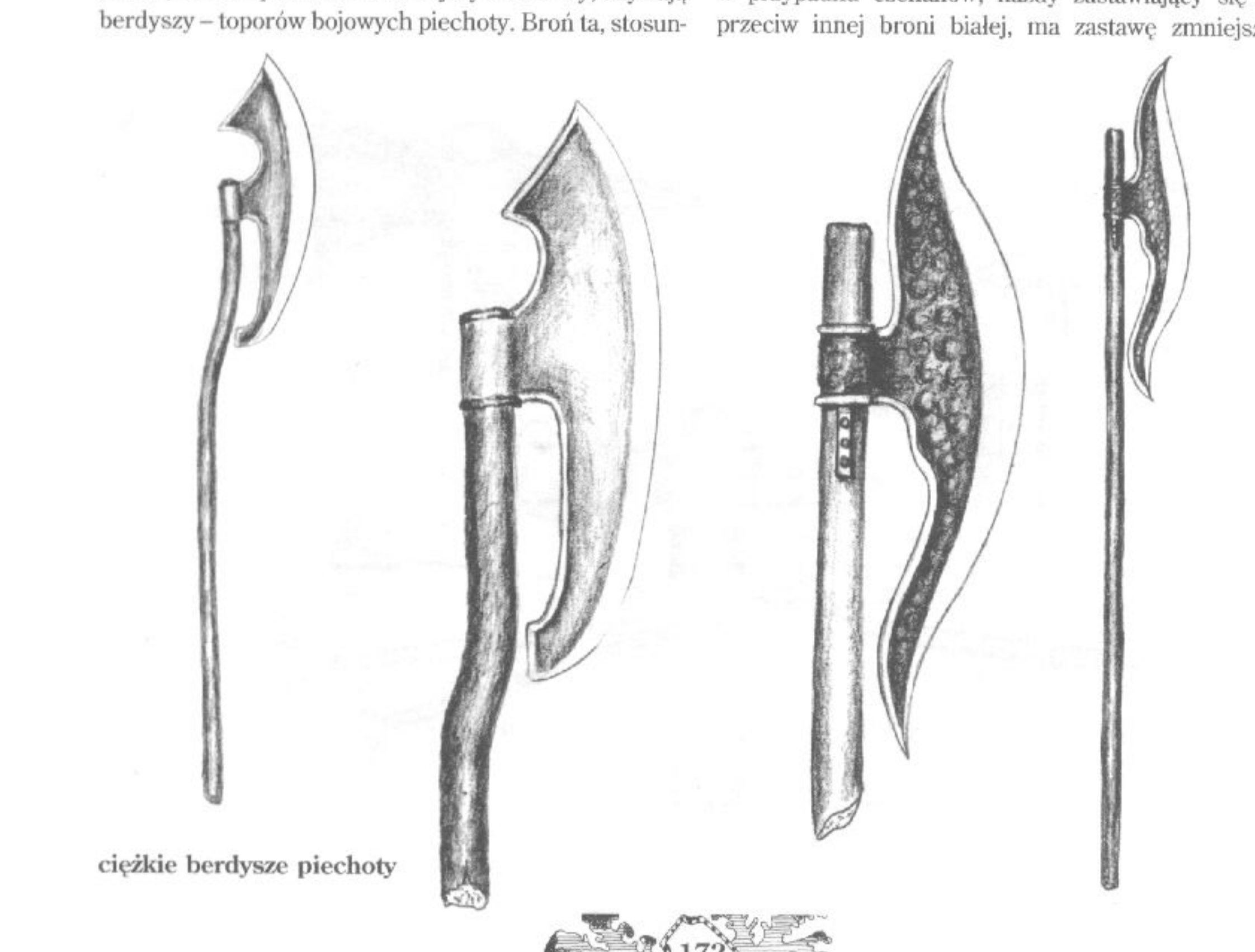
W dawnej Rzeczypospolitej niektóre formacje wojskowe, a także pachołkowie miejscy i dworscy, używają berdyszy – toporów bojowych piechoty. Broń ta, stosunkowo ciężka, jest jednak niezawodna w starciu wręcz, zwłaszcza wtedy, gdy walczy się z przeciwnikiem uzbrojonym w zwykłą broń białą – rapiery czy szable. Zdarzało się ponoć, że chorągwie piechoty węgiersko – polskiej, wyposażone w berdysze, wybijały całe kompanie pikinierów lub muszkieterów w przeciągu kilku minut. Berdysze są ciężką bronią, często służą jako podpórki do rusznic czy arkebuzów. Umiejętność walki nimi posiadają właściwie wyłącznie osoby wywodzące się z mieszczan lub chłopstwa. Wielkość biegłości *berdysz* losuje się rzutem 1k3+7 na początku kreowania postaci.

BERDYSZ – zadaje 1k100+10 obrażeń. Cena 10 groszy.

A oto rodzaje ataków i zasłon, jakie wykonać można tego typu bronią:

UDERZENIE – 5
OSŁONA – 3

Berdyszem, ciężką bronią piechoty, bardzo trudno osłonić się przed innym typem oręża – zwłaszcza rapierem, pałaszem czy szablą. Dlatego też, podobnie jak w przypadku czekanów, każdy zastawiający się nim przeciw innej broni białej, ma zastawę zmniejszoną



ciężkie berdysze piechoty

o 1/2, zaokrąglając w dół. Ale ponieważ oręż ten jest bardzo ciężki, kto czyni przeciwko niemu zastawę szablą, rapierem lub pałaszem również traci połowę (zaokrąglając w dół) PW wydanych na obronę. W dodatku, jeśli atakujący berdyszem wyrzuci przy teście sprawdzającym trafienie 1, oznacza to, że broń używana przez przeciwnika uległa złamaniu i nie nadaje się już do walki.

Kiścienie

Na kresach Rzeczypospolitej, a także w najdzikszych jej ostępach mieszka wielu groźnych, potencjalnych przeciwników Panów Graczy, którzy są zbyt prymitywni lub też zbyt ubodzy, aby sprawić sobie prawdziwą, stalową broń. Często zatem używają kiścieni, czyli maczug z lipowego drewna, do których przywiązane są szczęki końskie. Bronią taką walczą przede wszystkim Tatarzy – Nohajcy, najdziksi spośród wszystkich ordyńców, zamieszkujący stepy u ujścia Dniepru, kozacka czerń, a także chłopy – rezuny z Ukrainy, jest też typowym narzędziem pracy działających na przygranicznych terenach watah grasantów i rozbójników. Kiścienie są groźną bronią, bowiem zadają wiele ran, mogą też złamać szablę czy rapier nieostrożnego przeciwnika.

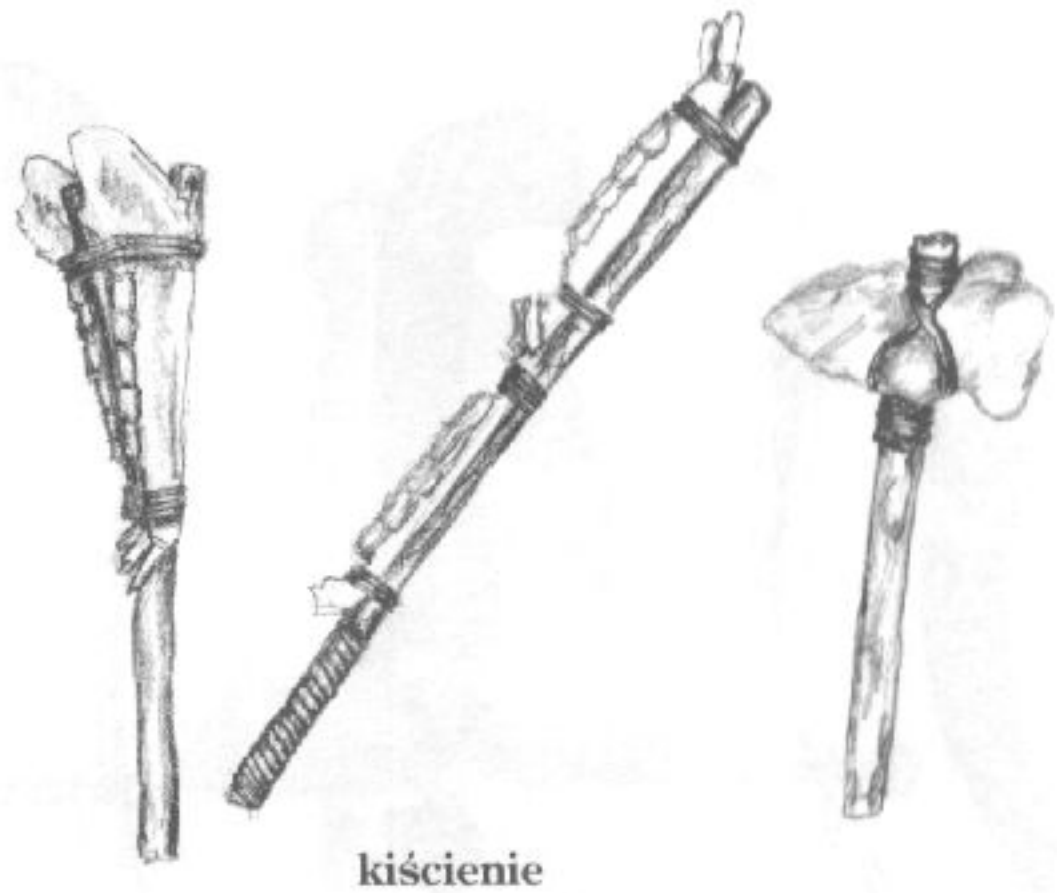
KIŚCIEŃ – zadaje 1k50+40 obrażeń

UDERZENIE – 4; obrażeń 0
OSŁONA – 2; obrażeń 0

Jeżeli walczący kiścieniem w rzucie sprawdzającym trafienie otrzyma 1 lub 2 oczka, oznacza to, że broń jego przeciwnika (o ile walczy szablą, rapierem, pałaszem, czekanem lub nadziakiem) została złamana i nie nadaje się do użycia. Jeśli kiścieniem wykonuje się osłonę, przeciwko którejś z wymienionych wyżej broni białych, podobnie jak w przypadku berdysza, traci się 1/2, zaokrąglając w dół, PW wydanych na obronę.

Kindżały

Biegłość *kindżał*, oznacza wprawę we władaniu wszystkimi typami sztyletów, od długich, prostych, używanych na zachodzie, po zakrzywione, bardzo popularne w Rzeczypospolitej tureckie kindżały, nie umożliwia jednak walki lewakiem. Wszystkimi rodzajami noży można także rzucać. Podobnie jak w przypadku czekanów czy nadziaków, należy wówczas podzielić wartość biegłości *kindżał* na pół, zaokrąglając w dół, a następnie



kiścienie

wykonać test uzyskanej wartości rzucając 1k10 i wprowadzając modyfikacje zależne od warunków zewnętrznych, podobnie jak w przypadku rusznicy.

KINDŻAŁ zadaje 4k10 obrażeń (w rzucie 3k10); Cena 20 groszy.

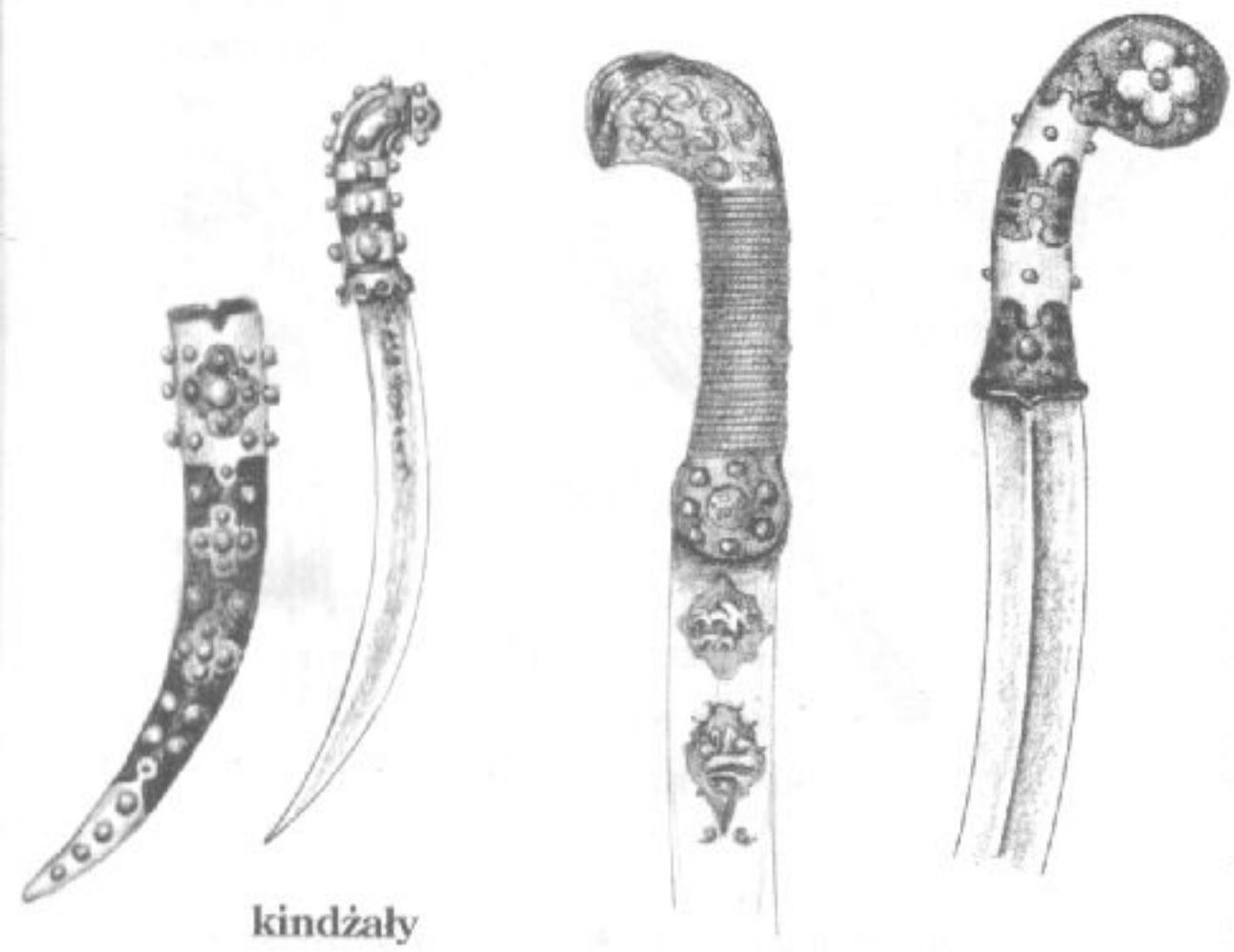
PCHNIĘCIE 1

Jeżeli ktoś władający kindżałem walczy z przeciwnikiem uzbrojonym w szablę, rapier, pałasz lub inny rodzaj broni długiej, wyłączywszy lewaki i sztylety, za każdym razem, gdy wykonuje pchnięcie i wydaje na nie pewną ilość PW, może użyć do ataku jedynie połowę tej liczby, zakrąglając w dół. To znaczy – jeśli na pchnięcie wydaje 4 punkty, odejmuje od zastawy przeciwnika jedynie 2, choć oczywiście wydaje tyle, ile zadeklarował, a więc 4.

SPAROWANIE 1

Sparowanie to po prostu zastawa sztyletem. Walczący może pokusić się o odbicie ostrzem kindżału klingi przeciwnika. Jeżeli ktoś używający opisywanej broni odbija cięcie lub kłucie każdego oręża długiego, takiego jak szabla czy rapier, wykorzystać może jedynie połowę PW wydanych przez siebie na zastawę. A więc, czyniąc sparowanie za 2 wykorzystuje tylko 1 punkt, choć oczywiście wydaje tyle, ile trzeba zadeklarować, czyli 2.

Biegłość *kindżał* można zyskać w trakcie gry lub też przy kreowaniu postaci, jako jedną z biegłości szlacheckich, losując jej poziom rzutem 1k3+5.



kindżały

Lewaki

Lewakiem w XVII wieku nazywano długi sztylet towarzyszący w walce innym rodzajom broni białej. W XVI stuleciu służył do parowania pchnięć i cięć przeciwnika, gdyż rapier był wówczas zbyt długi, aby skutecznie zasłonić się nim przed atakiem. Lewak, czyli puginał pojedynkowy, trzymano wówczas w lewej ręce, w prawej zaś podstawowy oręż zaczepny. Lewak, którego rękojeść osłonięta była koszem, podobnie jak rapier, służył przede wszystkim do obrony, jednak często wymierzano nim pchnięcia zaskakujące przeciwnika. W XVII wieku, kiedy głownie rapierów znacznie skrócono, można było parować ciosy jego ostrzem, dlatego lewaki poczęły wychodzić z użycia.

Biegłość *lewak* może być wybrana jako jedna z Biegłości Szlacheckich. Jej wartość losuje się rzutem 1k3+3. Każdy, kto walczy rapierem i lewakiem, posiada w walce dodatkową pulę Punktów Walki, równą poziomowi biegłości *lewak*. Nie wolno jednak dodawać jej do punktów charakterystycznych dla *rapiera*; można tylko wykorzystywać równolegle, w celu sparowania ataków przeciwnika lub do zadania pchnięć. Opisywana broń powoduje: 4k10 obrażeń, a wszystkie rodzaje wykonywanych nią ataków i osłon są takie same, jak w przypadku kindżału. Przy odbijaniu lewakiem cięć szabli, rapiera lub innej tego typu broni białej, wykorzystuje się wszystkie Punkty Walki wydane na obronę, nie zaś, jak w przypadku kindżału czy sztyletu – połowę.

Bronie drzewcowe

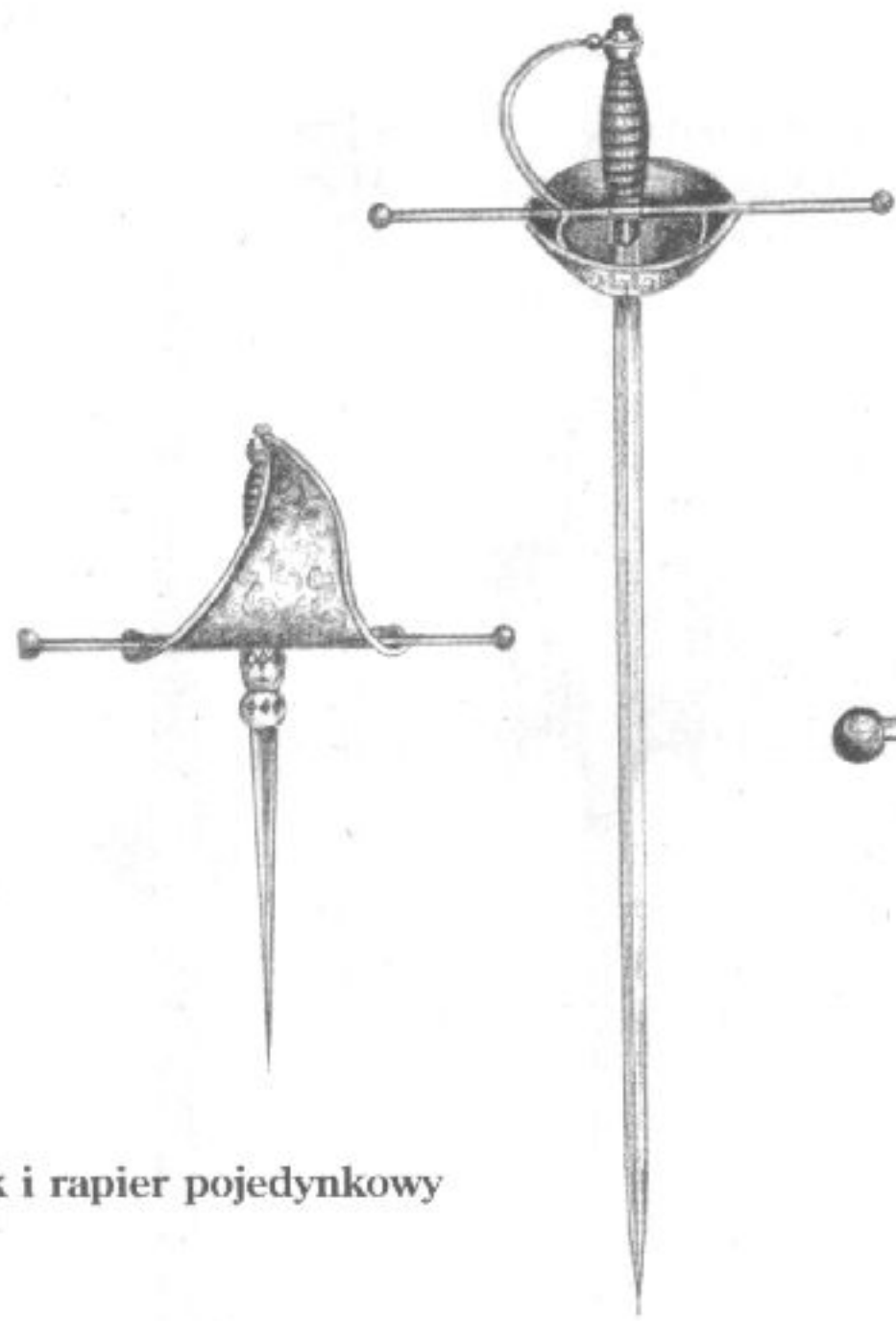
Kolejną klasą broni, używanej przez mieszkańców Rzeczypospolitej, są wszelakiego typu włócznie, spisy czy dzidy, określane mianem broni drzewcowych. W Koronie i na Litwie znanych jest ich kilkanaście rodzajów. Szlachta polska używa rohatyn i kopii, Kozacy Zaporoscy długich spis, Tatarzy i lekka jazda preferują krótkie włócznie. Stąd każdy szlachcic polski posiada od początku gry biegłość *włócznia*, losowaną przez rzut 1k3 i dodanie doń odpowiedniego modyfikatora, wynoszącego 7 lub 8, w zależności od rodzaju wybranego typu szlacheckiego. Poziom tej biegłości określa wprawę pana brata w posługiwaniu się wszystkimi typami wymienionego niżej oręża.

Walka bronią drzewcową odbywa się tak samo jak bronią białą, a więc najpierw ustala się Inicjatywę, potem pierwszy walczący może wykonać atak, przeciwnik zaś obronę, następnie role odwracają się. W walce każdym z rodzajów broni drzewcowej możliwe jest wykonanie jednego rodzaju ataku i jednego rodzaju obrony: pchnięcia i sparowania.

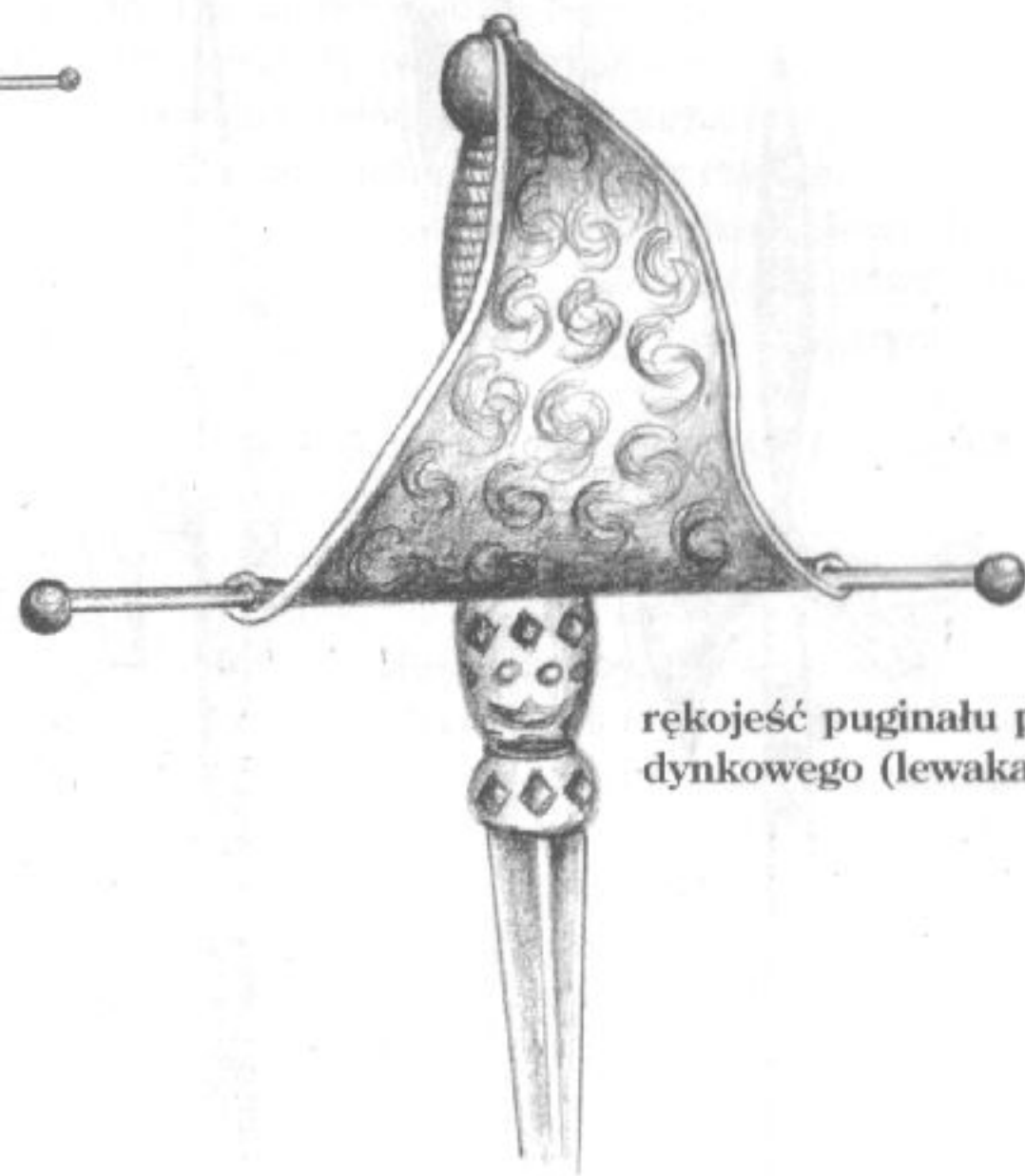
W szczególnym przypadku broni drzewcowej, to jest kopii husarskiej, możliwa jest pełna szarża konna. Jeśli ktokolwiek atakuje kopią pieszego lub konnego przeciwnika – należy podzielić wartość jego biegłości *włócznia* na pół, zaokrąglając w dół, a potem wykonać rzut 1k10 i porównać rezultat z otrzymaną wartością. Jeżeli jest równy lub niższy od niej, oznacza to trafienie w cel. Jeśli jednak wypadnie więcej, niż wynosi połowa wartości *włóczni*, oznacza to iż atakujący chybił.

Podobnie postępujemy w ataku włócznią czy spisą z galopującego konia. Wówczas jednak do zadawanych obrażeń należy dodać 10 pkt. W ten sam sposób rozstrzygane są także rzuty kością dla włóczni lub pik. W przypadku używania broni drzewcowej jako miotanej, należy uwzględnić też dodatkowe modyfikatory zależne od warunków zewnętrznych, opisane w *Księdze VI Z półhaka do kozaka*.

W przypadku walki dwóch przeciwników, z których jeden posiada jakiś typ broni drzewcowej, drugi zaś zwykłą broń białą, jak szabla czy rapier, pan brat posiadający krótszą broń paruje pchnięcia przeciwnika podobnie jak normalne ataki, to znaczy poświęcając na zastawy odpowiednią liczbę PW. Jednakże, jeśli sam chce zaatakować przeciwnika uzbrojonego w broń drzewcową, uczyni to tylko wówczas, gdy Staroście Gry uda się test jego Zwinności, czyli gdy przeciwnikowi nie udało się utrzymać go na dystans. Teraz dopiero atakujący bronią białą może przeprowadzić atak w typowy sposób, a posiadacz broni drzewcowej ma spore trudności



lewak i rapier pojedynkowy



rękojeść puginału pojedynkowego (lewaka)

ze sparowaniem ciosów. Zastawienie się włócznią przeciw szabli, na krótkim dystansie, oznacza zmniejszoną o połowę liczbę PW przeznaczonych na obronę. Nie można też atakować przeciwnika do czasu, gdy Starosta Gry wykona pomyślny test Zwinności gracza uzbrojonego w broń drzewcową. Jeśli test będzie pomyślny, sytuacja wraca do opisanej na początku, to znaczy, że pan brat posługujący się szablą czy rapierem nie może zaatakować przeciwnika, trzymającego go na dystans przy pomocy piki lub włóczni.

A oto przykładowe rodzaje opisywanej broni:

KOPIA HUSARSKA – zadaje 1k100+30 obrażeń. Cena 50 groszy.

Kopia husarska to jeden z najcięższych rodzajów broni drzewcowej w Rzeczypospolitej. Zwykle wykonana z drewna, posiada wydrążone wnętrze w celu zmniejszenia ciężaru. Dla nadania pewnej elastyczności drzewce oblewane jest smołą, wzmacniane metalowymi okuciami i okręcone rzemieniem. Na jednym końcu kopii zamocowywany jest proporzec z herbem właściciela, drugi posiada kulę, dla zablokowania drzewca w ręku w trakcie ataku. Kopia husarska jest najcięższym rodzajem oręża drzewcowego w Polsce. Ze względu na swoje rozmiary, a ma około 5 metrów długości, nadaje się tylko i wyłącznie do szarży, czyli do ataku z konia. Jak nazwa wskazuje, używana jest przez najlepszą jazdę świata – husarię. W pochodzie towarzysze pancerni wożą tę broń w tulejach z prawej strony siodła.

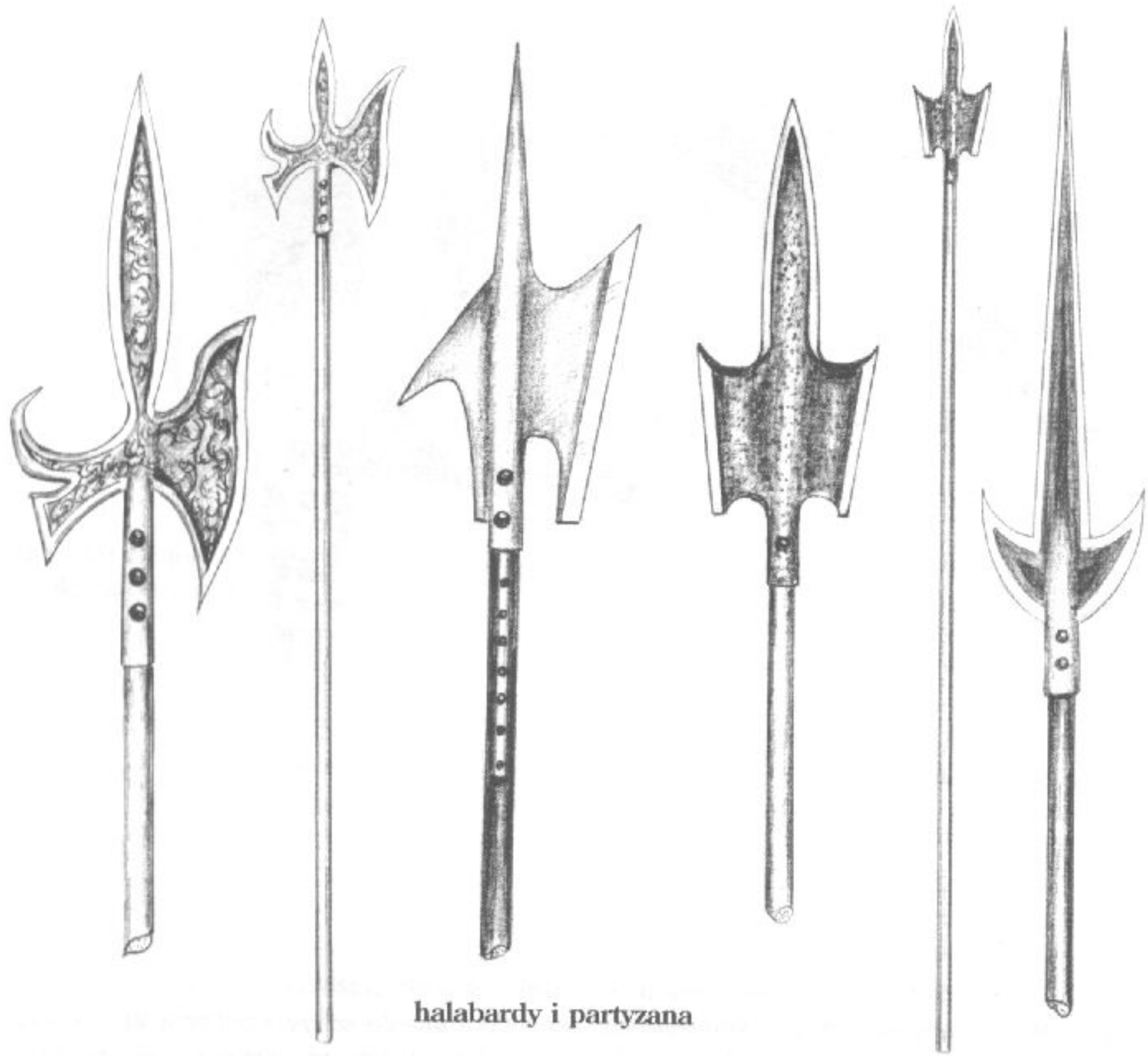
ROHATYNA – zadaje 1k50+50 obrażeń. Cena 30 groszy.

Rohatyna to włócznia znacznie krótsza od kopii, mierząca od 2 do 2,5 metra. Używana jest przez chorągwie jazdy kozackiej, nazywanej w drugiej połowie XVII wieku jazdą pancerną. Często opisywany oręż posiada nacięcia wzdłuż drzewca, zmniejszające ciężar broni, co powoduje, że w przekroju drzewce przypomina gwiazdę. Rohatyna nie posiada kuli blokującej rękę, tak więc – również ze względu na długość – używa się jej tak do pchnięć z konia, jak i w walce pieszej, a nawet do rzutów.

PCHNIĘCIE 2; obrażenia 0
SPAROWANIE 1

PIKA – zadaje 1k50+30 obrażeń. Cena 15 groszy.

Pika to włócznia średniej długości – do 4 m – używana przez piechotę. Zwykle posługują się nią pikinierzy,



halabardy i partyzana

którzy w wypadku szarży kawalerii osłaniają współtowarzyszy, zwykle muszkieterów. Opisywana broń wyposażona jest w żelazne okucia i tak zwane „wąsy", zapobiegające odcięciu grotu. Pikami dość trudno jest rzucać.

PCHNIĘCIA 1; obrażenia 0
SPAROWANIE 1

SPISA – zadaje 1k50+20 obrażeń. Cena 15 groszy.

Spisa to długa włócznia jazdy używana głównie przez Kozaków, Tatarów i Turków, a także Moskwicinów. W Rzeczypospolitej, poza Zaporożcami, walczą nią także oddziały Lipków i kozaków dworskich. Spisa jest dość długa, do 3 metrów, uzbrojona jest w stalowy grot, a przy uchwycie posiada czasami rzemienną pętlę na dłoń.

PCHNIĘCIE 1; obrażenia 0
SPAROWANIE 1

HALABARDA/PARTYZANA – obrażenia 1k50+40. Cena 80 groszy.

Halabarda to ciekawa broń, która powstała ze skrzyżowania włóczni z toporem. Można zatem używać jej tak do cięcia, jak i rąbania. Partyzana różni się od halabardy przede wszystkim kształtem ostrza – jest ono podwójne, mocniej okute. Opisywanych broni używają w Rzeczypospolitej przede wszystkim słudzy magnaccy, oddziały nadwornych Niemców czy Szkotów, a także straże królewskie. Posługiwanie się halabardą lub partyzaną wymaga biegłości *halabarda*, której wartość ustala się przez rzut 1k3+6.

PCHNIĘCIE 1; obrażenia +20
SPAROWANIE 1
CIĘCIE – 1

Halabarda i partyzana umożliwiają też wykonywanie cięć. Stosuje się do nich zasady walki charakterystyczne dla broni drzewcowych. Halabardą ani partyzaną nie można walczyć konno.

Zbroice i tarcze

W czasach, w których wypada żyć bohaterom Panów Graczy, zbroje i tarcze powoli wychodzą z codziennego użytku. Szlachta coraz częściej nie chroni niczym swojego życia i zdrowia, jeśli nie liczyć zwykłego ubrania. Płytowe zbroice są zbyt ciężkie, za mało wygodne, aby wkładać je na co dzień. Jedynie husarze, pancerni i niektórzy z dowódców używają kolczug czy lżejszych pancerzy. Udoskonalona broń palna posyła kule, które bez trudu przebijają najgrubszą blachę zbroi, więc żelazne płyty i napierśniki tylko ograniczają zręczność w walce. Poza wojskowymi tylko nielicznym szlachcicom chce się paradować w lekkim półpancerzu czy w koszulce kolczej, ukrytej pod delią lub żupanem. Wielu z panów braci, a zwłaszcza żołnierze pełniący służbę na Ukrainie czy na południowych rubieżach Rzeczypospolitej, używa poszczególnych części zbroi – na przykład szyszaków tureckich, karwaszy albo chroniących szyję obojczyków.

Panowie Gracze nie otrzymują na początku gry żadnego wyposażenia ochronnego. Jest ono dla nich zbyt drogie. Poza tym ktoś, kto w XVII wieku zechce paradować na co dzień w ciężkiej, płytowej zbroi, naraża się na śmiech i posądzenie o tchórzostwo.

W „Dzikich Polach" każdy rodzaj uzbrojenia ochronnego posiada współczynnik Wyparowania. W przypadku trafienia przeciwnika w zbroi, wartość tych współczynników odliczana jest od zadanych ran. Każdy pancerz chroni tylko pewien obszar ciała, co należy wziąć pod uwagę w przypadku stosowania rozszerzonych reguł walki. Jeżeli Panowie Gracze stosują jedynie zasady podstawowe, bez lokacji ciosów, wówczas, w wypadku trafienia, od zadanych obrażeń odliczamy wyparowania tylko tej zbroi lub jej części, która osłania korpus pana brata.

Większość pancerzy posiada także pewne Ograniczenia. W poniższym zestawieniu określają one, jak ciężar zbroi wpływa na wielkość Cech bohatera. Zwykle sprowadza się to do ograniczenia Krzepy lub Zwinności o 1/4 lub 1/2, zaokrąglając w dół.

A oto zestawienie wszystkich rodzajów zbroic:

Części zbroi

Szyszak turbanowy: Wyparowania 30 (głowa); cena 200 groszy; ograniczenia – żadnych.

Szyszaki turbanowe to specyficzny rodzaj hełmów, które dotarły do Polski ze Wschodu. Zwykle używali ich Turcy i Tatarzy, a w ręce szlachty polskiej dostawały się jako zdobycz wojenna. Szyszak turbanowy złożony był ze skórzanego dzwonu, na który naszyto łuski karacena. Dodatkowo w dolnej jego części, na żelaznym otoku, znajdował się zwykle turban z wielbłądziej sierści lub zawiniętego płótna. Szyszaki turbanowe, nawet te wyrabiane przez mistrzów ze Lwowa czy Kamieńca, kosztowały zwykle majątek. Stąd też tylko nieliczni mogli pozwolić sobie na tak wspaniałe nakrycie głowy. Nosili je zwykle dowódcy wojskowi i bogaci karmazyni.

Szyszak husarski: Wyparowania 35 (głowa); cena 250 groszy; ograniczenia – żadnych.

Szyszak husarski to, jak nazwa wskazuje, jeden z elementów zbroi husarskiej, noszony przez towarzyszy i pocztowych. Husarskie szyszaki wykuwano ze stalowych blach. Cechą charakterystyczną tych osłon głowy były nosale, a także nakarczki i policzki – zaokrąglone, zdobione bogato ornamentami. Na szczycie dzwonu każdy szyszak husarski posiadał albo szpic, aby ześliznęło się po nim każde cięcie szabli, albo grzebień ciągnący się od przedniej krawędzi dzwonu do nakarczka. Z boku hełm posiadał też tuleję, w którą wtykano pióra lub trzęsienia. Szyszaki husarskie wzorowano na antycznych, rzymskich hełmach piechoty. Stanowiły one świetną, lekką ochronę głowy.

Morion: Wyparowania 25 (głowa); cena 30 groszy; ograniczenia – żadnych.

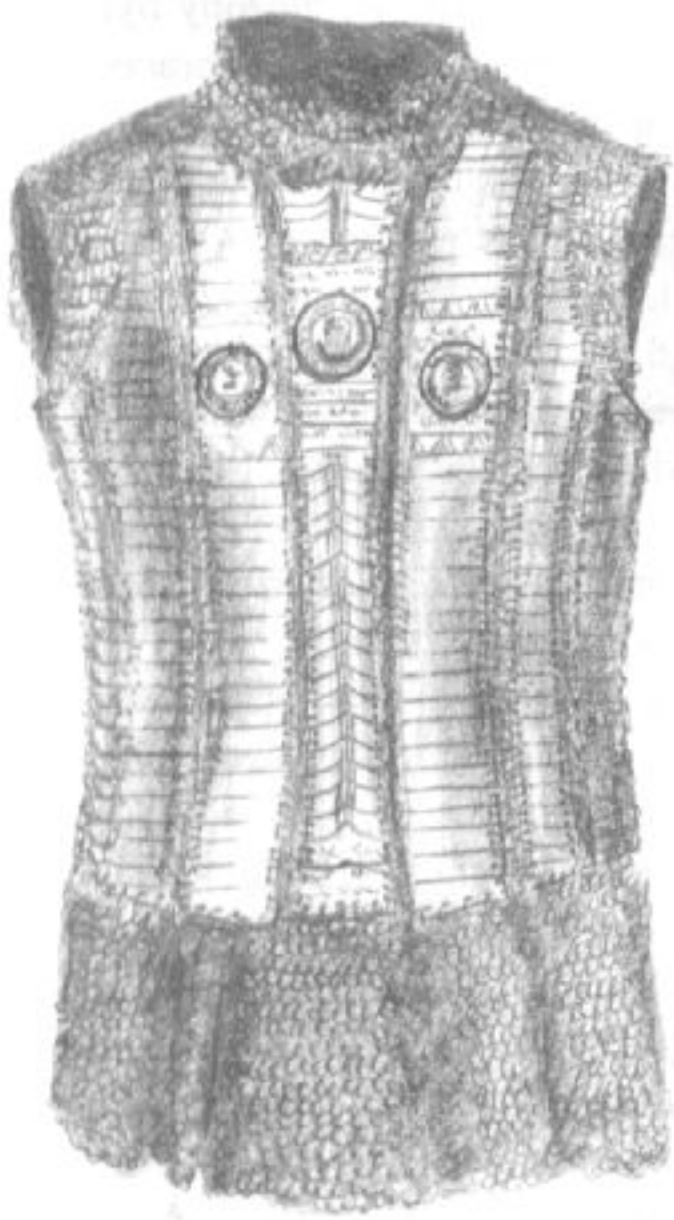
Morion był ciekawym hełmem pochodzenia zachodniego. Zwykle używali go żołnierze służący w piechocie cudzoziemskiego autoramentu lub przybysze z Zachodu. Miał on charakterystyczny kształt; wyglądał jakby złożono go z dwóch połówek ściętego owocu. Posiadał też grzebień chroniący głowę przed cięciem z wysokości końskiego grzbietu. Jego kryza i dzwony bywały często bogato zdobione.

Hełm kawaleryjski (pappenheimer): Wyparowania 25 (głowa); cena 35 groszy; ograniczenia – żadnych.

Pappenheimerów używali w Rzeczypospolitej jedynie rajtarzy i cudzoziemcy z Zachodu. W Niemczech i Francji nosiła je zwykle jazda. Pappenheimery przypominały nieco szyszaki husarskie.

Misiurka: Wyparowania 20 (głowa); cena 50 groszy; ograniczenia – żadnych.

Misiurką nazywano w XVII wieku hełm kolczy. Składał on się zwykle z metalowego, nieco wypukłego denka, zaopatrzonego w szpic lub występ, chroniący przed pionowym cięciem szabli, a także z kolczego czepca przymocowanego do brzegów stalowego koła. Misiurka



bechter, poniżej – sposób łączenia płytek

bywała w częstym użyciu wśród szlachty polskiej. Nosili ją oficerowie jazdy, a w drugiej połowie stulecia towarzysze i pocztowi w chorągwiach pancernych, była też ulubionym nakryciem głowy najrozmaitszych hultajów i awanturników, a także możnych karmazynów na wyprawach wojennych.

Karwasze: Wyparowania 25 (przedramiona); cena 10 groszy; ograniczenia – żadnych.

Karwasze to jeden z częściej stosowanych elementów zbroi. Składały się na nie osłony przedramion, złożone z dwóch wygiętych, połączonych zawiasem metalowych płyt. Często bywały bogato zdobione, pozłacane lub posrebrzane. Karwasze, w wypadku stosowania rozszerzonych reguł walki, chronią przedramię przed trafieniami ukierunkowywanymi lub krytycznymi.

Rękawice bojowe: Wyparowania 20 (dłonie); cena 10 groszy; ograniczenia Zwinność –1/4.

Rękawice bojowe to zwykłe, skórzane rękawiczki, na które naszyto metalowe płytki, bądź kółka jak w kolczudze. Chronią one dłoń przed przypadkowymi trafieniami.

Obojczyk; Wyparowania 25 (korpus); cena 20 groszy; ograniczenia – żadnych.

Obojczyk to metalowa część zbroi, chroniąca szyję i ramiona. Zakładano go do żupana czy kontusza. Obojczyk osłania ciało tylko w wypadku stosowania przez przeciwnika cięcia na odlew lub wręcz; lokacje: głowa i korpus.

Zbroja kirasjerska: Wyparowania 40 (głowa, tułów, ręce, nogi do kolan); cena 350 groszy; ograniczenia Zwinność –1/2; Krzepa –1/2.

Zbroja kirasjerska, używana przez ciężkich rajtarów, zwanych kirasjerami, to jeden z najlepiej chroniących, ale też najcięższych rodzajów pancerza. Pancerzy kirasjerskich używają w Rzeczypospolitej głównie cudzoziemcy. Całość zbroi składa się z hełmu, naplecznika i napierśnika, obojczyka i naramienników, także nałokietników i karwaszy połączonych z rękawicami bojowymi, a niżej z nabiodrków i nakolanników. Napierśniki tych zbroic często wyposażone są w folgi, które umożliwiają zginanie i przeginanie ciała, a także zwiększają swobodę ruchu.

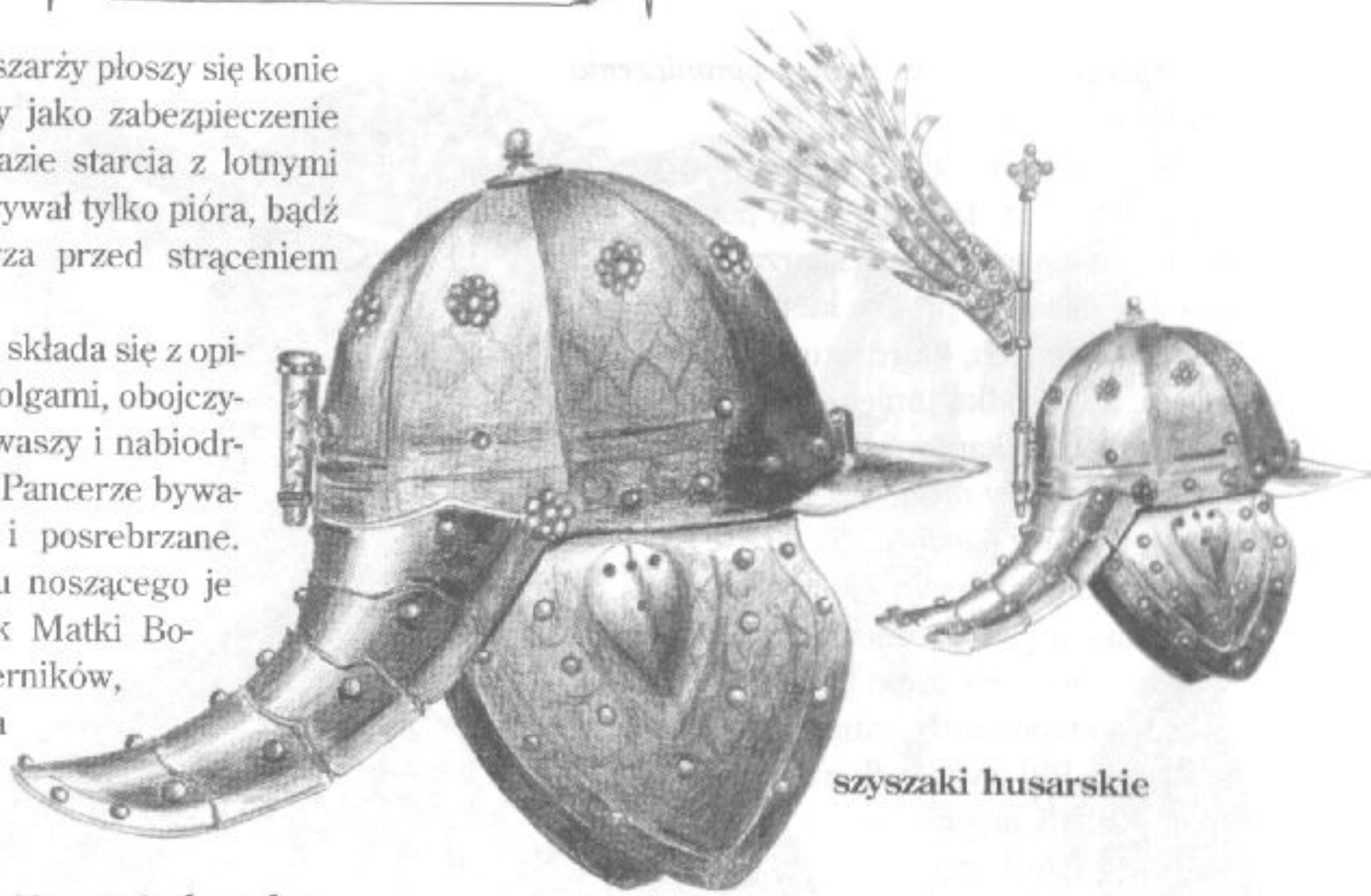
Zbroja husarska: Wyparowania 35 (głowa, tułów, ręce, nogi do kolan); cena 600 groszy; ograniczenia Zwinność –1/4; Krzepa –1/4.

Zbroje husarskie to najpowszedniejszy w Rzeczypospolitej rodzaj uzbrojenia ochronnego, używanego przede wszystkim przez husarię – najcięższą konnicę tak w Koronie, jak i na Litwie. Zbroja husarska jest w miarę lekka i świetnie chroni całe ciało. Jej cechą charakterystyczną są przymocowane do naplecznika wielkie

morion

skrzydła, których szum w czasie szarży płoszy się konie przeciwników. Skrzydła powstały jako zabezpieczenie przed tatarskimi arkanami. W razie starcia z lotnymi jeźdźcami z Dzikich Pól, arkan zrywał tylko pióra, bądź całą konstrukcję, ratując husarza przed strąceniem z konia.

Zbroja husarska w XVII wieku składa się z opisywanego już szyszaka, kirysa z folgami, obojczyka i naramienników, a także karwaszy i nabiodrków, chroniących nogi do kolan. Pancerze bywały bogato zdobione, pozłacane i posrebrzane. Zwykle na napierśniku, na sercu noszącego je husarza, umieszczano wizerunek Matki Boskiej lub krzyż. Wielu charakterników, używających tego typu zbroic, ma w tym miejscu tak zwany krzyż husarski.



szyszaki husarskie

Kolczuga: Wyparowania 30, 10 przeciwko pchnięciom (głowa, tułów, ręce); cena 400 zł.; ograniczenia Krzepa –1/4.

Kolczuga to jedna z najpowszedniejszych w Rzeczypospolitej zbroic, której używa się znacznie częściej niż zbroi husarskiej. Kolczugi splata się z wielu płaskich i cienkich metalowych kółeczek, a całość przypomina koszulę naciąganą przez głowę. Nieodłącznymi atrybutami kolczugi bywały też misiurki, a także karwasze lub inne elementy ochronne.

Karacena: Wyparowania 35 (głowa, tułów, ręce); cena 800 groszy; ograniczenia Krzepa –1/4.

Karaceny to wschodnie typy zbroic, złożone ze skórzanych kaftanów, na które naszyto żelazne łuski. Umożliwia to dobrą osłonę ciała, nieznacznie ograniczając swobodę ruchów. Karaceny składają się zwykle z szyszaka, podobnego do husarskiego, lub szyszaka turbanowego, napierśnika i naplecznika z blaszek, a także karwaszy i naramienników, często też posiadają pełny płytowy obojczyk.

karwasze

Bechter: Wyparowania 30 (tułów); cena 400 groszy; ograniczenia Krzepa –1/4.

Bechter to typ kolczugi, wzmocnionej na piersi i plecach żelaznymi płytkami. Podobnie jak kolczugę, wkłada się go od góry. Bechtery dobrze chronią przed pchnięciami.

Półpancerz: Wyparowania 30 (tułów); cena 370 groszy; ograniczenia Krzepa –1/4; Zwinność –1/4.

Jako półpancerze rozumieć należy części zbroic, takie jak kirysy czy napierśniki. Często nosi się je pod delią, na żupanie. Mogą to być zarówno napierśniki od zbroic husarskich, jak i kirysy ze zbroi kirasjerskich czy rajtarskich. Napierśniki, jak wskazuje nazwa, chronią tylko przód tułowia, kirysy zaś przód i tył. Często zaopatruje się je w folgi, co zwiększa swobodę ruchów.

Koszulki kolcze: Wyparowania 25 (tułów); cena 180 groszy; Ograniczenia Zwinność –1/4.

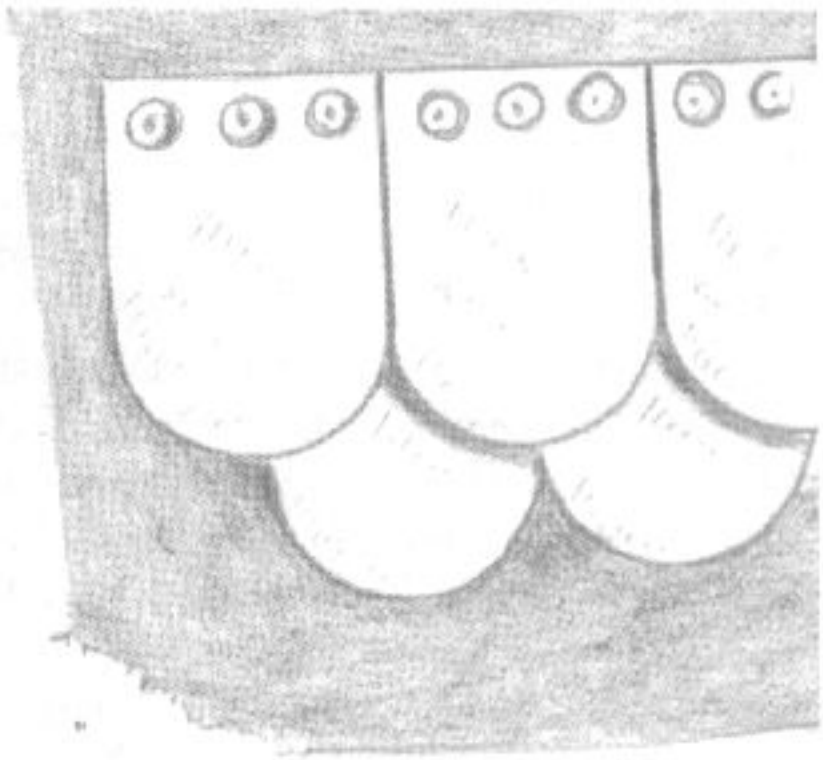
Koszulki kolcze to różnego typu krótkie kolczugi, które ukryć można pod delią czy kontuszem. Jest to typowe zabezpieczenie wielu rębajłów i hultajów, starostów, a też mieszkańców tych stron Rzeczypospolitej, które cieszą się sławą najbardziej niebezpiecznych, jak Ziemia Przemyska czy Ukraina.

Kałkan; cena 200 groszy; ograniczenia szabla –1/5; Krzepa –1/4.

Kałkan to właściwie jedyna z używanych jeszcze tarcz. Jest on pochodzenia wschodniego, a sporządzony jest z plecionych prętów metalowych lub drewnianych, które okuwa się żelazem, a w środku umieszcza metalowe umbo. Kałkanów używa czasami jazda lekka, a w drugiej połowie XVII wieku również pancerni. Tarcze te bywają bogato zdobione klejnotami, posrebrzane lub pozłacane. Każdy, kto walczy z przeciwnikiem używającym tego typu tarczy, zmniejsza liczbę PW wydanych na Atak o 1. Dla przykładu Pan Gracz, wykonując cięcie wręczne za 3 pkt., wykorzystać może efektywnie tylko 2. Kałkan, choć lekki, nie jest jednak zbyt poręczny. Dlatego każdy, kto osłania się nim w czasie walki, ma zmniejszoną o 1/5 szablę lub inną biegłość w broni, którą ma w prawym ręku. Poza tym ma zmniejszoną o 1/4 Krzepę i, rzecz jasna, wynikające z niej modyfikatory do obrażeń.

Uwaga! W wypadku noszenia na sobie kilku wyżej wymienionych zbroic, ograniczenia ich kumulują się.

Uwaga!! W przypadku Krzepy, ograniczeniu ulega realna wartość Cechy, a zatem zmniejszone zostają również modyfikatory do zadawanych obrażeń.



karacena polska, sposób łączenia łusek

Księga VI

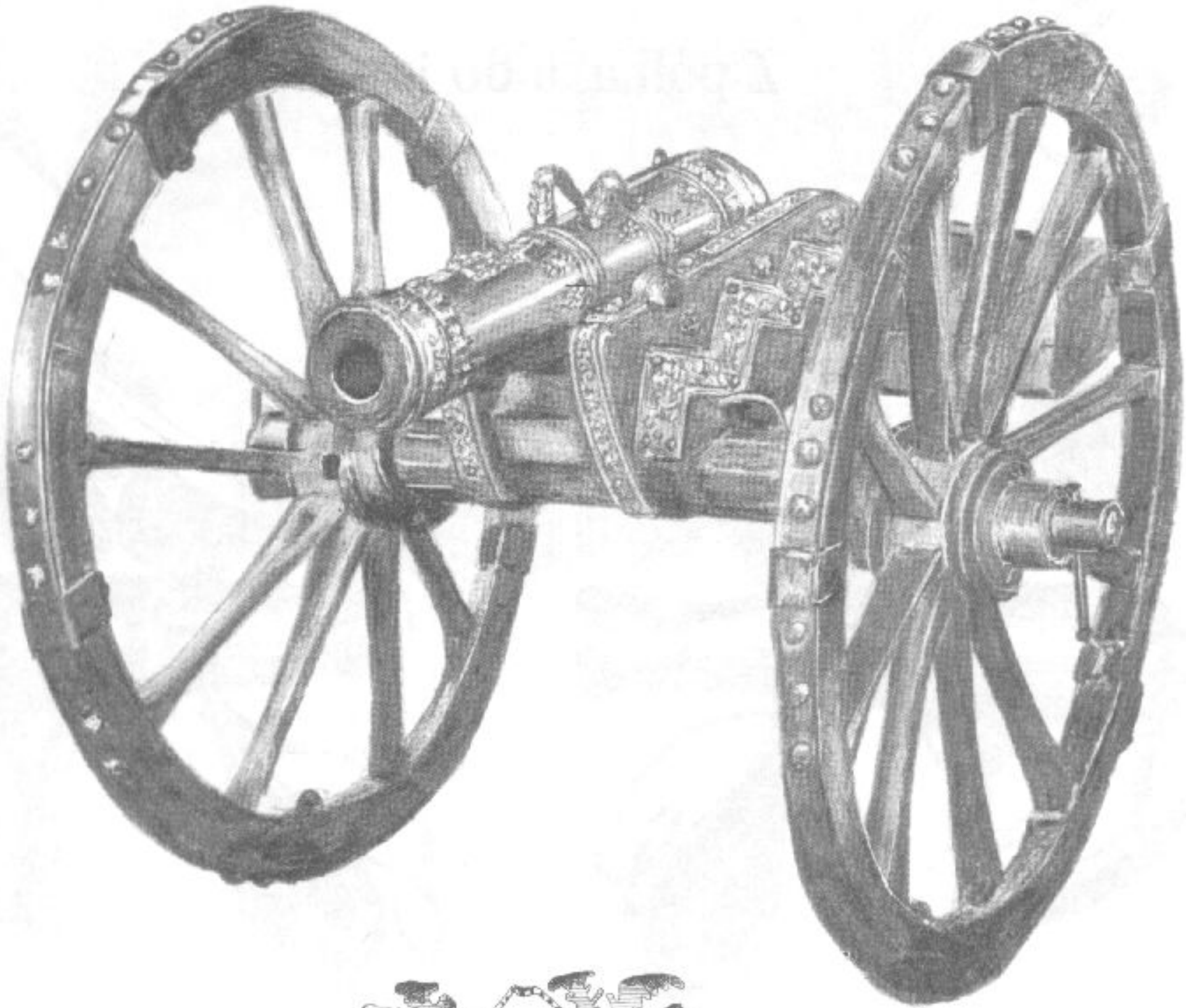
Z półhaka do kozaka

Musiałem zwadzić się i pociąć z jednym, którego w rękę raniłem, gdzie gdy nas rozerwano i wprowadzono mnie w izbę, ów raniony począł wołać, prosząc mnie do okna. I gdym przystąpił i ów wziął mnie za rękę rozmawiając, brat jego starszy z pistoletu do mnie strzelił. Ledwiem się o moment jeden umknął od okna na stronę, aż wreszcie i tamten odskoczywszy, strzelił dwa razy przez drugie okno tak w prędkim razie, że nim przypadłszy do strzelby, wypadłem z izby, oni już oparli się w drugim końcu rynku od gospody mojej.

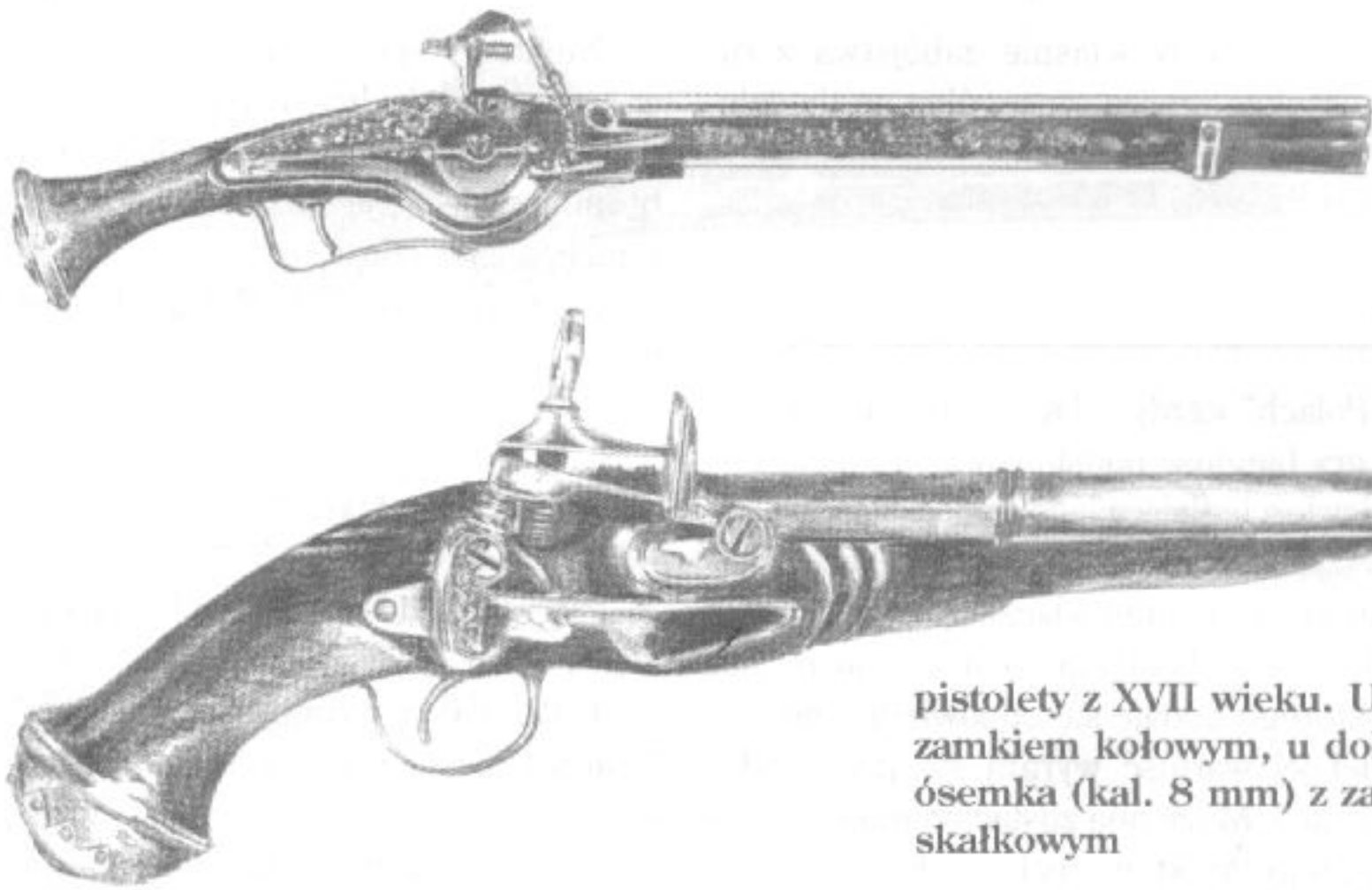
Jan Władysław Poczobut Odlanicki „Pamiętniki"

W bardzo wielu przypadkach bohaterowie Panów Graczy będą prowadzić walkę na odległość, nie zbliżając się do przeciwników. Nic w tym dziwnego, bowiem w XVII wieku broń palna wielce się rozpowszechniła. Stąd w niniejszym systemie niemal cała szlachta ma przy sobie jakowąś ognistą strzelbę do przepłoszenia grasantów, Tatarów czy hajduków znienawidzonego sąsiada. Oręż ten, choć udoskonalony w XVI wieku, mimo wszystko może okazać się bardzo zawodny – zdolny jest jednak do powalenia nawet potężnego, dobrze uzbrojonego przeciwnika. I choćby z tego względu warto poświęcić mu nieco więcej uwagi.

W okresie, w którym rozgrywają się przygody „Dzikich Pól" znano kilka rodzajów tej broni – przede wszystkim krócice (czyli pistolety), rusznice (arkebuzy), muszkiety, bandolety, a także garłacze i półhaki. W wojsku Rzeczypospolitej szlacheckiej używano również kilkunastu rodzajów armat – od najlżejszych falkonetów, po ciężkie kolubryny, które jednak Panom Graczom na nic się nie przydadzą. Owszem, któryś ze szlachciców-warchołów może trzymać na strychu mały, popularny falkonet – najlżejszą armatkę, służącą do przepłaszania Tatarów lub nieproszonych gości nie będzie to jednak żaden z Panów Graczy. W końcu, kto



lekki falkonet polowy – tego typu działko mógł trzymać na strychu każdy szlachcic



pistolety z XVII wieku. U góry ciężki z zamkiem kołowym, u dołu – „damska" ósemka (kal. 8 mm) z zamkiem skałkowym

w dawnej Polsce poruszał się po gościńcach, ciągnąc za sobą armaty?

Broń palną w XVII wieku, niezależnie od tego, czy mowa o krócicy, czy też o armacie, konstruowano według jednego schematu. Składała się ona z lufy – wykuwanej lub wierconej w okrągłym pręcie żelaza, osadzonej w drewnianej kolbie lub łożu w przypadku armat, a także zamka, umożliwiającego oddanie strzału. Nabijanie bywało często długotrwałe, czasami zaś, jeśli nastąpił przypadkowy wystrzał, mogło stać się niebezpieczne dla strzelającego. Oręż ów mógł w ogóle nie wypalić lub eksplodować przy wystrzale. Chcąc go naładować należało, po ustawieniu pionowo, przeczyścić lufę wyciorem, albowiem paprochy mogły doprowadzić do jej rozerwania i śmierci strzelca. Następnie do komory nabojowej wsypywano z prochownicy starannie odmierzony ładunek prochowy. Potem wciskano pakuły – przybitkę, na końcu zaś kulę, owiniętą w okrągłą, natłuszczoną szmatkę, zwaną „flejtuchem", którą kilkoma energicznymi uderzeniami stempla wbijano aż do komory nabojowej. Potem unoszono broń, przekłuwano zapał i podsypywano na panewkę nieco prochu. Dopiero teraz można było oddać strzał. Zależało to wszakże od rodzaju zamka przy strzelbie. Starym, stosowanym jeszcze w XVI wieku, był zamek lontowy. Do kurka arkebuzu czy muszkietu przykręcano wówczas tlący się lont, który w odpowiednim momencie opadał na panewkę, wywołując zapał prochu w komorze nabojowej i wystrzał. Przedłużało to ładowanie, bowiem lont należało przed naładowaniem wykręcić z kurka, żeby nie nastąpił zapłon przypadkowy.

Innym z kolei rodzajem zamka był zamek kołowy, w którym zębate kółko, obracające się dzięki sprężynie, pocierało kawałek pirytu i krzesało iskry, padające na panewkę i wywołujące zapał. Taką konstrukcję stosowano przede wszystkim w broniach jazdy, była bowiem prostsza i mniej zawodna. Przed wystrzeleniem należało najpierw specjalnym kluczem nakręcić zamek. Wymagał on jednak częstego czyszczenia, gdyż odpryski z pirytu, kurz i zanieczyszczenia zatykały zapał.

W pierwszej połowie XVII wieku pojawił się także zupełnie inny rodzaj zamka – krzosowy, zwany powszechnie skałkowym, w którym silna, płaska sprężyna powodowała mocne uderzenie kurka z wkręconym weń krzemieniem o krzesiwo, co wywoływało iskrę, padającą na panewkę. W opisywanym okresie w zamki tego typu wyposażono jedynie krócice i nieliczne spośród arkebuzów.

Wśród szlachty walka za pomocą broni palnej uważana była za niehonorową. Za zabójstwo szlachcica z rusznicy groziła kara dwukrotnie wyższa niż za pojedynek – dwa lata i dwanaście miesięcy w wieży, a także 300 zł grzywny. Dawny Sarmata nie powinien strzelać do przeciwnika, z którym czekała go sprawa honorowa, lecz wyzwać go na pojedynek. W rzeczywistości jednak bywało różnie – czasami, chcąc za wszelką cenę, nawet kosztem potępienia, pokonać wroga sięgano również po krócicę. Prawo polskie było bardzo surowe wobec tego typu zajść. Dlatego też broni palnej nie wolno było wnosić na sejmiki i do królewskiego dworu, a za nieprzestrzeganie tego przepisu groziły surowe kary. Nie wszyscy wszakże stosowali się do zakazów. Hultajstwo i hołota, z których wszak wywodzą się bohaterowie Panów Graczy, skłonne było do sięgania po rusznicę. W tak zamożnym województwie, jak ruskie, zamieszkanym przez krewką, zapalczywą szlachtę, największy

procent zabójstw stanowiły właśnie zabójstwa z rusznicy, co było wszakże rzeczą szczególną na tle całego kraju.

Rusznica

W „Dzikich Polach" każdy szlachcic posiada od samego początku gry biegłość podstawową rusznica, wyrażoną liczbą, odzwierciedlającą jego umiejętności w posługiwaniu się wszystkimi rodzajami broni palnej, od pistoletu, aż po najlżejszy falkonet włącznie. W zależności od wybranego typu szlacheckiego, jest ona losowana rzutem 1k3, do którego dodaje się odpowiedni modyfikator. Najczęściej jej wartość wyraża się jako liczba z przedziału od 2 do 5. Może ona zostać podniesiona na początku gry kosztem Punktów Cech – o 1 pkt za każde 20 z nich. Biegłość ta jest powiększana w miarę zdobywania doświadczenia przez bohatera, według zasad podanych w *Księdze VII: Starosta Gry*.

Wartość rusznicy, jako biegłości, określa po prostu szansę trafienia dowolnego stojącego lub poruszającego się wolno celu, którym jest najczęściej człowiek lub zwierzę. Współczynnik ten może być, rzecz jasna, odpowiednio zmodyfikowany w zależności od warunków, w jakich znajduje się strzelający. Wszystkie modyfikacje zostały opisane w dalszej części tej księgi.

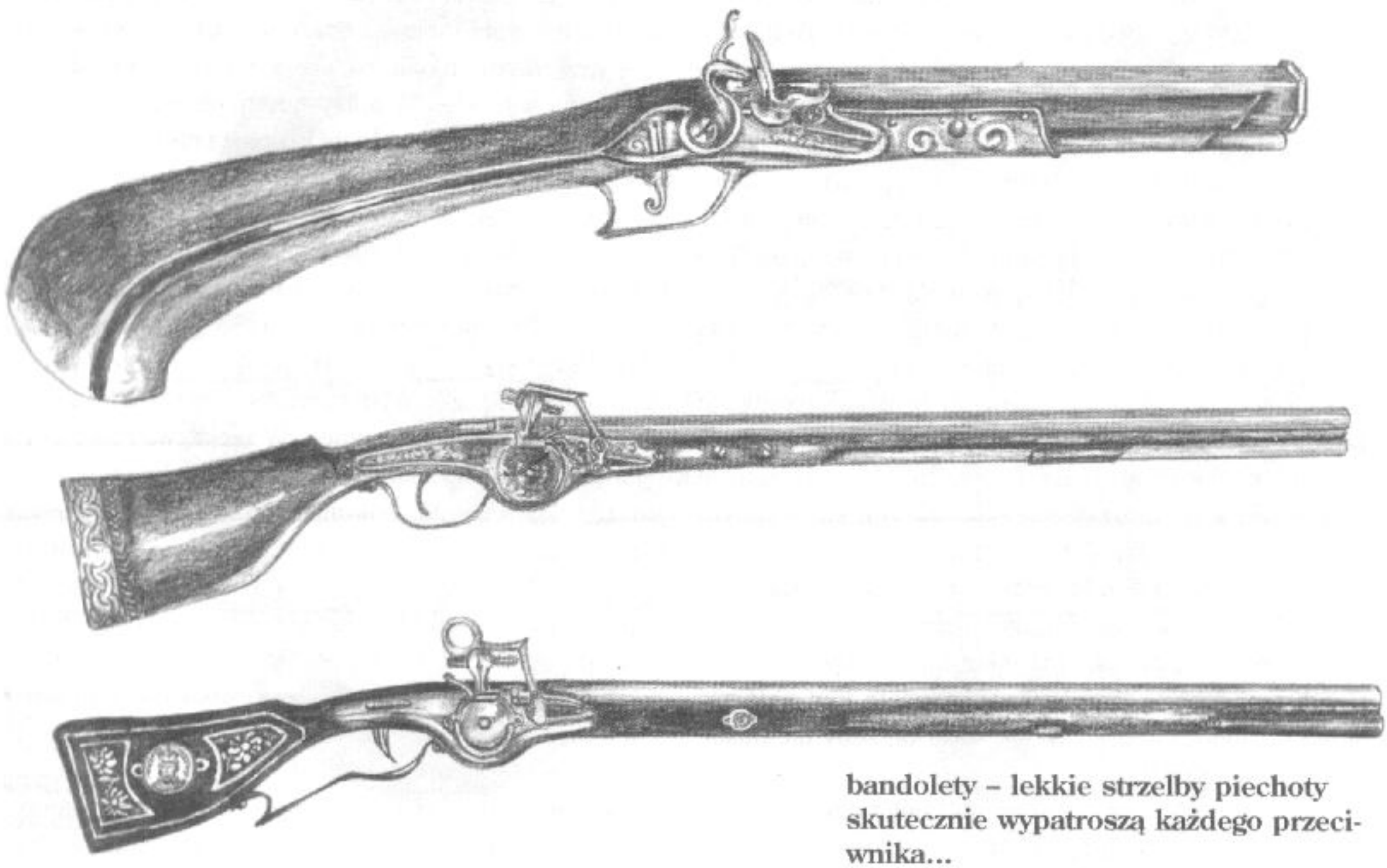
Niektórzy spośród Panów Graczy będą się wcielać w postacie szlachciców, posiadających biegłość łuk, oznaczającą umiejętność posługiwania się tym typem broni. Losuje się ją i podnosi w taki sam sposób, jak rusznicę, a jej wielkość oznacza, podobnie jak w przypadku rusznicy, szansę trafienia w pojedynczy, odsłonięty cel.

Jak strzelać?

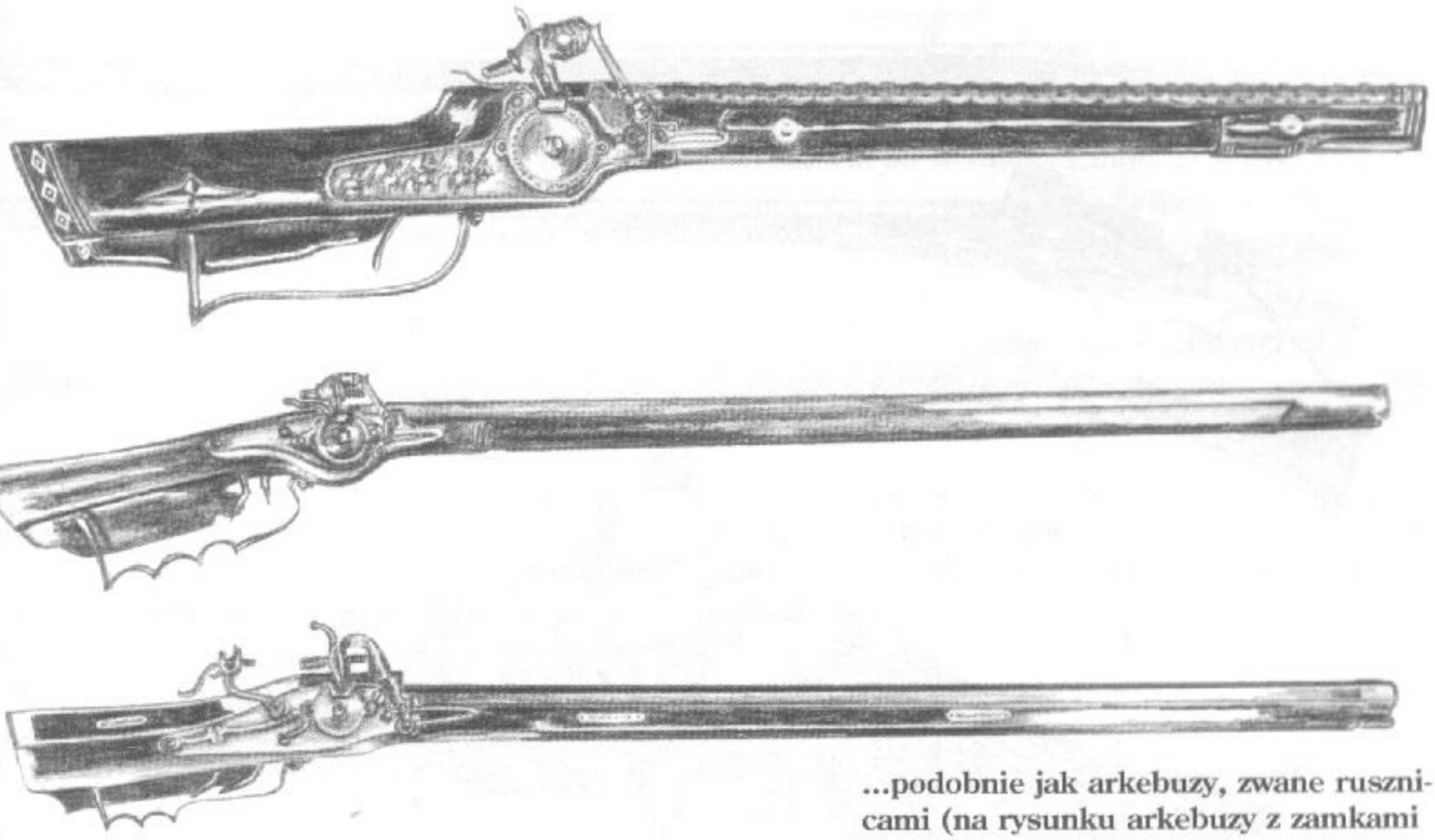
Procedura strzału z rusznicy lub łuku jest w „Dzikich Polach" nadzwyczaj prosta:

1. Pan Gracz wyjmuje łuk lub załadowaną zawczasu broń palną, po czym deklaruje, do którego z celów (jeśli jest ich kilka) strzela. Oczywiście może oddać strzał tylko wtedy, jeśli widzi cel, który powinien być chociaż częściowo odsłonięty. Może również strzelać „na wyczucie" – domyślając się, że jego cel znajduje się w niewidocznym, jednak ściśle określonym miejscu. Jeżeli strzela do siebie dwóch lub więcej przeciwników, jako pierwszy oddaje strzał ten, który posiada najwyższą wartość współczynnika Zmysły, potem pozostali w kolejności określonej Zmysłami.

2. Biegłość rusznica zostaje zmodyfikowana przez Starostę Gry w zależności od warunków zewnętrznych. Następnie strzelający wykonuje rzut 1k10 i porównuje



bandolety – lekkie strzelby piechoty skutecznie wypatroszą każdego przeciwnika...



...podobnie jak arkebuzy, zwane rusznicami (na rysunku arkebuzy z zamkami kołowymi)

jego wynik z wielkością zmodyfikowanej biegłości. Wynik mniejszy lub równy oznacza trafienie w cel, wyższy – pudło.

3. Jeśli strzelający trafił, wykonuje rzut kośćmi, określający zadane obrażenia. Wyrzucona liczba (ewentualnie pomniejszona o wyparowania) zostaje odjęta od Żywotności trafionego (patrz *Księga V Ociec, prać?*, rozdział „Obrażenia i ich leczenie").

To już wszystko; przy prowadzeniu walki ogniowej pamiętać jednak należy o podanych niżej zasadach:

- Wyjęcie naładowanej broni, wymierzenie i oddanie strzału trwa zawsze jedno zwarcie. Znacznie dłużej trwa natomiast ponowne załadowanie broni.
- Jeśli Żywotność któregoś z panów braci spadnie w wyniku odniesionych wcześniej ran poniżej 1/4 swej pierwotnej wielkości, od jego rusznicy odejmuje się przy każdym strzale 2 pkt., do czasu wyleczenia.

A oto przykład prowadzenia walki ogniowej:

Pewnego dnia pan Świderski (rusznica 5, Zmysły 45, Żyw. 100), właściciel dużego majątku na Podolu, wybrał się na polowanie razem z dwoma sługami: Kacprem (Zmysły 31; rusznica 7) i Maćkiem (Zmysły 27; rusznica 4). Wziął ze sobą strzelbę (arkebuz) i dwadzieścia kul, pachołkowie uzbrojeni są tak samo. Przejeżdżając przez las, niespodziewanie natknął się na polanę, na której przebywał imć pan Jasieński (Zmysły 47; rusznica 3, Żyw. 98) z czeladnikiem Danielem Sulikowskim (Zmysły 51; rusznica 7), jego sąsiad o miedzę. Nie trzeba chyba dodawać, że odczucia pomiędzy oboma panami braćmi określić można w rubryce Rankory jakże wymownym słowem: zabit. Niewiele się namyślając, pan Świderski sięgnął po arkebuz, po czym, krzyknąwszy: „tuś mi, zdrajco!", wymierzył w stronę adwersarza. To samo uczynili też jego pachołkowie. Napadnięci, oczywiście, również sięgnęli po rusznice.

Jako pierwszy oddaje zatem strzał postać o najwyższej wartości współczynnika Zmysły, czyli czeladnik pana Jasieńskiego – Daniel Sulikowski (Zmysły 51). Wypala do pana Świderskiego. Rzut 1k10 daje 7, a zatem trafia, ponieważ jego rusznica wynosi 7, a polana jest prawie pusta i przeciwnicy mają siebie jak na dłoni, nie trzeba więc wprowadzać żadnych modyfikatorów. Trafiony szlachcic otrzymuje obrażenia o wysokości 1k50+50, taka bowiem jest skuteczność rusznicy. Rzut kośćmi daje 83 i tyleż punktów Żywotności traci pan Świderski. Ponieważ pozostało mu ich tylko 17, a zatem mniej niż 1/4, oznacza to, że jego rusznica zostanie zredukowana o 3 punkty. Potem, jako drugi pod względem wielkości Zmysłów (47), strzela pan Jasieński, celując również do pana Świderskiego. Rzut 1k10 daje 5, a ponieważ rusznica pana Jasieńskiego wynosi 3, okazuje się, że chybił. Jako następny strzela sam pan Świderski, mierząc do swego głównego przeciwnika. Jednak w wyniku odniesionych wcześniej ran ma rusznicę zredukowaną o 3 punkty, a zatem zamiast 5 wynosi ona 2 pkt. Rzut kością daje 8, a zatem strzał jest niecelny. Jako

niewielu zaś przeżyje ranę zadaną kulą z muszkietów (kal. do 22 mm). U góry muszkiet z zamkiem lontowym, poniżej – kołowe. Poniżej zamek kołowy

ostatni oddają strzały Kacper (Zmysły 31), a potem Maciek (Zmysły 27). Pierwszy z nich celuje w pana Jasieńskiego. Trafia (rzut daje 2, rusznica 7), zadając 95 ran, czyli niemal kładąc trupem nienawistnego przeciwnika swego pana. Tuż po nim do Daniela Sulikowskiego strzela Maciek. Rzut 1k10 daje 8, rusznica 4. Strzał chybia. Teraz następuje koniec pierwszego zwarcia. Przeciwnicy mogą rozejść się, zewrzeć w walce na szable lub zająć żmudną czynnością nabijania broni, która pochłonie kilka następnych zwarć.

Hultajstwo po krzakach się kryje

Nie zawsze zdarzy się, aby Panowie Gracze mieli tak idealne warunki do prowadzenia ognia, jak miało to miejsce w powyższym przykładzie. Zwykle strzelający i ostrzeliwani kryją się w rowach, za płotami, dają ognia zza węgła, z okien, czasami w plecy. Poza tym na celność mają wpływ warunki atmosferyczne. To wszystko zmniejsza (lub czasami zwiększa) współczynnik rusznica, a zatem trudniej (lub łatwiej) jest wówczas trafić. I tak Starosta Gry powinien zmodyfikować rusznicę o:

–1, gdy cel lub strzelający znajduje się w ruchu, np. na galopującym koniu, w biegu, w trakcie skoku;
–1, gdy strzela się do kogoś, kto jest mocno nachylony, skulony;
–1, gdy cel jest nieruchomy, ale porusza się strzelający. Jeśli obaj są w szybkim ruchu, rusznicę modyfikuje się o –2;
–1, gdy cel ukrywa się za jakąś osłoną, np. rozrośniętą kępą traw, rzadkimi krzakami;
–1 za każde 50 metrów odległości od celu powyżej 50 metrów. Np. cel znajdujący się w odległości 130 m modyfikuje rusznicę o –2;
–2, gdy cel znajduje się w pozycji leżącej;
–2, gdy walka ma miejsce podczas zmierzchu lub w półmroku;
–2, gdy strzelający ma mniej niż 1/4 swej Żywotności;
–2, gdy cel znajduje się za częściową osłoną, np. strzela zza węgła, zza stosu głazów, zza konia lub muru;
–3, gdy walka ma miejsce w nocy;
–4, gdy cel znajduje się za prawie całkowitą osłoną, np. za wąskim okienkiem, wygląda przez szparę w drzwiach lub okiennicach;
–5, gdy cel znajduje się za strzelnicą.

Napadł na mnie patryjarcha z żółtą brodą, srogi chłop. Zajadę go: złoży do mnie pistolet, szabla złocista na tymblaku. Jam rozumiał, że wystrzelony miał, a straszy nim; przytnę śmiele: strzelił. A ja też tymże impetem ciąnem go w ramię. Czuję, że mi nic od owego strzelania: po nim! Domogłem się go; znowu go w oko zajadę, bo jakoś ciężko uciekał, choć na dobrym koniu (...) tnę go przez czoło, dopieroż zawoła: „Pożałuj!". Szablę mi podaje, a z konia leci.

Jan Chryzostom Pasek „Pamiętniki"

Dodatkowo pewne warunki mogą zwiększać również szansę trafienia o:

+5, gdy cel jest w odległości do 5 metrów od strzelającego;

+3, gdy cel jest w odległości od 5 do 10 metrów od strzelającego;

+1, gdy strzelający posiada biegłość sokoli wzrok;

+2, gdy strzał oddawany jest do grupy przeciwników. Jednakże jego rezultat Starosta Gry powinien w miarę możliwości ustalić losowo.

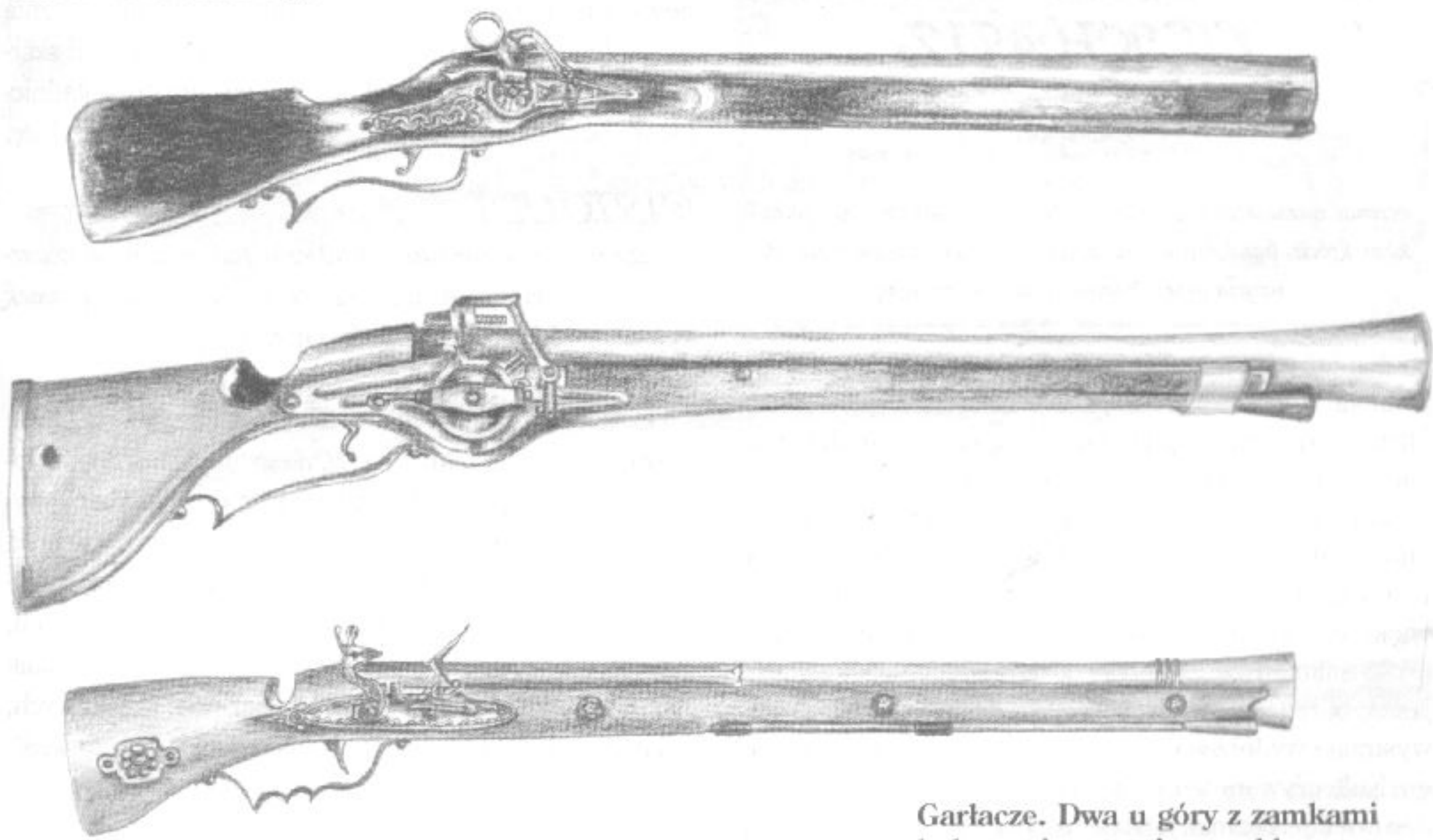
Jeżeli pada deszcz, rezultaty rzutów sprawdzających w granicach od 7 do 0 należy traktować jako niewypały.

Wszystkie podane wyżej modyfikatory kumulują się, a zatem np. ktoś strzelający w nocy do przeciwnika ukrytego za strzelnicą ma rusznicę zmniejszoną o 8 (– 3 za noc i –5 za strzelnicę).

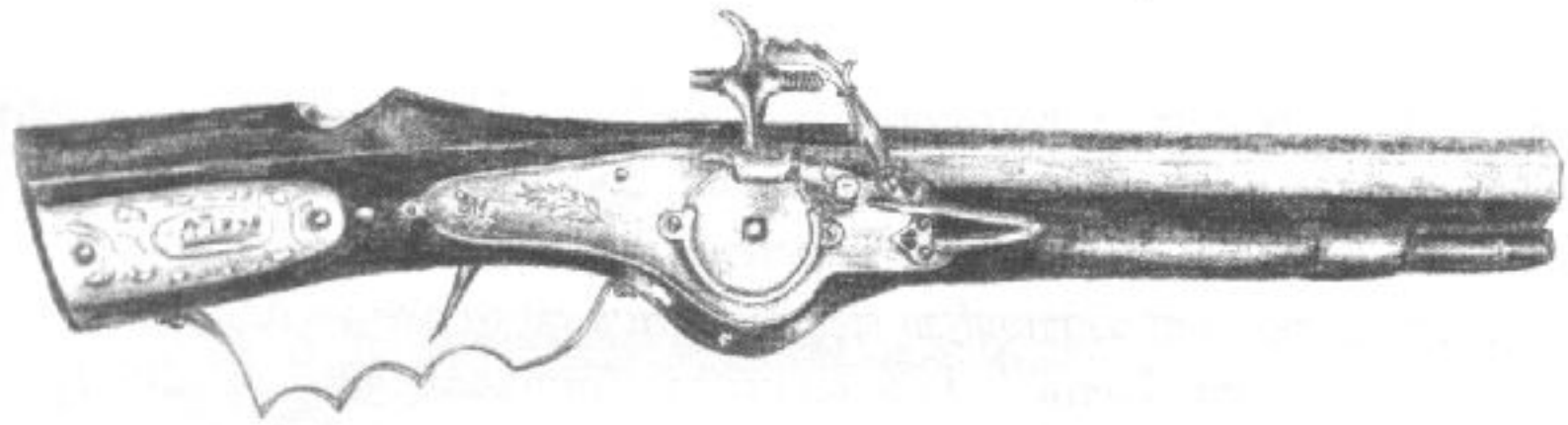
Zawsze, gdy rezultatem rzutu sprawdzającego jest 1, uznaje się, że kula trafiła w cel. Jeżeli suma modyfikatorów strzału jest większa od rusznicy, przyjmuje się, że ta biegłość wynosi 1.

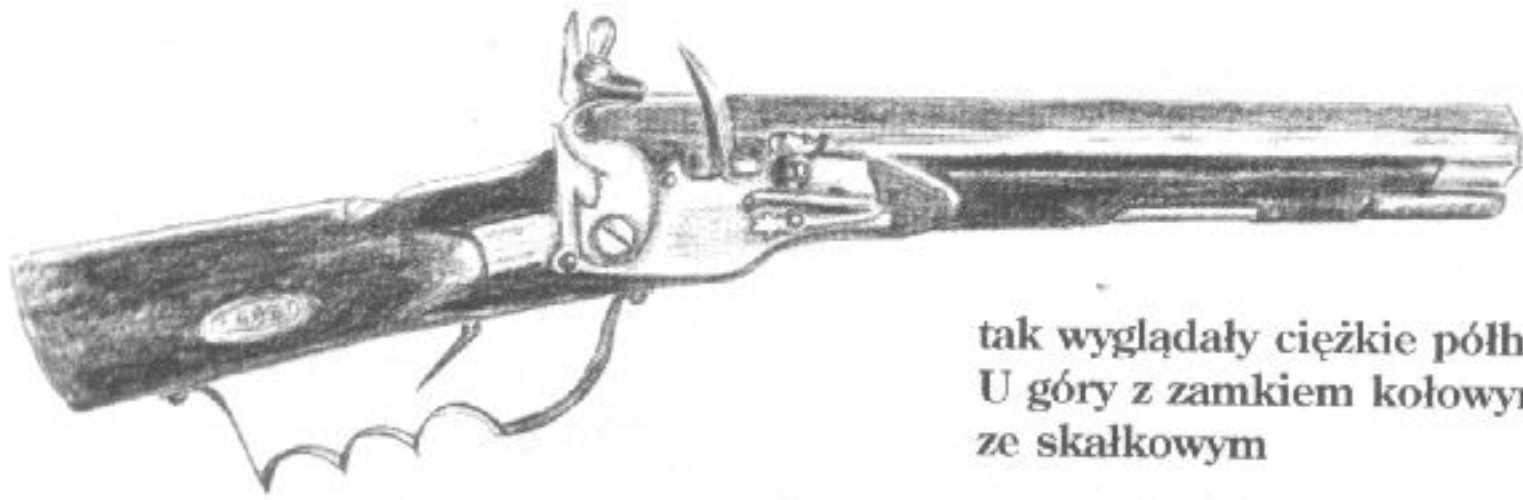
Skuchy

Jeżeli wynikiem rzutu sprawdzającego trafienie z łuku lub broni palnej jest 10(0), uznaje się, że miała miejsce skucha, czyli zawiodła sama broń. W takim przypadku wystrzał oczywiście nie następuje, a strzelający wykonuje ponowny rzut 1k10. Wynik z przedziału od 1 do 5 oznacza, że broń po prostu nie wypaliła – w następnej rundzie można strzelać znowu, deklarując jedynie, że podsypuje się prochu na panewkę i nakręca zamek bądź odwodzi kurek.



Garłacze. Dwa u góry z zamkami kołowymi, ostatni z zamkiem skałkowym (druga poł. XVII w.)





tak wyglądały ciężkie półhaki jazdy. U góry z zamkiem kołowym, u dołu ze skałkowym

Znacznie gorzej jest, gdy wypadnie 6 lub 7. Oznacza to, że kula zaklinowała się w lufie i trzeba rozładować broń, co zajmuje co najmniej 20 zwarć.

Jeżeli wypadnie 9, oznacza to defekt broni – zapchanie zapału, zacięcie mechanizmu spustowego lub urwanie kurka. Broń jest niezdolna do użytku do czasu dokonania naprawy przez rusznikarza.

Najgorsza sytuacja następuje, gdy rezultatem rzutu jest 10(0). Oznacza to, że broń eksplodowała w rękach strzelającego, zadając mu 1k100–10 pkt. obrażeń i ulegając całkowitemu zniszczeniu.

CEKHAUZ czyli

arsenał wszelakich broni ognistych, rusznic, arkebuzów, półhaków, krócic, bandoletów, muszkietów i innej strzelby pełen, dla użycia przez Panów Graczy uczyniony

Jak już wspominaliśmy, w „Dzikich Polach" występuje kilka rodzajów broni palnej. XVII-wieczne rusznice i krócice sprawić mogą Panom Graczom wiele kłopotów. Nie można ich używać, gdy zamoknie proch, gdy pada deszcz, przemakają lonty, a zbyt gwałtowny wiatr zdmuchuje proch z panewek. A jednak broń ognista jest bardzo potężna. Wiele jej rodzajów ma wielkie kalibry. Największe, holenderskie muszkiety osiągały średnicę lufy do 25 milimetrów, czyli tyle, co dziś lekkie działka. Rzecz jasna, odrzut był w ówczesnej strzelbie potężny, a przy wystrzale wydobywały się z niej kłęby dymu prochowego. Kule używane w muszkietach i arkebuzach miały bardzo wielkie rozmiary, stąd też poczynić mogły wielkie spustoszenie i spowodować śmierć nawet przy pozornie mało groźnej ranie. W dodatku pociski odlewano z ołowiu, a zatem odkształcały się one po wejściu w głąb ciała, raniąc bardziej od dzisiejszej kuli dum-dum. Wielu rannych, którzy obecnie mogliby poruszać się na własnych nogach, wówczas umierało od wewnętrznych uszkodzeń.

Broń palna może sprawić Panom Graczom wiele kłopotów. Starosta Gry powinien pilnować, czy po wystrzeleniu deklarują oni ponowne jej nabicie. Jeżeli SG będzie szczególnie wymagający, może żądać szczegółów: tego, czy grający wkręcają lonty w kurki, podsypują panewki prochem, czy odginają skałki. Jeżeli nie uczynią nic takiego, no cóż, może zdarzyć się, że w obliczu szarżujących Kozaków czy atakujących ich sabatów Stadnickiego, po pociągnięciu spustu usłyszą złowieszczą ciszę.

PISTOLET

obrażenia: maksymalnie 1k50+35; ładowanie: 4 zwarcia; zasięg: maks. 50 metrów; cena: 120 groszy (zamek kołowy), 150 groszy (zamek skałkowy)

Pistolet to najbardziej popularny w Polsce i na Litwie rodzaj broni palnej. Ma krótką, niegwintowaną lufę, kołowy lub skałkowy zamek, a także dość duży kaliber (zwykle ok. 10–12 mm). Zwykle używa go jazda, wożąc tę broń w olstrach przy koniu lub też za litym pasem. Spotyka się różne egzemplarze pistoletów, poczynając od małych, damskich pistolecików, zadających 1k50 obrażeń, o kalibrze ok. 8 mm, a skończywszy na ciężkich, wojskowych, zadających 1k50+35 obrażeń, o zasięgu do 50 metrów.

Nazajutrz pozjeżdżali się do szopy. Okryły wojska pole; dopiero różni różne dają sentencyje, ten tego, ten zaś innego chwaląc. Ozwie się jeden szlachcic z województwa łęczyckiego, którzy zaraz nad kołem stali na koniach: „Nie odzywajcie się, kondeuszowie, bo tu będą kule koło łba latały". Senator jeden odpowiedział mu coś ostro. Kiedy to poczną ognia dawać: senatorowie z miejsc w nogi między karety, pod krzesła; rozruch, tumult. Zaraz inne chorągwie skoczyły w drugą stronę piechotę potrącać, deptać. Obstąpiono koło. Kiedy to poczęto egzorty prawić: „Zdrajcy! Wytniemy was, nie wypuściemy was stąd; darmo mieszacie Rzeczpospolitą; inszych senatorów postanowimy, sobie króla obierzemy, jakiego nam Pan Bóg poda do serca". Tak ci skończyła się owa sesyja tragicznym widowiskiem. (...) Obróciły się chorągwie w pole, a panowie biskupowie, senatorowie powyłazili spod krzeseł, spod karet, wpół ledwie żywi, i pojechali do gospód, drudzy też, co w polu stali, do namiotów.

Nazajutrz sesyja nie była, bo się panowie smarowali po utrząśnieniu i olejki, hiacynty, pili po przestrachu.

Jan Chryzostom Pasek „Pamiętniki" – wspomnienia z elekcji króla Michała Korybuta Wiśniowieckiego

BANDOLET

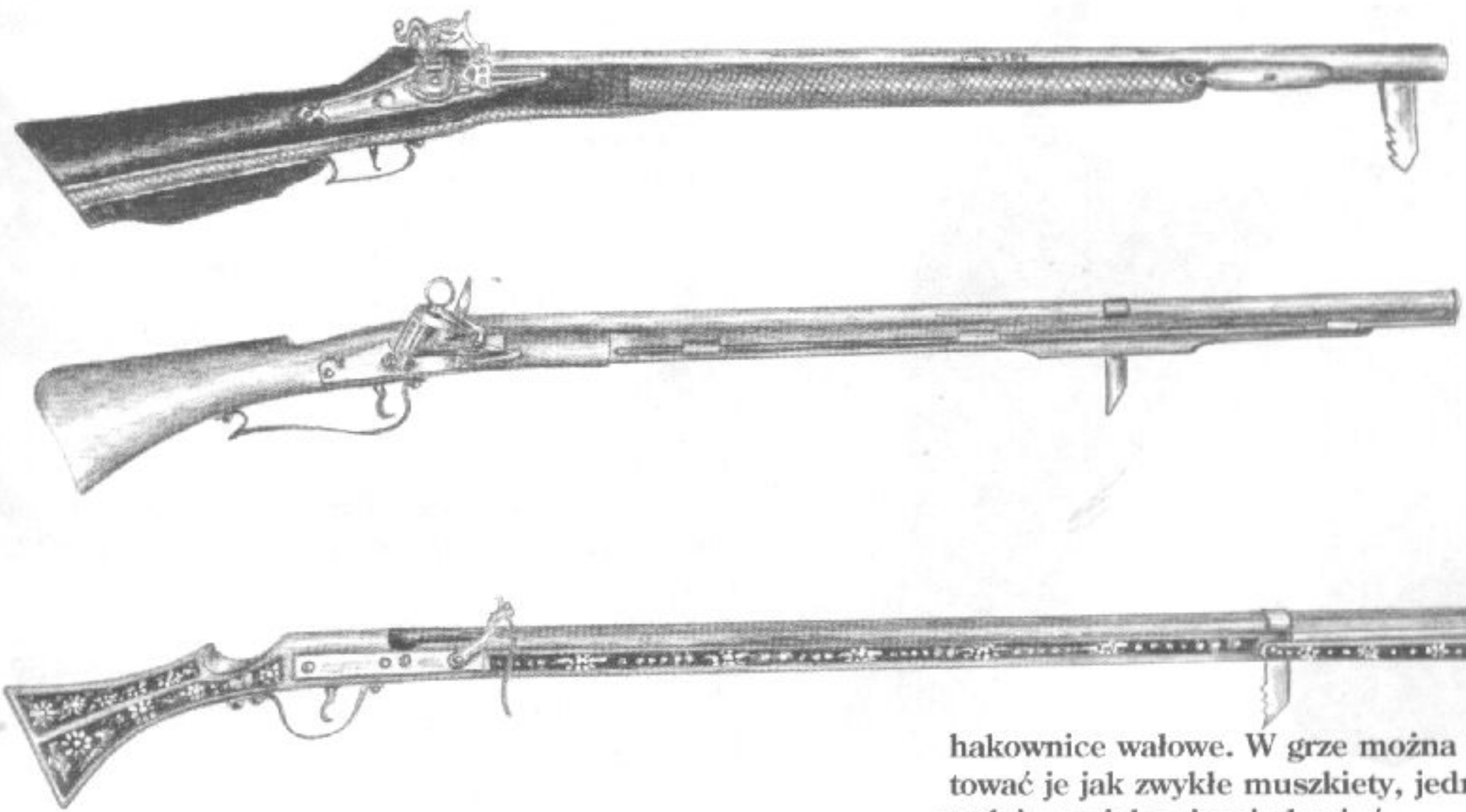
obrażenia: 1k50+40; ładowanie: 5 zwarć (zamek skałkowy), 6 zwarć (zamek kołowy); zasięg: 80 metrów; cena: 180 groszy (zamek skałkowy), 230 groszy (zamek kołowy)

Bandolet to krótka, lekka strzelba, używana przede wszystkim przez jazdę (zwykle przez pancernych). Głównie posiadają ją pocztowi. Bandolety mają krótką lufę i szeroką kolbę, by można było strzelać z nich jedną ręką z konia.

PÓŁHAK

obrażenia: 1k50+50; ładowanie: 6 zwarć; zasięg: 60 metrów; cena: 150 groszy

Półhak to ciężka, o dużym kalibrze, strzelba, używana przez jazdę. Choć nieporęczna, ładuje się ją jednak szybciej niż zwykłą rusznicę. Z półhaka można strzelać zarówno jedną ręką, jak i dwiema, a od biedy nawet z siodła, trzymając broń w jednej ręce. Oręż ten może być przydatny w razie obrony czy w trakcie zajazdów, a nawet przeciwko opancerzonemu przeciwnikowi w otwartym polu.



hakownice wałowe. W grze można traktować je jak zwykłe muszkiety, jednak zadają o wiele więcej obrażeń

RUSZNICA

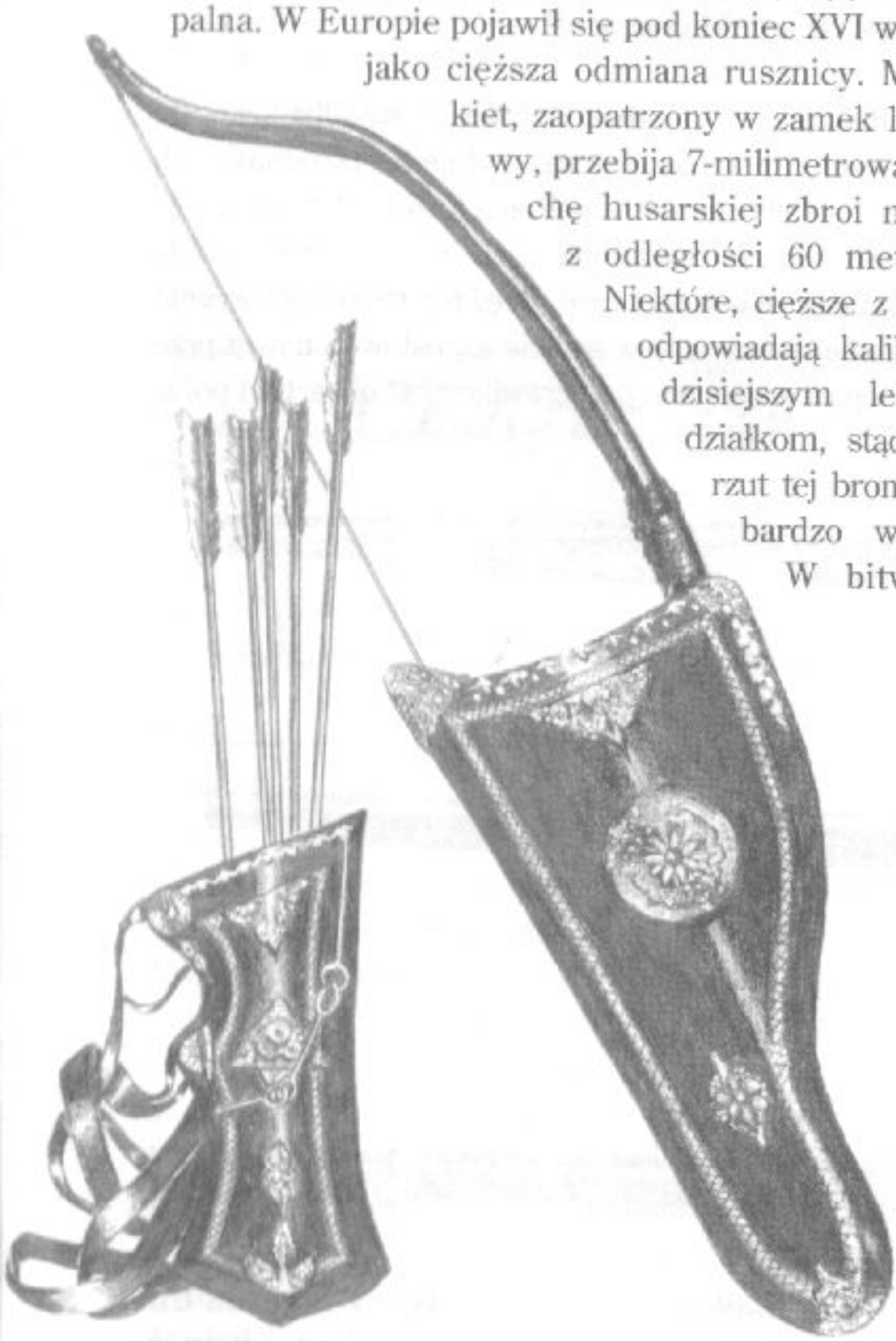
obrażenia: 1k100+20; ładowanie: 7 zwarć (zamek kołowy); zasięg: 120 metrów; cena: 180 groszy

Rusznica, zwana też arkebuzem, to najpopularniejsza broń palna w czasach szlacheckich. W wojsku używały jej przede wszystkim oddziały piechoty polsko-węgierskiej, a wśród zwykłych mieszkańców Rzeczypospolitej – szlachta i czeladź dworska, a także pachołkowie starościńscy. Arkebuzy stosuje się zarówno przy obronie, jak i do polowania. Zaopatrzone zwykle w zamek kołowy, nabija się znacznie szybciej niż muszkiet, nie wymagają także użycia podpórki – forkietu. Wiele z nich posiada gwintowane lufy.

MUSZKIET

obrażenia: 1k100+50; ładowanie: 10 zwarć; zasięg: 250 metrów; cena: 240 groszy

Muszkiet to najcięższa i najdalej bijąca broń palna. W Europie pojawił się pod koniec XVI wieku, jako cięższa odmiana rusznicy. Muszkiet, zaopatrzony w zamek lontowy, przebija 7-milimetrową blachę husarskiej zbroi nawet z odległości 60 metrów. Niektóre, cięższe z nich, odpowiadają kalibrem dzisiejszym lekkim działkom, stąd odrzut tej broni jest bardzo wielki. W bitwach zdarzało się, że uzbrojeni w muszkiety żołnierze oddawali tylko kilka strzałów z ramienia, potem zaś prowadzili ogień, trzymając kolbę pod pachą. Opisywana broń stanowiła podstawę uzbrojenia piechoty cudzoziemskiego autoramentu. W armii Gustawa Adolfa, która w latach 1626 – 1629 najechała Prusy Królewskie, była podstawowym antidotum przeciwko husarii. Muszkietów, jako broni nieporęcznej, nie używa jazda. W praktyce także rzadko bierze się je w podróż. Lufa tej broni jest tak ciężka, że przed strzałem należy oprzeć ją o wbite w ziemię widły, zwane forkietem. Muszkiet bywa też bardzo niecelny. Na 50 metrów trafienie w stodołę okazuje się nadzwyczaj problematyczne. Stąd też każdy Pan Gracz, który go używa ma modyfikator –1 do biegłości rusznica.



tatarski łuk refleksyjny używany w Polsce przez cały XVII wiek

GARŁACZ

obrażenia: 1k100+60 (1k100); ładowanie: 12 zwarć; zasięg: 50 metrów; cena: 180 groszy

Garłacz jest jednym z najniebezpieczniejszych rodzajów broni palnej. Jego lufa jest zakończona lejkowato, gdyż zwykle strzela się zeń mieszaniną najprzeróżniejszych ostrych przedmiotów – tłuczonego szkła, kamieni, hufnali lub gwoździ. Garłacz nie jest zbyt celny (–1 do rusznicy strzelającego) ani donośny. Rani jednak wszystkich w promieniu 1 metra od celu na 1k100, a w promieniu od 1 do 2 metrów od celu na 1k50.

FALKONET

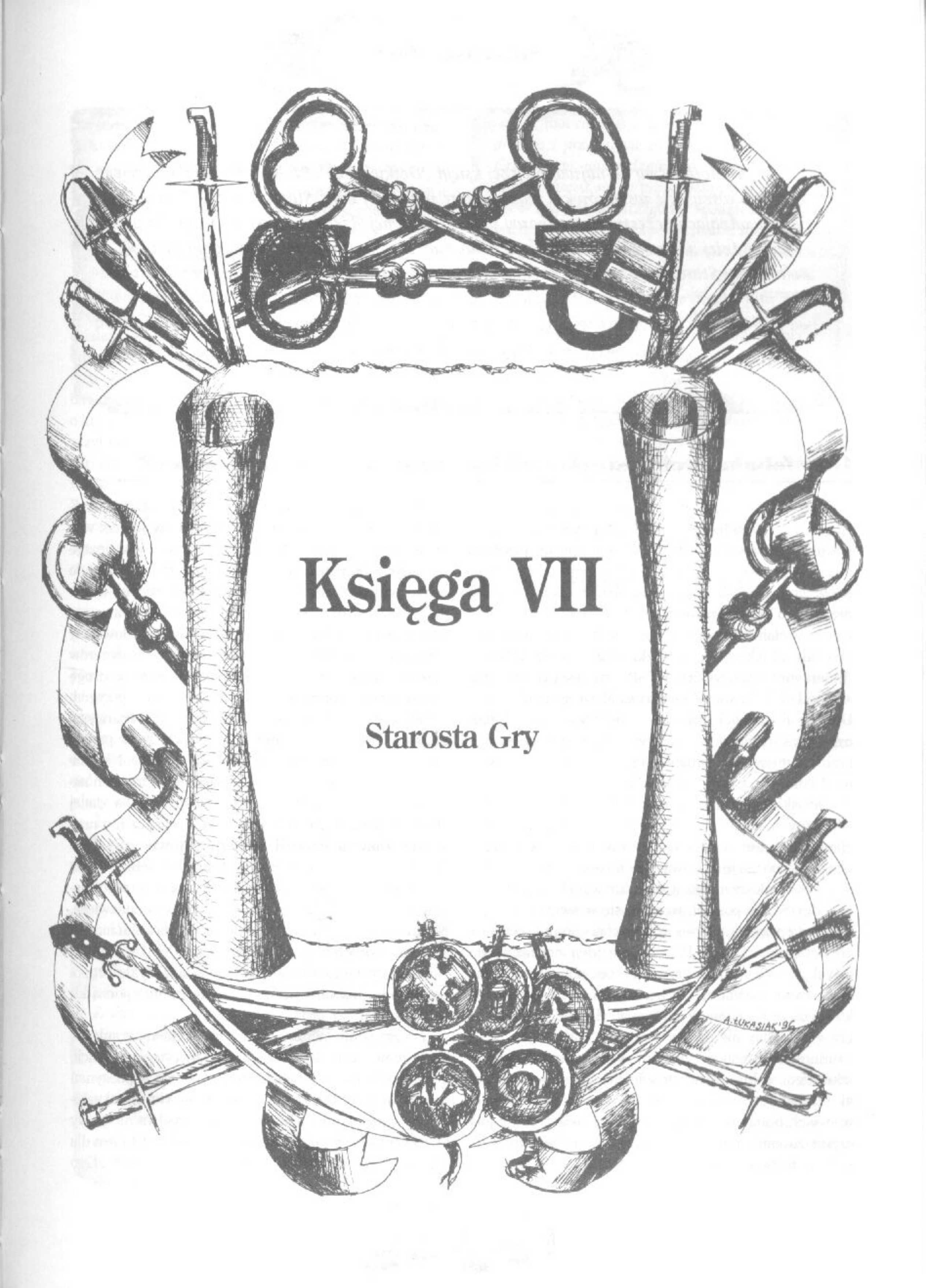
obrażenia: 2k100+50; ładowanie: 16 zwarć; zasięg: 250 metrów; cena: 80 złotych

Falkonet to najlżejsze działo polowe (dwufuntowe), które posiadać może szlachcic. Ładuje się je długo, ponieważ zaś nie jest zbyt celne, każdy strzelający ma zawsze modyfikator –1 do rusznicy. Falkonet nie musi być obsługiwany przez osobę posiadającą umiejętność artylerzysta, czego wymaga strzelanie z cięższych dział.

ŁUK

obrażenia: 1k50+20; ładowanie: 1 zwarcie (można zeń strzelać co rundę); zasięg: 60 metrów; cena: 120 groszy

Łuk to zwykła refleksyjna odmiana tej broni. Używany jest przez lekką jazdę i niektórych spośród towarzyszy pancernych.



Księga VII

Starosta Gry

Tak oto dotarliśmy do najważniejszej księgi „Dzikich Pól". Najważniejszej, albowiem zawiera wszystkie wskazówki i reguły, które powinien znać Starosta Gry – Pan Gracz wprowadzający uczestników zabawy w świat dawnej Rzeczypospolitej. Ta osoba pełni najbardziej odpowiedzialną funkcję w naszym systemie: opisuje świat, odgrywa role Bohaterów Starosty, stawia graczom zadania do wypełnienia, nagradza i karze. Jest niejako „bogiem" całej gry. Decyzje Starosty Gry uznaje się za niepodważalne i nie podlegające dyskusji! Starosto Gry, nie możesz dopuścić, by Panowie Gracze rządzili Tobą – to Ty jesteś ich wyrocznią!

Gier fabularnych historia krótka

Zaczęło się to wszystko w roku 1973, kiedy niejaki Gary Gygax, znudzony grami strategicznymi, postanowił urozmaicić sobie zabawę. W ten sposób powstała pierwsza gra RPG (ang. role-playing game) – *Dungeons & Dragons*. Choć jej reguły spisane były tak niejasno, że nie sposób było zrozumieć z nich czegokolwiek, to jednak powielane domowym sposobem kopie zasad rozchodziły się jak świeże bułeczki. Gygax razem z Davem Andersonem założył firmę TSR, wydającą do dziś następcę D&D *Advanced Dungeons & Dragons* (AD&D). Do chwili obecnej stworzono mnóstwo gier fabularnych, wykorzystujących w swym uniwersum przeróżne krainy fantasy, zdehumanizowany cyberpunk, klasyczną sf lub mroczny świat horroru.

Od jakiegoś czasu triumfy święci nowy rodzaj gier fabularnych – gry narracyjne (ang. storytelling). Odchodzi się tam od wszechobecnych kostek i tabel. Owszem, można je stosować, ale można się też bez nich obyć. Największy nacisk kładzie się w nich na prawidłowe odgrywanie postaci, wczucie się w swoją rolę i grę zgodnie z przyjętym przez gracza konceptem kreowanego bohatera. „Dzikie Pola" swoją ideą nawiązują do owych wzorców, choć oczywiście specyfika prezentowanego świata powoduje, iż trudno zaliczyć je ściśle do któregoś ze wspomnianych typów. „Dzikie Pola" nie są grą narracyjną, nie są też typowym, kostkowym RPG. Trudno też określić je mianem systemu narracyjno-kostkowego, w którym występuje nieco rzutów kośćmi, ale uczestnicy zabawy starają się wcielić jak najlepiej w swoich bohaterów. Gra, którą trzymacie w ręku, jest czymś zupełnie nowym, systemem, który zdecydowaliśmy się nazwać opisowo-fabularnym.

Któż zacz – Starosta Gry?

Jak już wcześniej wspomniano, Starosta Gry jest najważniejszym z Panów Graczy. Nie tworzy jednak własnego bohatera i osobiście nie uczestniczy w wyimaginowanych przygodach – jego rola ogranicza się do nadzorowania i bieżącego kreowania rozgrywki. Od jego postawy w grze zależy jednak dobra zabawa reszty Panów Graczy, jeżeli potrafi w sposób malowniczy przedstawić otoczenie drużyny albo odegrać Bohaterów Starosty, jakim Swawolna Kompania wejdzie w drogę dzięki nieposkromionej chęci poszukiwania przygód, wreszcie gdy sprytnie poprowadzi intrygę scenariusza. Starosta Gry powinien dobrze orientować się w przepisach i regułach zawartych w niniejszej książce. Nie znaczy to, że musi wszystko znać na pamięć! Powinien natomiast wiedzieć, gdzie szukać potrzebnych w danej chwili informacji. I jeszcze jedno: **żaden gracz nie musi być znawcą historii siedemnastowiecznej Polski!!!** Oczywiście reżyser gry powinien orientować się w realiach Polskiego baroku, ale wystarczy do tego znajomość *Księgi I* lub „Trylogii" Henryka Sienkiewicza. Na marginesie zachęcamy do przeczytania kilku innych książek, których akcja osadzona jest w XVII wieku. To pasjonujący okres dziejów naszego kraju. Wykaz proponowanych lektur możecie znaleźć na początku podręcznika.

Należy pamiętać, że Starosta Gry winien ograniczyć się jedynie do malowniczego przedstawienia sytuacji, a następnie do wyciągania konsekwencji z poczynań Panów Graczy. Niech żadnemu adeptowi trudnej sztuki prowadzenia gry fabularnej nie przyjdzie do głowy kierować poczynaniami bohaterów! Nie jest to gra dla satrapów i ich rabów! Nie wolno też powiedzieć: *„Tego*

zrobić nie wolno, bo nic takiego nie mam w scenariuszu". W końcu gra fabularna ma symulować prawdziwe życie, a kto w realnym świecie powie Wam, że coś tu się nie mieści w scenariuszu? Z drugiej strony Panowie Gracze powinni wykazywać pewną dyscyplinę, mając na uwadze, że to Dzikie Pola, a nie Battletech czy Rambo z bazuką.

Musisz pamiętać, że Panowie Gracze samodzielnie podejmują decyzje dotyczące zachowań ich bohaterów, a Starosta Gry jedynie określa konsekwencje podjętych działań. Jeżeli, na przykład, Swawolna Kompania zdecyduje się przebyć rwący potok wpław, prowadzący powinien sprawdzić, czy panowie bracia dadzą radę to zrobić. W tym celu musi wykonać odpowiednie **testy**, o których piszemy w dalszej części tego rozdziału. Inny przykład: kompania puszcza z dymem przydrożną karczmę. Bohaterów jest dużo więcej i są bieglejsi we władaniu bronią niż pachołkowie broniący zajazdu. W rezultacie budynek płonie, Żyd-karczmarz ginie, a przebywająca tam szlachcianka zostaje uprowadzona przez niegodziwców. Bezpośrednich konsekwencji tego napadu nie będzie, ale okoliczna szlachta może np. wysłać pościg za bohaterami, a gdy ich już dopadną i pokonają, panowie bracia mogą skończyć na katowskim pniaku. A wspomniany szynk może być również własnością jakiejś wysoko postawionej osoby – spotkanie z kimś takim nie będzie należało do przyjemnych. Podane przykłady jasno obrazują powinności Starosty Gry: kreuje on cały świat, wraz ze wszystkimi jego zawiłościami, a następnie przedstawia go graczom. Oczywiście nawet najlepszy Starosta nie będzie w stanie ogarnąć wszystkich szczegółów, toteż bardzo często będzie zdany na własną wyobraźnię i zdolności improwizacyjne. To właśnie umiejętność wybrnięcia z niespodziewanych, nieprzewidzianych wcześniej sytuacji jest jednym ze wskaźników „jakości" Starosty.

A oto przykład:

Szlachcic nazwiskiem Samuel Stryjewicz, którego odgrywa jeden z Panów Graczy, podróżuje gościńcem. Słońce chyli się ku zachodowi, więc pan Samuel szuka karczmy na popas. Z dyariusza wynika, że owszem, taka karczma stoi przy drodze, ale z naprzeciwka jedzie szlachcic: niejaki pan Andrzej Grzelski, który właśnie udaje się z wizytą do sąsiada. Imć Grzelski jest spokojnym, Bogu ducha winnym człowiekiem, który jest jednak dość ważną dla nas osobą, gdyż może udzielić informacji o miejscu pobytu groźnego infamisa – pana Szumskiego. Pan Stryjewicz jednak robi coś niespodziewanego: otóż włazi na drzewo i przepatruje okolicę. Oczywiście widzi Grzelskiego, nadjeżdżającego z przeciwka. Stryjewicz chowa się w przydrożnych krzakach, po czym wypada na niczego nie spodziewającego się pana Andrzeja z okrzykiem „oddaj sakiewkę, psi synu!", wymachując przy tym szablą. Starosta Gry ma teraz twardy orzech do zgryzienia: takiej reakcji gracza nie przewidział. Chwila namysłu i Starosta decyduje, że imć Grzelski chwyta za karabelę i decyduje się na obronę. Jako że jest lepszy od pana Samuela w szabli, pojedynek kończy się jego zwycięstwem. Ranny Stryjewicz może pojechać do karczmy, aby otrzymać pomoc, ale jeszcze tego samego dnia może spodziewać się wizyty okolicznej szlachty, zaalarmowanej przez napadniętego. Tak więc nie tylko nie uzyskał cennej wiadomości, przez co może już nie odnaleźć pana Szumskiego, ale i zrobił sobie nowych wrogów, przed którymi musi teraz uciekać.

Kości a sprawa polska

Zanim Starosta Gry zacznie prowadzić rozgrywkę, musi wcześniej zaopatrzyć się w odpowiednie kości. Okażą się one niezbędne podczas gry, jakkolwiek nie będzie wielu okazji do ich wykorzystania. Przypomnijmy raz jeszcze – podstawową, używaną w „Dzikich Polach" kością jest kostka dziesięciościenna, oznaczana skrótem k10, oraz stuścienna (procentowa), oznaczana jako k100. Kość stuścienna jest rzadko spotykana i bardzo niewygodna w użyciu, toteż zamiast niej lepiej wykorzystać dwie k10, z których jedna będzie oznaczała liczbę dziesiątek, a druga – jedności. Podczas walki wykorzystujemy także k50 – kostkę pięćdziesięciościenną. Rezultat otrzymujemy w wyniku rzutu k100, przy czym wartości poniżej 51 traktujemy dosłownie, a powyżej tej liczby – odejmujemy 50. Można też każdorazowo wynik podzielić na pół, zaokrąglając w dół. Oprócz tych trzech rodzajów kości w grze używana jest także kostka trójścienna (k3), którą wykorzystujemy tylko przy generowaniu bohatera. Wyniki k3 otrzymujemy w wyniku rzutu zwykłą kostką sześcienną, przy czym 1 i 2 traktujemy jako 1, 3 i 4 jako 2, a 4 lub 5 jako 3. Wszystkie opisywane kości są do nabycia w większości sklepów z grami na terenie naszego kraju. Liczby stojące przed skrótem **k** oznaczają po prostu liczbę kości, którymi należy rzucić, a potem zsumować wyniki, np. 2k10 oznacza rzut dwiema kośćmi dziesięciościennymi i dodanie do siebie obu wyników.

A oto przykład:

1k100: *wynik na pierwszej kostce – 5, na drugiej – 9, więc ogólny wynik wynosi 59.*

1k100: *wynik na pierwszej kostce – 0, na drugiej – 0, więc ogólny wynik wynosi 100.*

1k3: *wynik na kostce – 2, ogólny wynik wynosi 1.*

1k3: *wynik na kostce – 6, ogólny wynik wynosi 3.*

1k50: *wynik na pierwszej kostce – 1, na drugiej 5, więc ogólny wynik wynosi 15.*

1k50: *wynik na pierwszej kostce – 8, na drugiej 1, więc ogólny wynik wynosi 81-50=31.*

2k10: *wynik na pierwszej kostce – 4, na drugiej 6, więc ogólny wynik wynosi 10.*

Testy

Bohaterowie Panów Graczy bardzo często będą podejmowali działania, których powodzenie zależy od psychofizycznych predyspozycji danego szlachcica. Aby przekonać się, czy wykonanie danej czynności powiodło się, należy przeprowadzić **test**. W „Dzikich Polach" wykonuje się go na dwa sposoby. Każdy z nich jest opcjonalny w stosunku do drugiego, można więc stosować wymiennie oba ich rodzaje.

Podstawą przeprowadzanego testu będzie analiza zadeklarowanej czynności oraz ustalenie, jaką **Cechę** lub **Biegłość** należy brać po uwagę. Następnie należy zdecydować się na jedną z poniższych metod:

Sposób 1: Rzut kostkami. Należy ustalić, jak trudna jest dana czynność i określić odpowiedni modyfikator do danej **Cechy/Biegłości** (np. +10, czy -20). Jeżeli jest to czynność bardzo łatwa lub wręcz trywialna, modyfikator będzie liczbą dodatnią, jeśli zaś trudna – ujemną. Jeśli test będzie dotyczył standardowej i/lub nieskomplikowanej czynności (np. wejście na drzewo), to modyfikator będzie równy 0. Teraz należy rzucić k100. Jeśli wynik będzie mniejszy lub równy **Cesze/Biegłości**, to udało się; jeśli wyższy – niestety nie.

A oto przykład:

Imć pan Gedeon Dębołęcki został zaskoczony w karczmie przez pachołków swego znienawidzonego stryja Samuela. Jedynym ratunkiem jest ucieczka przez okno. Pan Gedeon zrywa się z ławy, przewraca stół na napastników i rzuca się do okna. Musi teraz odpowiednio skoczyć, aby nie wyrządzić sobie krzywdy, tłukąc szybę. Starosta Gry decyduje się na wykonanie testu Zwinności, która u naszego bohatera wynosi 50. Jako że nie jest to proste zadanie (spróbujcie sami, na własną odpowiedzialność), test należy wykonać z modyfikatorem -10. 50 – 10 = 40. Rzucamy k100, wynik: 37. Uff... niewiele brakowało, a nasz bohater nieźle by się poharatał. Pan Gedeon podnosi się z ziemi, dopada konia i ucieka...

Starosta Gry

Sposób 2: Należy wziąć pod uwagę słowny odpowiednik danej **Cechy** lub **Biegłości**. Starosta Gry powinien w tej sytuacji najpierw (bez zaglądania do Konotacji danego Pana Gracza) określić najniższy poziom danej cechy, który zapewni sukces. Następnie po prostu pyta o niego uczestnika zabawy, np. *„jak waćpan jesteś zwinny?"*. Jeżeli wspomniana wartość będzie u bohatera równa lub wyższa od zakładanej, udało mu się. Nie potrzeba chyba dodawać, że Pan Gracz powinien użyć wówczas słownego odpowiednika danego współczynnika, nie zaś liczby.

Rozważmy raz jeszcze poprzedni przykład. Ucieczka przez okno wymaga pewnej zręczności. Starosta Gry decyduje, że testowana cecha powinna być na poziomie co najmniej średnim, czyli w przypadku Zwinności – „średnio zwinny". Sprawdzamy jej wartość u pana Gedeona średnio zwinny. A więc udało się...

Rzuty kośćmi nie są najlepszym rozwiązaniem: zbyt dużo zależy tu od ślepego losu. Jako że w „Dzikich Polach" preferowany jest opis, nastrój i ciekawa intryga, polecamy więc raczej drugi sposób testowania – kości powinno używać się tylko przy czynnościach wyraźnie uzależnionych od czynników losowych (patrz niżej).

Uwaga! Wszystkie testy, wyjąwszy te, które związane są z walką, wykonuje tylko i wyłącznie Starosta Gry! Nie wolno dawać Panom Graczom kości do ręki!

Testy łączone

Czasami zdarza się, że czynność deklarowana przez Pana Gracza nie mieści się w ramach standardowych testów **Cech** lub **Biegłości**. Należy wtedy „rozbić" ową akcję na mniejsze działania, łatwiej dające się określić standardowym testem, a potem przetestować każdą cechę z osobna.

A oto przykład:

Pan Bartosz Dębołęcki, uciekający przed pościgiem, postanawia schronić się na drzewie. Po chwili widzi swego stryja, nadjeżdżającego samotnie. Postanawia więc poczekać, aż pan Samuel znajdzie się pod drzewem, na którym czeka nasz bohater, a potem skoczyć nań, strącić go z konia i poderżnąć mu gardło kindżałem. Jakie testy należy przeprowadzić? Pan Bartosz musi najpierw skoczyć z drzewa, obalając stryja na ziemię (Zwinność), potem obezwładnić (Krzepa) i dopiero „skończyć" znienawidzonego wroga. Jako że czynność ta jest dość skomplikowana i w dużej mierze zależna od wielu nieprzewidywalnych czynników, decydujemy się na test kostkowy. Zwinność pana Bartosza wynosi 50, ustalamy modyfikator -10 (bądź co bądź, dość trudno jest skoczyć na galopującego konia). 50 – 10 = 40. Rzut k100 dał nam wynik 03. Doskonale – pan Samuel leży na ziemi, a koń biegnie dalej. Teraz obezwładnienie: Krzepa pana Bartosza wynosi również 50. Rzut kostkami: 74... Niech to diabli... Pan Samuel wyswobodził się z uścisku bratanka i wyciąga szablę. Teraz z kolei nasz bohater ma kłopoty...

Interpretacja wyników testów

Każda czynność wykonana przez bohaterów Panów Graczy/Bohaterów Starosty bezwzględnie musi mieć odzwierciedlenie w świecie gry. Starosta Gry powinien również ustalić, jakie będą konsekwencje nieudanych działań bohaterów.

Dlaczego jest to ważne? Otóż w proponowanej przez autorów formule prowadzenia gry nie wolno powiedzieć np. *niestety, nic z tego nie wyszło*. Jedynym rozwiązaniem jest dokładniejszy opis. Najłatwiej uczynić to przy testach kostkowych, gdy mamy do dyspozycji wynik rzutu: należy mianowicie wziąć pod uwagę poziom odpowiedniego współczynnika i porównać go z liczbą otrzymaną w wyniku rzutu kością stuścienną; generalnie, im niższy rzut, tym lepiej. Jeżeli test zakończył się sukcesem, to niższy wynik oznacza, że pan brat wykonał daną czynność lepiej, bez potknięć i niedociągnięć. Jeżeli zaś nastąpiła porażka, wtedy niższy wynik decyduje o mniejszych przykrościach, jakie spotkają naszego bohatera.

A oto przykład:

Wyobraźmy sobie, że pan Bartosz Dębołęcki usiłuje wskoczyć na galopującego konia. Aby tego dokonał, należy przeprowadzić test Zwinności, która u naszego bohatera kształtuje się na poziomie „średnio zwinny", a liczbowo – 50%. Dla dokładnego wyjaśnienia przykładu wybierzmy również nie polecany przez autorów sposób testowania – rzut kośćmi. Porównując wynik rzutu ze współczynnikiem Zwinność u pana Dębołęckiego pamiętajmy o tym, że im bliżej 50, tym gorzej pan Bartosz ów skok na konia wykonał. Jeżeli test się

nie uda – cóż, dla naszego bohatera będzie lepiej, jeśli Starosta Gry wyrzuci jak najmniejszą liczbę.

Rzucamy 1k100, otrzymując 46. Oj, niewiele brakowało! Pan Bartosz wskoczył wprawdzie na konia, ale omal nie spadł, usiłując opanować spłoszonego wierzchowca, i stracił kilka cennych sekund.

Przyjmijmy jednak, że w rzucie testowym otrzymaliśmy 60. Test nie udał się, ale różnica pomiędzy wartością cechy Zwinność a rzutem wynosi tylko 10 punktów procentowych. Starosta Gry decyduje zatem, że imć Dębołęcki nie opanował rumaka i spadł, ale szczęśliwie nic mu się nie stało. Gdyby natomiast wynikiem rzutu k100 było dajmy na to 90, wtedy pan Bartosz mógłby uderzyć głową o kamień i stracić przytomność...

Analogicznie postępujemy wybierając metodę porównania współczynników – im bliżej siebie w zestawieniu znajdują się opisy cech ciała, tym lepiej.

Reasumując

Wykonywanie i nadzorowanie testów to, jak widać na powyższych przykładach, najważniejsze i najbardziej odpowiedzialne zadanie Starosty Gry. Wcale nie muszą być one bezmyślnym turlaniem kostkami. Przeciwnie – w momencie, gdy Panowie Gracze wykazują dużą inicjatywę i nieudany rzut oznaczałby tylko fiasko jakiejś wielce finezyjnej akcji, warto raczej przymknąć oko i porównać np. współczynniki opisowe bohatera. Nie wolno jednak popadać w drugą skrajność – Swawolnej Kompanii nie może wszystko się zawsze udawać, to nudne i mało realistyczne!

Przeprowadzając testy **Cech** lub **Biegłości** należy też pamiętać o pewnym bardzo ważnym szczególe: otóż, jak wiadomo, każda, nawet najbardziej trudna czynność zawsze może mimo wszystko się udać. Tak samo również perfekcyjne opanowanie jakiejś czynności nie gwarantuje każdorazowo jej pełnego powodzenia. Dlatego też przyjęliśmy zasadę, że rezultat testu wykonywanego kością stuścienną mieszczący się w granicach 1 – 5 zawsze oznacza sukces. Podobnie wynik od 96 do 00 oznacza niepowodzenie w każdym przypadku.

Dyariusz przygody

System „Dzikie Pola", jak już zapewne zauważyliście, posiada własne odpowiedniki wielu terminów występujących powszechnie w grach fabularnych. Scenariusz – rzecz niezbędna do niniejszej gry – nazwaliśmy dyariuszem przygody. To właśnie według niego Starosta prowadzi całą przygodę, zwaną Biesiadą. Dyariusz jest zatem pomocą dla prowadzącego. W nim opisane jest całe tło zdarzeń, w które wplątani mają zostać Panowie Gracze.

Dyariusz tworzy zawsze Starosta Gry. Nigdy, w żadnych okolicznościach, nie mogą czytać go Panowie Gracze (chyba że chcą zepsuć sobie zabawę). Wszystkie zawarte weń fakty, wskazówki i opisy Panowie Gracze poznają dopiero na szlacheckiej Biesiadzie. Oczywiście dyariusz nie może zbytnio ograniczać poczynań uczestników zabawy. Jeśli jest w nim zawarta sugestia, że np. upadek z wysokiego drzewa, na które wdrapie się któryś z bohaterów, zakończy się śmiercią, to Starosta może wyegzekwować to zalecenie (jeśli uzna to za właściwe i usprawiedliwione). Jeśli jednak zdecyduje, że w opisywanej sytuacji przedwczesna śmierć któregoś z bohaterów zepsuje jego misterną intrygę, to może pominąć konsekwencje upadku. Reasumując zatem: dyariusz jest pomocą dla Starosty, osią i osnową całej przygody, ale nie obowiązującym go schematem postępowania (jest to zupełne przeciwieństwo mechanizmu, jaki występuje w tzw. grach paragrafowych). Dyariusz powinien być uniwersalny, tak aby w razie potrzeby dawało się go łatwo i szybko modyfikować, nie naruszając zarazem struktury przygody. Pod względem fabularnym powinien stanowić opis (ew. streszczenie) ciągu wydarzeń, które będą udziałem bohaterów.

Dyariusz powinien zawierać kilka podstawowych elementów, niezbędnych do ukończenia przygody. A zatem: cel, do którego dążą bohaterowie, opisy terenu, na którym rozgrywa się akcja, charakterystyki napotykanych po drodze przeciwników, a także Bohaterów Starosty. Poza tym znaleźć się w nim winny tak istotne dla Starosty informacje, jak np. plany karczem i dworów, do których bohaterowie Panów Graczy zawitają po drodze, lub krypt i katakumb z zaznaczonymi w nich tajemnymi przejściami i zapadniami, mogącymi zadać śmierć nieostrożnemu śmiałkowi.

Cele dyariuszy mogą być bardzo różne: w przygodzie może chodzić o znalezienie ukrytego skarbu, wykonanie zajazdu na dwór sąsiada, rozbicie watahy Kozaków czy Tatarów wzbudzających postrach w okolicy, usieczenie znanego warchoła itp. Zwykle zakończenie powinno być takie, aby, jeśli Panowie Gracze chcą dalej uczestniczyć w grze, stanowiło wstęp do kolejnych przygód w świecie Rzeczypospolitej XVII wieku.

Na końcu tego podręcznika, w *Księdze XII*, znajduje się przykładowy, gotowy do wykorzystania dyariusz przygody.

Poniżej zamieszczamy przykład, jak wyglądać powinna przygoda w systemie „Dzikie Pola" (i prowadzona na jej podstawie Biesiada).

Wyobraźmy sobie teraz następującą scenerię: bohaterowie Panów Graczy (jest ich trzech) wychodzą na polanę leśną, na której znajduje się mała, drewniana chatka. W jej wnętrzu ukrył się groźny infamis Białoskórski, razem ze swym sługą Szymonem Kutergębą. Załóżmy, że celem przygody jest znalezienie i zabicie obu groźnych hultajów. W dyariuszu miejsce to musi być oczywiście dobrze opisane, tak aby na podstawie tekstu Starosta Gry mógł Panom Graczom właściwie przedstawić sytuację. Opis może wyglądać np. tak:

Na leśnej polanie znajduje się mała, drewniana chata, pozbawiona okien, kryta słomianym dachem. Już na pierwszy rzut oka sprawia wrażenie opuszczonej. Wokół budowli rośnie kilka wysokich krzewów. We wnętrzu rudery przebywa groźny rozbójnik Białoskórski, razem ze swoim sługą Szymonem Kutergębą. Są tam też ich konie. Grasanci wyglądają przez szpary w ścianach i, nie będąc samemu widziani, zauważą każdego, kto tylko zbliży się do chaty. Widząc zbrojnych, hultaje przyczajają się z bronią w dłoniach: zaatakują każdego, kto przekroczy próg.

Tyle opis. Załóżmy, że bohaterowie Panów Gracz po wielu perypetiach docierają wreszcie na polanę. Oto jak Starosta Gry powinien przedstawić sytuację.

Starosta Gry: *Wychodzicie z lasu na niewielką polanę. Na jej środku stoi mała, drewniana chatka. Jest pozbawiona okien i chyba opuszczona – przed drzwiami rośnie trawa. Obok niej widzicie kilka rozłożystych krzewów. Poza tym nie ma tu nic ciekawego.*

Jak widać, Starosta Gry powinien opisywać tylko to, co dana postać jest w stanie w rzeczywistości zobaczyć, usłyszeć lub wykryć innymi zmysłami. W dyariuszu wyraźnie określono, że ukrywających się grasantów nie widać z zewnątrz. Starosta mówi więc tylko to, co w rzeczywistości mogą dostrzec bohaterowie Panów Graczy.

Pan Gracz 1: *Przyglądam się uważnie chacie. Czy widać coś szczególnego ?*

Starosta Gry: *Chata jak chata. Chyba jest opuszczona – widzisz, że przed progiem rośnie gęsta trawa. Dawno nikt tu nie wchodził.*

Pan Gracz 2: *Obchodzę chatę dokoła.*

Starosta Gry: *Nie ma okien. Nic nie widzisz.*

Pan Gracz 3: *Podchodzę ostrożnie do ściany i nasłuchuję.*

W tym momencie bohater Pana Gracza podjął działanie nieprzewidziane w dyariuszu. W podobnych sytuacjach prowadzący powinien posłużyć się własnym rozsądkiem. Starosta Gry zakłada zatem, że Białoskórski i jego sługa zachowują się cicho (są przyczajeni). Z opisu wynika jednak, że w chacie są także dwa wierzchowce. Konie mogą wywołać hałas, który wszakże jest dość ciężko usłyszeć (grube ściany, pozbawione otworów). Starosta Gry musi w tej sytuacji rozważyć, czy bohater wykona odpowiedni test (prowadzący korzysta z odpowiednich współczynników na Konotacji Pana Gracza 2), czy też w ogóle niczego nie usłyszy. Wykonując test (Zmysły), Starosta Gry rzuca ukradkiem kośćmi (Pan Gracz nie może zorientować się, że Starosta Gry to czyni, mógłby bowiem domyśleć się, że za drzwiami czają się przeciwnicy), po czym porównuje wynik z wartością danej cechy. Niestety, test wypadł niepomyślnie, a zatem grający nie usłyszał niczego.

Starosta Gry: *Cisza. We wnętrzu szopy panuje spokój.*

Pan Gracz 2: *Wchodzę do środka z szablą w ręku.*

Starosta Gry: *W mrocznym wnętrzu chaty dostrzegasz przed sobą sylwetki dwóch ludzi. Jeden z nich nagle rzuca się wprost na ciebie! To Białoskórski!*

Tak zatem wyglądają, w wielkim skrócie, przygody rozgrywane na podstawie scenariuszy (dyariuszy). Działając według zawartych w nich wskazówek, Starosta Gry powinien pamiętać oczywiście o najważniejszym przykazaniu prowadzącego: musi bezlitośnie egzekwować **wszystkie** poczynania grających. Jeśli Pan Gracz 3 zadecydował, że jego bohater wchodzi do chaty (patrz powyższy przykład), to znaczy, że wszedł i nie może już cofnąć swego działania („Tam jest dwóch ludzi?! Nie, nie, pomyliłem się, nie wchodzę!"). Starosta Gry nie powinien dopuścić do żadnych sporów pomiędzy nim i Panami Graczami, choć oczywiście między sobą mogą kłócić się do woli. Należy pamiętać, że prowadzący **zawsze** ma ostatnie słowo, a jego decyzje są ostateczne i niepodważalne. Oczywiście Starosta Gry nie powinien być wrogiem uczestników zabawy. Jeśli bez przerwy

nasyłać będzie na nich silniejszych przeciwników, grający szybko zniechęcą się. Prowadzący powinien symbolizować bezstronny los, karać błędy, ale i nagradzać dobre pomysły i zwycięstwa. O tym powiemy jednak szerzej w dalszej części tej księgi.

Każdy dyariusz przygody powinien zostać spisany w szczególny sposób. Przede wszystkim powinien on podawać skrótowy, ogólny zarys tła i akcji, bardzo dużo zaś uwagi poświęcać nastrojowi, opisom i psychice Bohaterów Starosty, których prędzej czy później Swawolna Kompania spotka na swej drodze. Nie ma sensu umieszczać w nim szczegółowych opisów jak, kiedy, gdzie i co się testuje, długich kolumn modyfikatorów do rzutów i wielu tabelek. Wszak Starosta Gry i tak przetestuje odpowiednie współczynniki (jeśli tylko będzie chciał), w zależności od poczynań bohaterów Panów Graczy.

A oto kolejny fragment przykładowego dyariusza.

...Bohaterowie będą długo iść przez las. Jest ciemny, tajemniczy... Zbiera się na burzę, rozgrzane powietrze nieomal pali płuca. Czasami, gdzieś daleko, zabłyśnie zielonkawe światło błyskawicy, a do uszu idących dojdzie grzmot pioruna. Wreszcie gąszcz rozstępuje się, ukazując niewielką polanę. Na jej środku widoczny jest ciemny kształt jakiejś budowli o stromym, spiczastym dachu. To chyba mała kapliczka...

Dokoła jest pusto. Las spowija głucha cisza. Gdy bohaterowie podejdą bliżej, nad drzwiami zauważą jakiś ciemniejszy kształt, jakby małą płaskorzeźbę. Ale gdy ktoś przejdzie się aż pod sam próg i spojrzy w górę, znienacka niebo nad polaną rozjaśni światło błyskawicy. Piorun uderzy w las, rozlegnie się trzask pękającego drzewa, a bohater dostrzeże w półmroku martwe, zielonkawe ślepia rozkrzyżowanego nad wejściem wilka... Wygląda to dość makabrycznie. Bardziej strachliwi bohaterowie mogą zatem odmówić wejścia do środka.

Kapliczka jest mała, ma kamienną posadzkę. Przez ołowiane szybki prześwieca poświata piorunów. Każda błyskawica wywołuje we wnętrzu jasny rozbłysk, a cienie kolumn dźwigających strop wyglądają niczym upiorne postacie wojowników strzegących tego miejsca. Za małym, kamiennym ołtarzykiem, w szczelinie, znajduje się złoty medalion, który raczej dość trudno spostrzec na pierwszy rzut oka.

Jak widać, dyariusz przygody do „Dzikich Pól" nie poświęca wiele miejsca mechanice gry. Pozwala to Staroście Gry na dużą dowolność w interpretowaniu opisywanych sytuacji za pomocą testów. Powtarzamy raz jeszcze, aż do znudzenia, że największy nacisk kładzie się na stworzenie przez prowadzącego specyficznego nastroju, odgrywanie akcji „na żywo" przez Panów Graczy, wczucie się w rolę swojego bohatera. Stąd nie ma sensu umieszczanie w dyariuszu skomplikowanych przepisów odnoszących się do mechaniki gry. Starosta sam decyduje o przedmiocie testu (i o tym, czy w ogóle to czyni). Wszak zamiast jedynie rzucać kośćmi, może stworzyć taki nastrój, aby każdy bał się naprawdę, jako uczestnik zabawy, nie zaś bohater ze świata gry!

W *Księdze XII*, w magazynie „Magia i Miecz" i w innych dodatkach do systemu „Dzikie Pola" umieszczać będziemy drukowane, gotowe do użycia przez Starostów Gry dyariusze. Ich format i czcionkę narzuca nam technika drukarska. Nie zmienia to jednak faktu, iż tak naprawdę prawdziwy dyariusz przygody, stworzony przez prowadzącego na potrzeby Panów Graczy, powinien być pisany odręcznie na dużych, czystych kartkach papieru, w sposób przypominający rękopis z XVII wieku.

Biesiada

Jak już wspominaliśmy wiele razy, „Dzikie Pola" nie są typową grą fabularną. Zabawa w szlachtę polską nie polega na bezmyślnym zabijaniu coraz to nowych przeciwników. Każdy, kto chce stać się Sarmatą, powinien wczuć się w subtelny nastrój opisywanej epoki, utożsamić ze swoim szlacheckim panem bratem, czuć i myśleć tak, jak czuli i myśleli ludzie z czasów baroku. Sama rozgrywka nie jest bezmyślnym turlaniem kości, krzykliwą wymianą kolejnych liczb, określających wysokości współczynników, przeżywaniem przygód rodem z Conana Barbarzyńcy, w których liczy się jedynie liczba zabitych i poukładanych w stosy wrogów. Dyariusze w „Dzikich Polach" mają być wielce subtelne, niby perły baroku. Przede wszystkim liczy się w nich pomysłowość, rozwaga i odwaga, ale także specyficzny klimat Biesiad, który sprawia, że wszyscy choć na pewien czas mogą poczuć się prawdziwymi, żyjącymi w XVII wieku Sarmatami. Mogą zostać szlachcicami polskimi i, na czas, w którym zasiadają w skupieniu wokół Starosty, oderwać się od szarej codzienności, przenieść się w dawną, jakże wspaniałą epokę. Szlachta polska spotykała się na biesiadach, aby pogwarzyć, zabawić się i snuć niezwykłe, fantastyczne opowieści. Starsi

opowiadali swoje przygody z młodości, młodzi zaś słuchali z zapartym tchem. Tak samo jest również w „Dzikich Polach". Biesiada jest zatem po prostu spotkaniem Panów Graczy, na którym Starosta Gry snuje opowieści według scenariusza i wprowadza grających w świat dawnej Rzeczypospolitej szlacheckiej XVII wieku.

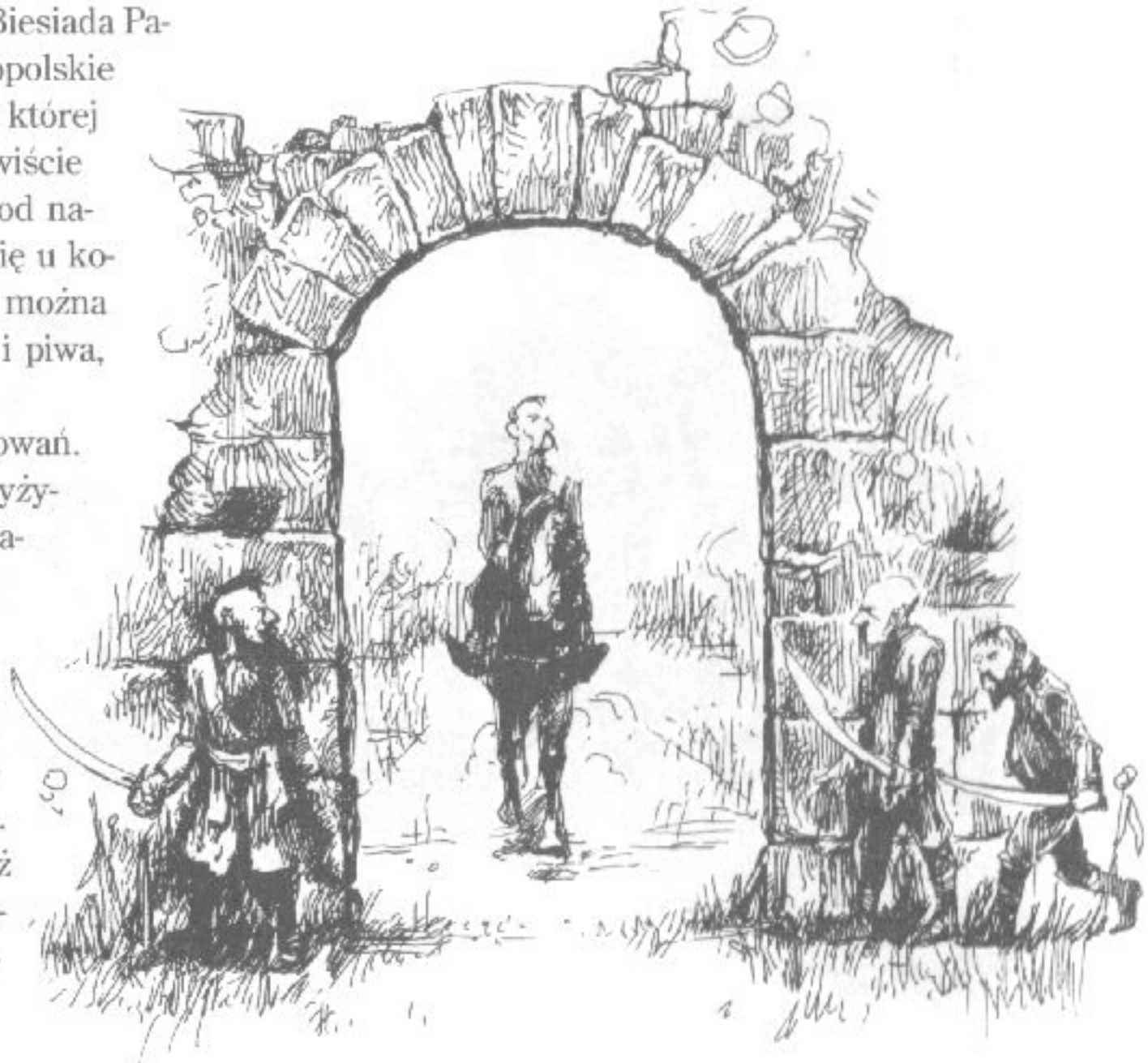
Przygotowanie Biesiady

W „Dzikie Pola", zważywszy na ich specyficzny nastrój i budowę, trudno jest grać byle gdzie. Trudno organizować Biesiadę i przeżywać przygody w miejscu, które narażone jest na ciągłe niewygody, gdzie myśli Panów Graczy rozpraszane są przez różnorakie czynniki zewnętrzne, nie mogą oni skupić się na grze, a już na pewno wcielić się w postacie swoich szlacheckich panów braci. Dlatego Biesiady powinny odbywać się w cichych i ustronnych miejscach. Najlepiej po zapadnięciu zmroku, aby grać, w miarę możliwości, przez całą noc. Dobrze byłoby, gdyby gracze wybrali się w tym celu poza miasto, a jeszcze lepiej, jeśli dysponowaliby kominkiem lub chociaż świecami. Tak właśnie siadywali w wojskowych stanicach na Ukrainie żołnierze, a we dworach mężowie, dzieci i niewiasty, słuchający opowieści o wojennych przygodach, historii o dziwach, jakich byli świadkami ich ojcowie i dziadowie, wspomnień o dawnych czasach, lub też mrożących krew w żyłach podań i opowieści. Niechże zatem Biesiada Panów Graczy przypomina nieco tamte staropolskie spotkania, niechże będzie ucztą, w trakcie której Starosta Gry snuje barwną opowieść. Oczywiście opisywane tu warunki są ideałem dalekim od naszej codzienności. Zawsze jednak znajdzie się u kogoś wolne mieszkanie lub pokój, w którym można spotkać się raz na jakiś czas, nieco miodu i piwa, a może nawet jakaś stara szabla i świece.

Biesiada wymaga odpowiednich przygotowań. Oczywiście, jeśli jej celem jest wyłącznie wyżycie się, a Panowie Gracze za nieudane uważają spotkanie, w ciągu którego nie zabiją co najmniej dwudziestu Kozaków, stu Tatarów i dziesięciu czartów z Borutą włącznie, to mogą grać w „Dzikie Pola" nawet trzymając Konotacje swoich bohaterów na kolanach, w autobusie czy szkolnym szalecie. Ale takim ludziom polecilibyśmy raczej nóż i kurę niż szablę i Kozaka. Wszyscy pozostali powinni jednak przygotować się do Biesiady nadzwyczaj starannie.

Jednym z najistotniejszych czynników przy budowaniu nastroju jest światło. Staropolska biesiada, a zatem i Biesiada w „Dzikich Polach", powinna odbyć się przy świecach lub kominku. Oczywiście dość trudno będzie zaopatrzyć się w kominek, jednak świece można kupić wszędzie. W trakcie Biesiady powinny one być jedynym źródłem światła, pomagającym Staroście w odczytywaniu leżących przed nim kart dyariusza. Jeśli z jakichś przyczyn użycie świec jest niemożliwe, to można oczywiście stosować zwykłe oświetlenie, najlepiej jednak ograniczone do jednej lampki bądź niewielkiego reflektorka.

Do Biesiady Panowie Gracze powinni usiąść wokół stołu. Przydadzą się im także jakieś tworzące nastrój przedmioty. Mogą być nimi np. rekwizyty z XVII wieku. Ktoś ma może starą szablę albo pistolet? Ktoś inny pas słucki, szlachecki kołpak, nadziak czy czekan? Niech Panowie Gracze przyniosą to wszystko na Biesiadę, ułożą na stole skrzyżowaną broń, ustawią świece, a obok położą Konotacje swoich bohaterów. Teraz wszyscy powinni zająć miejsca wokół stołu. Rzecz jasna nie wolno tłoczyć się przy Staroście ani wyrywać sobie z rąk Konotacji, czy też, broń Boże, zerkać do dyariusza. Grający muszą zostawić nieco miejsca dla prowadzącego, aby mógł w trakcie gry np. podejść i szepnąć nagle komuś kilka słów do ucha albo ustąpić miejsca swemu Podstarościemu. Nagłe zamieszanie szkodzi nastrojowi, dlatego prowadzący powinien mieć możliwość



szybkiego i dyskretnego przemieszczania się pomiędzy Panami Graczami.

Oczywiście żadna staropolska uczta nie mogła obejść się bez jadła i napitków. Dlatego i na naszej Biesiadzie powinny znaleźć się staropolskie trunki. Oczywiście nie należy z nimi przesadzać. Panowie Gracze nie mogą wypić zbyt wiele, jako że prowadzenie swego bohatera w świecie gry po większej dawce miodu, wina, czy piwa nie należy wcale do przyjemnych. Jeszcze surowsze ograniczenie obowiązuje Starostę Gry. Starosto – piłeś? – nie prowadź! Nie piłeś? – wypij! Ale, ma się rozumieć, z umiarem. Bo co to za przyjemność, kiedy spadnie się ze stołka, a Panom Graczom kurzy się z łbów tak, że zapominają swoich nazwisk.

Oczywiście na Biesiadzie nie powinny znaleźć się tak pospolite trunki, jak zwykła, prosta gorzałka czy popularne wina. Szlachcie nie przystoi picie plebejskich alkoholi; powinna raczyć się prawdziwie szlachetnymi napitkami. My, nauczeni kilkuletnim doświadczeniem zebranym w trakcie testowania niniejszego systemu, polecamy w tej mierze przede wszystkim miody, ale te najlepsze, czyli co najmniej „dwójniaki" lub ostatecznie „trójniaki". Poza tym wypić można jeszcze wino – najlepiej węgrzyna, zwanego obecnie „Tokajem". Równie świetne uzupełnienie przygód stanowią słodkie wódki, w rodzaju „Oleńki" i różnorakie śliwowice, a także dobre, czyste gorzałki, jak Smirnoff – dzisiejszy odpowiednik dawnej moskiewskiej siwuchy, lub też koszerne, szynkowane niegdyś przez Żydów w Rzeczypospolitej.

Poza trunkami bardzo potrzebny może okazać się odpowiedni podkład muzyczny. Któryś z uczestników zabawy, najlepiej jeden z Bohaterów Starosty, powinien w odpowiednich momentach włączać magnetofon odtwarzający nastrojową, pobudzającą wyobraźnię Panów Graczy muzykę. Preferowanym przez nas utworem jest „Ballada o panu Wołodyjowskim", najlepiej chyba oddającą atmosferę Dzikich Pól Rzeczypospolitej. Polecamy również melodię z filmu „Czarne Chmury", „Sarmatię" Jacka Kaczmarskiego, a także „Hibernaculum" lub „1492 – Conquest of Paradise" Vangelisa. Do wszystkich zaś Biesiad, w trakcie których rozgrywane będą przygody utrzymane w klimacie grozy, przydatna będzie melodia z filmu „Dracula" Francisa F. Coppoli (autorstwa Wojciecha Kilara).

A oto wykaz proponowanych przez nas utworów i rodzajów muzyki:

Dracula – Wojciech Kilar,
Pan Wołodyjowski – Wojciech Kilar,
Czarne Chmury – Waldemar Kazanecki,
Carmina Burana – Carl Orff (doskonały zwłaszcza pierwszy utwór – **Fortuna Imperatrix Mundi**; na płycie jest mnóstwo łacińskich pieśni),

Jan Sebastian Bach wprawdzie żył w XVIII wieku, ale jego muzyka doskonale pasuje do „Dzikich Pól",

Ave Maria – chorały kościelne,
Antonio Vivaldi – wszystko,
Giovanni Battista Pergolessi – wszystko,
Chorały gregoriańskie – muzyka sakralna,

Przygody

Gdy Panowie Gracze zejdą się już na Biesiadę, Starosta powinien rozpocząć grę. Pierwsza przygoda Swawolnej Kompanii powinna rozpocząć się od zagajenia: krótkiego opisu aktualnej sytuacji bohaterów, informacji o tym gdzie są, skąd pochodzą itp. Prowadzący powinien zwięźle przedstawić Panom Graczom okres, w którym zaczynają się ich przygody, porę roku i okolicę, w której przebywają bohaterowie. Potem dość szybko (aby grający nie zdążyli się znudzić) doprowadza do spotkania bohaterów i ich wzajemnego zapoznania się w świecie gry. Szlachta polska zawierała znajomości zazwyczaj w karczmach, przy miodzie i piwie, dlatego też większość przygód, w których bohaterowie najpierw muszą poznać się wzajemnie (lub przyjąć nowego towarzysza do kompanii), rozpoczynać się może właśnie w zajazdach.

A oto przykład zagajenia:

Zima roku 1644 na 1645 była tak długa i mroźna, jakiej nie pamiętali nawet najstarsi ludzie. Śniegi wielkie i mrozy zamknęły całą Rzeczpospolitą w okowach lodu i zmarzliny. Od Wielkopolski po Smoleńskie wicher hulał jeno po zaśnieżonych polach – wszyscy chowali się w chatach, grzejąc u ognia... Tej zimy wilki rozmnożyły się w lasach okrutnie, a nie mając tam strawy, podchodziły często pod ludzkie sadyby, napadając na bydło i ludzi. Ba! Nawet w dzień nie bały się podążać śladami sań lub tropami końskich kopyt!

Jak zima była długa i sroga, tak wiosna przyszła nagle i niespodziewanie. Zda się z dnia na dzień stopniały śniegi, lody spłynęły rzekami, a na odsłoniętej ziemi wyrosły pierwsze kwiaty. Potem słońce poczęło przygrzewać coraz mocniej i mocniej, a w jego blasku wszystko wydawało się spokojne i szczęśliwe. I w rzeczy samej, Ordy Krymskie, pogromione zeszłego roku przez hetmana Stanisława Koniecpolskiego pod Ochmatowem, nie pokazały się nawet na Dzikich Polach, ani jeden Tatar nie zapuścił się dalej niż po Niż, a tylko z Zaporoża dochodzić poczęły dziwne nowiny, jako burzyć się zaczynało znowu hultajstwo kozackie, niepomne na smutny koniec dawnych buntowników i watażków – Pawluka i Kizyma, a także wielu innych rozgromionych przez wojska koronne.

W taki czas oto wyruszyliście waszmościowie z domów po sławę i szczęście, a wyjechawszy na gościńce, zwróciliście się ku Dzikim Polom, aby na Ukrainie spróbować odnaleźć i jedno, i drugie...

Po wprowadzeniu bohaterów Panów Graczy w świat gry (nie trzeba tego robić, jeśli bohaterowie już się znają), Starosta rozpoczyna przygodę w oparciu o informacje z dyariusza. Opisuje wszystko, co dzieje się wokół bohaterów, odpowiada na pytania Panów Graczy, czasami wciela się w przeciwników Swawolnej Kompanii i innych ludzi, których spotyka na swej drodze. Ale choć decyzje Starosty są niepodważalne i nigdy żaden z Panów Graczy nie powinien się z nim spierać, prowadzący jest tylko głosem. W trakcie Biesiady, w czasie wstępu, zajmuje miejsce przed uczestnikami zabawy, ale gdy tworzy nastrój lub Swawolna Kompania napotyka innych ludzi lub przeciwników (czyli Bohaterów Starosty), prowadzący zajmuje miejsce za Panami Graczami – mówi zza ich pleców, a czasami podszeptuje im do ucha uwagi, które nie są przeznaczone dla ogółu. Jeśli np. jeden z uczestników zabawy spostrzeże coś, czego inni nie zauważyli, Starosta powinien powiedzieć mu to wprost do ucha.

Prowadzący powinien oddziaływać na Panów Graczy głosem, nastrojem panującym podczas Biesiady, a także fabułą i pomysłowością dyariusza. Przede wszystkim zaś – siłą opisu. Nie może dopuszczać do używania jakichkolwiek liczb, powinien natomiast opowiadać o wszystkim, co tylko ma miejsce w grze, opisywać w miarę możliwości każdy szczegół, każdy drobiazg, o który zapytają go uczestnicy zabawy.

Jeśli w trakcie akcji okaże się, że potrzebne jest wykonanie jakiegoś testu, to należy pamiętać, że wszystkie rzuty kośćmi, poza działaniami związanymi z walką, wykonuje Starosta Gry (z pewnością będzie mu pomocna kartka zawierającą **Cechy** spisane z Konotacji Panów Graczy). Powinien on także, w miarę możliwości, mówić z lekka stylizowanym językiem, a nade wszystko – znać się dobrze na realiach epoki, w której przyszło żyć bohaterom, czyli świecie szlachty polskiej XVII wieku. Przez słowo „dobrze" nie rozumiemy rzecz jasna, doktoratu z historii, a jedynie przygotowanie się do prowadzenia Biesiady, a zatem uważne przeczytanie *Księgi I*.

W trakcie gry prowadzący wciela się w przeciwników bohaterów oraz ludzi spotkanych przez Swawolną Kompanię, często mających kluczowe znaczenie dla całej Biesiady. W miarę możliwości, Starosta powinien starać się grać jak aktor – „wchodząc" w ciała kolejnych postaci winien uzmysłowić Panom Graczom różnice temperamentu, charakteru i umysłowości poszczególnych osób.

Poza tym wszystkim Starosta Gry musi udzielać głosu Panom Graczom zawsze wtedy, gdy o to poproszą, o ile, rzecz jasna, ich wystąpienia mają związek z grą. Jeśli Panowie Gracze widzą się pierwszy raz, prowadzący powinien także poprosić, aby ich bohaterowie przedstawili się pozostałym członkom Swawolnej Kompanii; Panowie Gracze powinni także opisać wygląd i ubiór swoich bohaterów.

Podstarości – któż to jest?

Starosta Gry, jak już pisaliśmy, nie jest przeciwnikiem Panów Graczy. Zwykle może prowadzić grę sam jeden, ale w prawdziwej Biesiadzie powinien on wyręczać się dwoma pomocnikami, zwanymi Podstarościmi. Jest to przydatne zwłaszcza wówczas, gdy Panowie Gracze napotykają wrogów, ludzi przypadkowych, czy też mających związek z przygodą, zwanych Bohaterami Starosty, a którzy nie są uosabiani przez żywych graczy. W takich sytuacjach prowadzący powinien skorzystać z pomocy swoich Podstarościch. Pomocnicy owi to po prostu dwaj uczestnicy zabawy, którzy nie mają swoich postaci w poczcie Swawolnej Kompanii, biorąc na siebie odgrywanie ról Bohaterów Starosty. Powód istnienia funkcji Podstarościego jest prosty: jeśli prowadzący wcielałby się we wszystkich napotkanych ludzi, gra stałaby się monotonna. Jak wiele postaci mężczyzn lub kobiet, zazwyczaj skrajnie różniących się pomiędzy sobą, jest w stanie odegrać jeden człowiek w ciągu kilku godzin gry? Dlatego też pomocnicy biorą na siebie znaczną część pracy Starosty, pozwalając mu lepiej skoncentrować się na prowadzeniu Biesiady. Panowie Gracze wcielający się w Bohaterów Starosty powinni występować zamiennie, tak aby każda nowa osoba spotkana przez bohaterów reprezentowana była przez innego Podstarościego. Oczywiście każdy z nich może stać się rzeczywistym przeciwnikiem bohaterów, o ile wcieli się w postać, która ma się im zbrojnie przeciwstawić (ew. zostanie celowo sprowokowany przez Swawolną Kompanię do walki). Bardzo często Bohaterowie Starosty będą występowali w grze jako przyjaciele lub doradcy Swawolnej Kompanii i mogą pomóc jej w pomyślnym ukończeniu scenariusza. Jeśli jednak prowadzący nie może znaleźć sobie pomocników, to trudno – musi poradzić sobie sam. Nie musimy chyba dodawać, iż Podstarościowie powinni być wprowadzeni przez Starostę w tajemnice dyariusza gry i wiedzieć, co jest celem przygody i o co w niej faktycznie chodzi. Oczywiście Podstarościowie są ograniczeni w swych działaniach odgrywaną przez nich rolą danego Bohatera Starosty i nie mogą udzielać bohaterom Panów Graczy żadnych „dodatkowych" wskazówek, wyjaśnień itp. Również Starosta powinien zwrócić uwagę, by jego pomocnicy nie wykraczali w swych działaniach poza narzuconą im rolę, np. w oparciu o znajomość treści dyariusza.

Antrakt

Wspominaliśmy już wielokrotnie i powtarzamy ciągle, iż w „Dzikich Polach" najważniejszym warunkiem dobrej zabawy jest utrzymanie odpowiedniego, specyficznego nastroju, przez który rozumiemy ducha dawnych, jakże wspaniałych czasów. Jednakże na dłuższą metę może się to okazać dość kłopotliwie. Długa rozgrywka, pomimo zastąpienia Bohaterów Starosty Podstarościmi, może zmęczyć nawet najwytrwalszych. Tak może być np. w przygodach zawierających elementy grozy gotyckiej. Stwarzanie ciągłego nastroju zagrożenia może sprawić, że po kilku godzinach gry staje się on mało ekscytujący, wręcz obojętny dla Panów Graczy. Dlatego Starosta Gry powinien raz na jakiś czas, w celu ożywienia Biesiady, powiedzieć coś weselszego, dać odetchnąć graczom, rozluźnić ich jakimś żartem lub przerywnikiem, wymyślonym *ad hoc* lub opisanym w dyariuszu. Odpoczynkowi w trakcie Biesiady, która zgodnie z zasadami staropolskiej gościnności powinna trwać do rana, służyć mogą także częste przerwy – antrakty. Starosta Gry co kilka godzin w grze robi kilkunastominutową przerwę. W trakcie antraktu można wypić nieco miodu lub piwa z Panami Graczami, zjeść coś itp. Wtedy też Starosta może w rozmowie z graczami poruszyć na chwilę inne, nie związane z grą sprawy. Daje to Panom Graczom możliwość przemyślenia swoich dotychczasowych działań i przygotowania się do dalszego ciągu przygody.

Święte prawa Starosty Gry

W trakcie Biesiad Starosta Gry powinien bezwzględnie przestrzegać następujących zasad:

Theatrum – czyli zasada teatralności – oznacza, że w „Dzikich Polach" wszystko, co tylko przeżywają Panowie Gracze, ma miejsce naprawdę, a uczestnicy zabawy

przenoszą się w dawne czasy ciałem i duszą. Słowa wypowiedziane w trakcie Biesiady padają w rzeczywistym świecie gry, a Panowie Gracze powinni jak najlepiej wcielić się w swoje role, myśleć tak, jak myślą ich bohaterowie. Gracze nie mogą być rozpraszani uwagami spoza świata, w którym przebywają. Jeśli w Biesiadzie uczestniczą ludzie bawiący się razem z grającymi, ale nie mają swych szlacheckich bohaterów, to nie wolno im wypowiadać żadnych uwag i kwestii odnoszących się do świata realnego. Zabronione jest też wymienianie między Panami Graczami uwag nie odnoszących się do gry (np. opowiadanie sobie dowcipów nie związanych w jakiś sposób ze światem gry lub sytuacją bohaterów), czy też przerywanie rozgrywki dla omówienia mało istotnych problemów. Wszystko, co dzieje się na Biesiadzie, jest teatrem, jest dawną rzeczywistością i ma w tej rzeczywistości miejsce. A zatem, jeśli np. Swawolna Kompania rozdzieli się, Starosta powinien wyprosić z pokoju, w którym ma miejsce Biesiada, tę część grupy, która odeszła od pozostałych. Prowadzenie przygód dla drugiej jej części powinien zostawić swoim Podstarościm do czasu, aż nastąpi ponowne spotkanie wszystkich bohaterów. Wszak ludzie oddaleni od swoich przyjaciół nieraz i o kilka mil, nie słyszą ich słów i nie wiedzą (chyba że posługują się magią) nic o tym, co robią towarzysze. Podczas Biesiad, które miały na celu testowanie niniejszego systemu, panowała zasada: *ciała astralne głosu nie mają*. Czasem zdarzało się, że dany bohater nie był obecny wśród członków Swawolnej Kompanii, jednakże odgrywający go Pan Gracz ochoczo komentował wydarzenia i udzielał się w naradach pozostałych uczestników zabawy. Osoba taka powinna być natychmiast uciszana przez Starostę i jego pomocników. Najbardziej „niepoprawnych" Panów Graczy Starosta Gry może upomnieć bardziej zdecydowanie, np. obniżając **Fantazję** danego bohatera.

Przestrzegajcie bardzo rygorystycznie powyższych zasad!

Absolutum dominum Starosty Gry – oznacza całkowitą i absolutną władzę Starosty nad Panami Graczami. Nigdy, w żadnych okolicznościach, nikt z uczestników zabawy nie może kwestionować słów prowadzącego, spierać się z nim lub przeciwstawiać mu własnej woli. Starosta powinien egzekwować poczynania grających, pilnować realizmu gry, ale też zapewniać wszystkim Panom Graczom równe uczestnictwo w zabawie. Prowadzący nie może faworyzować niektórych graczy, np. dopuszczając do głosu osoby obdarzone największą siłą głosu. Jeśli tak czyni, to rujnuje nastrój gry, bowiem mniej przebojowi Panowie Gracze, z rzadka dopuszczani do głosu, po jakimś czasie zaczynają się nudzić i – zniechęceni – rezygnują z uczestnictwa w kolejnych Biesiadach.

Nullus ossis – żadnych kości – co znaczy, iż w trakcie gry należy ograniczyć liczbę rzutów kośćmi i wszelkiego typu testów, a także rozstrzygania w podobny sposób sytuacji losowych. Wiele w tym względzie zależy przede wszystkim od Panów Graczy. Jeśli będą oni przestrzegać wszystkich reguł gry, wcielać się dobrze w swoje postacie i brać udział w tworzeniu nastroju, to Starosta nie będzie potrzebował kości do gry, prowadząc Biesiadę w sposób czysto opisowy.

Nullus numerorum – żadnych liczb, psujących zabawę. Jeśli Starosta lub Panowie Gracze opisują swoje postacie albo sytuacje wynikające z gry, to nie powinni posługiwać się umieszczonymi na Konnotacjach liczbami, lecz tylko odpowiadającymi im określeniami słownymi. W końcu nikt nie powie w rzeczywistości: „mam 50% Krzepy" lub „78% Zwinności", lecz: „jestem średnio silny" lub „jestem bardzo zwinny".

Cóż jednak uczynić, jeśli któryś z Panów Graczy uporczywie łamie zasady gry opisowej, wprowadza zamęt i nie pozwala innym skupić się na przygodzie? Opowiada kiepskie dowcipy lub np. głupkowato śmieje się w najmniej stosownych momentach? Jak już pisaliśmy, w takich sytuacjach Starosta nie powinien mieć nad nim litości. Jeśli pierwsze napomnienia nie spowodują zmiany postępowania takiej osoby, prowadzący powinien np. bez litości poranić jej bohatera lub zesłać na niego ciężką chorobę, która sprawi, że dany Pan Gracz zostanie wyłączony z gry. To rygorystyczne podejście nie znajduje poparcia u wszystkich Starostów – ci łagodniejsi mogą wybrać np. choroby umysłu, opętania itp. Skoro bohater śmieje się, gdy wszyscy okazują strach, znaczy – „słabuje na rozumie". Zresztą pozostali gracze na pewno znajdą odpowiedni sposób postępowania wobec takiego delikwenta.

Jeśli, pomimo napomnień, któryś z Panów Graczy uporczywie i złośliwie przeszkadza Staroście w grze, wtedy prowadzący ma pełne prawo zabić jego bohatera – ostatecznie i nieodwołalnie. Można również zasugerować graczowi, że nie musi koniecznie przychodzić na następne Biesiady.

Koniec Biesiady

Tak zatem wyglądać powinna każda Biesiada w systemie „Dzikie Pola" – pełna nastroju, tworzona wspólnie przez Starostę i Panów Graczy. Wczesnym rankiem Starosta Gry powinien zakończyć Biesiadę, niezależnie od tego, czy bohaterowie Panów Graczy osiągnęli cel podany w dyariuszu przygody. Powinien teraz, w nagrodę za całonocne wysiłki, uznać Panom Graczom ich **Sukcesy**, co spowoduje podniesienie **Cech** i **Biegłości** bohaterów. Należy też pamiętać, iż celem przygody nie jest bynajmniej tylko i wyłącznie zrealizowanie założeń zawartych w dyariuszu, lecz wiele chwil wspaniałej zabawy. Starosta nie może z góry zakładać, że jeśli Panowie Gracze nie rozwiązali wszystkich przygotowanych przezeń zagadek, a ich bohaterowie nie zabili wszystkich wrogów, to Biesiada okazała się nieudana. Bo przecież pomimo tego mogli oni przeżyć wiele naprawdę niesamowitych chwil, w których dostatecznie wykazali się odwagą, męstwem i sprytem. Wszak o to przecież chodzi – o dobrą, emocjonującą zabawę!

Kilka przydatnych sztuczek

Bardzo często prowadzący zastanawiają się nad tym, jak uczynić grę bardziej realną. Jak to osiągnąć, odwołując się nie do rozumu Pana Gracza, a do jego psychiki? Bo oczywiście można powiedzieć: „twój bohater czuje smutek po utraconej pannie" i wtedy dobry

Pan Gracz będzie rzeczywiście udawał przygnębionego, smutnego itd. Ale to tylko gra. Dużo lepszym rozwiązaniem jest wprowadzanie do niej elementów realnego, codziennego życia. Sprawdź dyskretnie, czy któryś z Twoich Panów Graczy naprawdę nie ma złamanego serca! Kiedy zdobędziesz odpowiednie wiadomości, zaaranżuj analogiczną sytuację w grze (w stosunku do jego bohatera). Pamiętaj oczywiście, aby nie zranić uczuć gracza, bo ma to być rozrywka, a nie psychiczne znęcanie się nad przyjaciółmi! Zauważ, że jeśli wprowadzisz odpowiedni nastrój, jeśli właściwie odegrasz Bohatera Starosty, który np. chce wysłuchać zwierzeń nieszczęśliwca, wtedy Pan Gracz **naprawdę** zacznie się zwierzać, **naprawdę** będzie rozpaczał po utraconej pannie. I choć powie tylko o tej iluzorycznej, wyimaginowanej niewieście, to i tak oczywiście będzie to bardziej realne niż zwykłe udawanie.

Działania przytoczone w powyższym przykładzie wymagają jednak dużo taktu od Starosty i uczestników zabawy. Co zatem może uczynić Starosta Gry, żeby bardziej zaangażować emocjonalnie swoich „podopiecznych"?

Na długo przed stworzeniem „Dzikich Pól" jeden z nas prowadził sesje „klasycznego" systemu fabularnego. Wśród członków drużyny znajdowało się małżeństwo: zarówno w świecie realnym, jak i w świecie gry. Przed jedną z sesji żona zaniemogła i nie mogła przyjść na spotkanie. Uznano to jako doskonały pretekst do uwikłania jej męża w bardzo przykrą dla niego intrygę: otóż małżonkę porwano, a nieszczęśnika nękano listami w stylu *„twoja [——] jest bezpieczna. Rób co każemy"*. Nasz przyjaciel wyobrażał sobie swą ukochaną żonę w podobnych tarapatach i **naprawdę** przeżywał tę sytuację. Prowadzący wykorzystał wtedy chwilową nieobecność jednej osoby i wymyślił pospiesznie intrygę, mającą na celu zaangażowanie całej drużyny w ratowanie nieszczęsnej kobiety. Aż miło było patrzeć na „buchające" emocje i ciekawą grę.

Inną z kolei ciekawą sztuczką jest nagłe przestraszenie graczy. Załóżmy np., że bohater Pana Gracza skrada się do stodoły, w której ukrył się groźny infamis. Dyariusz przygody informuje, że hultaj usłyszy nadchodzących szlachciców i – ufając w swój szermierczy kunszt – wyskoczy niespodziewanie na dwór, po czym zaatakuje pierwszego z wrogów. Starosta Gry powinien zatem ściszyć głos, mówić wolno, niemal szeptem do ucha Pana Gracza wszystko to, co widzi jego bohater, zbliżając się do drzwi. W momencie, kiedy wyskoczy z nich infamis, prowadzący może niespodziewanie wykrzyknąć tę wiadomość nad uchem uczestnika zabawy, co zapewne wywoła u niego nagłe wzdrygnięcie i przypływ lęku.

Pana brata doświadczenia zdobywanie

Świat nie stoi w miejscu, a ludzie się zmieniają. Wiadome jest, iż po serii niebezpiecznych przygód każdy człowiek, o ile przeżyje wszystkie perypetie, zdobywa jakieś doświadczenie życiowe, uczy się czegoś nowego. Tak też jest w większości gier fabularnych. Bohaterowie graczy uczą się i rozwijają, biorąc udział w kolejnych przygodach. „Dzikie Pola" nie są wyjątkiem: każdy z bohaterów Panów Graczy może w trakcie zabawy odnieść różnorakie sukcesy. Pan Gracz powinien o nich pamiętać lub też po prostu zapisać je na swojej Konnotacji. Po zakończonej Biesiadzie można wykupić za nie nowe poziomy **Cech** i **Biegłości**.

Sukcesy

Sukcesy, jak już wyżej wspomniano, zdobywa się w trakcie rozgrywki. Jeśli któremuś z bohaterów uda się wykonać niezwykle trudną lub czasochłonną czynność, to za zgodą prowadzącego może zaznaczyć ów fakt w Konnotacji. **Sukcesy** mogą zostać uznane przez Starostę Gry w nagrodę za udaną grę, ciekawe, nieszablonowe pomysły, rozwiązanie zagadki, znaczące przyczynienie się do sukcesu całej Swawolnej Kompanii zaangażowanej w daną sprawę itp. Przede wszystkim zaś przyznaje się **Sukcesy** za dobre wcielenie się Pana Gracza w postać swego bohatera. Jeśli ktoś z uczestników zabawy zachowuje się zgodnie z odpowiednimi wskazówkami w swojej Konnotacji, to może być pewien uzyskania wielu **Sukcesów**.

W trakcie zabawy Panowie Gracze powinni pamiętać, co i kiedy udało im się zdziałać. Ktoś np. wyłamał ciężką kratę w lochu, gdzie uwięziona była cała Swawolna Kompania, umożliwiając swoim towarzyszom ucieczkę, ktoś inny usiekł w walce na szable znanego rozbójnika, jeszcze następny zaś wpadł na znakomity pomysł, dzięki któremu uczestnicy gry rozwiązali tajemnicę dyariusza – trzeba zapamiętać lub zapisać te fakty. Po zakończeniu Biesiady Pan Gracz powinien przedstawić Staroście Gry osiągnięcia swego bohatera, jakie uzyskał on w trakcie całego spotkania. Prowadzący musi teraz dobrze zastanowić się, czy dany Pan Gracz rzeczywiście dokonał w trakcie Biesiady tylu czynów, ile przedstawia, a następnie uznać je (lub też nie – w zależności od okoliczności) za **Sukcesy**. Uznawanie **Sukcesów** jest formą nagrody za dobrze rozegraną Biesiadę, a zatem – dobre wczucie się w swojego bohatera, wprowadzenie odpowiedniego nastroju, znakomitą grę i pomysły,

a także za... cierpliwość. Oczywiście mogą być one przyznane także za naukę. Jeśli któryś z Panów Graczy stwierdzi np., że jego szlachcic, zamiast grać, przez całą Biesiadę wprawia się u któregoś z rębajłów w walce szablą, to Starosta powinien uznać to także za jeden z **Sukcesów**. Inaczej też: jeśli grający przedstawi prowadzącemu ogromną listę swych dokonań, w rzeczywistości zaś nie osiągnął niczego, Starosta nie musi, a nawet nie powinien uznać mu ich za **Sukcesy**.

Przy przyznawaniu **Sukcesów** Starosta Gry, rzecz jasna, nie może podać grającemu żadnych wartości liczbowych. Nie może stwierdzić: „Za rozbicie drzwi we dworze i ustrzelenie dwóch Kozaków z rusznicy masz waćpan 20 **Sukcesów**". Powinien jedynie powiązać je z odpowiednimi **Cechami** i **Biegłościami**. Jeśli komuś udało się np. podniesienie ciężkiego kamienia, to, rzecz jasna, sukces ten powinien zostać przypisany do **Cechy** Krzepa. Z kolei np. pokonanie kogoś w pojedynku – przypisanie **Sukcesu** odpowiednio do *szabli* lub *rapiera*.

Starosta Gry powinien przyznawać **Sukcesy** tylko i wyłącznie za wielkie i znaczące osiągnięcia, które miały w dodatku duży wpływ na pomyślne dyariusza przygody. Prowadzący nie powinien zwracać uwagi (ani tym bardziej uznawać za godne **Sukcesu**) na wszystkie najdrobniejsze uczynki bohaterów. W końcu niewielkim osiągnięciem jest np. otwarcie drzwi przez rozwalenie ich toporem, czy dla doświadczonego fechmistrza wyzwanie na pojedynek i pokonanie zwykłego, zaściankowego szaraczka. W „Dzikich Polach" nie wolno Staroście Gry odejmować nikomu **Sukcesów**, które już zostały przyznane! Jeżeli musi ukarać jakąś postać, wtedy lepsze do tego celu okażą się **złe** lub **dobre uczynki**, o których napiszemy w dalszej części niniejszej księgi.

Sukcesy przyznaje się za:

Czyny mające wielki wpływ na ukończenie dyariusza, np. użycie we właściwy sposób Biegłości, pokonanie silnych przeciwników, użycie swoich Cech w odpowiedniej chwili. Wszelkiego rodzaju nauki i szkolenia, na które bohater poświęca swój cenny czas. Ciekawe i nieszablonowe pomysły.

Realizm gry wymaga, by Starosta Gry nie przyznawał po każdej z Biesiad zbyt wielu **Sukcesów**. Należy przyjąć, że w trakcie jednej sesji można „zarobić" ich ok. 5 – 10. Można też nie zyskać żadnego, jeśli gra się bardzo słabo.

Pana brata nauki

Wyjaśniliśmy już, jak i za co przyznawać **Sukcesy**, ale pozostało jeszcze najważniejsze: do czego są one potrzebne? Na szczęście nie są to jedynie puste ozdobniki Konnotacji Pana Gracza. **Sukcesy** są bowiem wykorzystywane do rozwoju postaci.

Najpierw trzeba ustalić, co można za nie wykupić. Otóż właśnie **Cechy** i **Biegłości.** Jest to dość logiczne – w końcu każdy, wykorzystując mięśnie lub głowę, zdobywa wiedzę i życiowe doświadczenia, podnosi swoje umiejętności. Można też wzmocnić swoją Krzepę ćwicząc wytrwale. Tak samo częste używanie swych umiejętności powoduje, iż osiągają one coraz wyższy poziom.

Aby powiększyć dowolną **Cechę,** należy posiadać jeden lub kilka przypisanych do niej (uznanych przez Starostę Gry) **Sukcesów**. Dla Krzepy mogą być nimi np. podniesienie ciężkiej klapy, czy rozgięcie krat itp., z kolei przepicie pijanicy owocuje **Sukcesem** dla Łba Szlacheckiego. Zaś udane odszukanie w stepie śladów czambułu tatarskiego (z wykorzystaniem biegłości pod nazwą *tropienie*), również może skłonić Starostę do przyznania odpowiedniego **Sukcesu**.

Jeśli bohater posiada już uznane przez Starostę Gry **Sukcesy**, to Pan Gracz może poprosić prowadzącego, aby ten podniósł odpowiednio współczynniki jego herosa. Starosta ocenia wówczas jego uczynki, a następnie (w zależności od tego, jak były znaczące) podnosi odpowiednie **Cechy** lub **Biegłości** bohatera Pana Gracza.

Sugerujemy, aby za każdy średnio znaczący **Sukces** podnieść daną **Cechę** o 1%, zaś każde za trzy **Sukcesy** odpowiednią **Biegłość** o jeden poziom.

To, co napisaliśmy powyżej, jest rzecz jasna tylko propozycją. Starosta Gry może ustalić we własnym zakresie, za ile **Sukcesów** podnosi uczestnikowi zabawy **Cechy** o 1% lub też **Biegłości** o jeden poziom. Dotyczy to zwłaszcza bohaterów o bardzo wysokim poziomie współczynników, np. **Cech** o wartości powyżej 70%. Wobec nich Starosta Gry powinien przyjąć wyższe wymagania dotyczące zdobywania **Sukcesów**, nagradzając jedynie naprawdę niezwykłe dowody biegłego opanowania odpowiednich kunsztów.

Oczywiście Pan Gracz nie musi wcale wydawać wszystkich Sukcesów na podniesienie **Cech** lub **Biegłości** swego bohatera. Może gromadzić je skrzętnie przez dowolny okres, a potem przeznaczyć na coś nadzwyczajnego, np. zdobycie nowych **Biegłości** lub zmianę Typu Szlacheckiego.

Panowie Gracze nie muszą jednak skupiać się tylko i wyłącznie na podnoszeniu posiadanych **Biegłości** – mogą także nabywać nowe! Oczywiście nie nabywa się ich, ot tak sobie, od zaraz. Zawsze w takiej sytuacji bohater Pana Gracza musi poświęcić nieco czasu na naukę nowych umiejętności. Nie ma prawa zaistnieć sytuacja, kiedy bohaterowie przyjeżdżają np. do miasta, deklarują chęć nabycia nowych umiejętności, otrzymują je, po czym natychmiast wyjeżdżają na poszukiwanie przygód. Starosta Gry powinien postawić zdecydowane *veto* wobec takich postępków. Zakłada się, że zdobycie minimalnej wiedzy potrzebnej do osiągnięcia najniższego poziomu **Biegłości** trwa około dwóch miesięcy i co najmniej tyle właśnie czasu bohaterowie Panów Graczy powinni poświęcić na jej naukę. Oczywiście osobną kwestią pozostaje jeszcze znalezienie odpowiedniego nauczyciela. Np. ludzie posiadający **Biegłość** *Wiedza Tajemna* są bardzo rzadko spotykani i trudno jest znaleźć kogoś, kto podzieliłby się tego rodzaju wiedzą z zupełnie obcą (zazwyczaj) osobą. Starosta Gry powinien dokładnie opisać Panom Graczom przebieg nauki ich bohatera, a potem przyznać mu nowe umiejętności. Początkowo są one na poziomie 15%.

Nie wszystkie **Biegłości** można jednak nabyć w opisywany sposób. Wielu z nich nie da się bowiem nauczyć. Bohater Pana Gracza może wszak poznać tajniki kowalstwa, języki obce czy łacinę, nader trudno mu jednak będzie posiąść takie umiejętności jak np. *zwada karczemna czy łeb z żelaza*. Wspomniane **Biegłości** wynikają bowiem bardziej z cech psychofizycznych bohatera, należy je po prostu w sobie wyrobić. Jeśli grający zamierza posiąść tego rodzaju **Biegłość**, to powinien zdobyć przynajmniej kilka związanych z nią **Sukcesów**, a następnie przeznaczyć je na odpowiednią **Biegłość**. Chcąc uzyskać np. *oko kota*, bohater powinien często spędzać noc w lesie, dla *zwady karczemnej* brać udział w bójkach lub pojedynkach. Oczywiście musi to zostać zadeklarowane Staroście Gry, który po pewnym czasie przyzna bohaterowi odpowiednią **Biegłość**.

Uzyskane w ten sposób **Biegłości Specjalne** również można podnosić za pomocą **Sukcesów**. Sugerujemy, aby za każde pięć **Sukcesów** można było podnieść je o 1 punkt. **Sukcesy** w **Biegłościach Specjalnych** nabywa się w standardowy sposób.

Fantazja szlachecka

Fantazja jest jedyną z **Cech**, której Pan Gracz nie może podwyższać za pomocą **Sukcesów**. Może uczynić to jedynie Starosta Gry, który po każdej Biesiadzie może zarządzić podniesienie, utrzymanie na dotychczasowym poziomie, lub nawet obniżenie **Fantazji** każdego uczestnika zabawy. Jak już pisaliśmy w *Księdze II*, cecha ta określa umiejętność pokazania swojej osoby innym szlachcicom, w pewnym stopniu także ogładę, sławę, charyzmę i znaczenie danego bohatera. Niską **Fantazję** posiadają panowie bracia raczej nieznani, mało błyskotliwi, gubiący się w herbowym tłumie, wysoką zaś ludzie o wielkim znaczeniu, słynący z męstwa i odwagi, choćby nawet byli charakternikami z piekła rodem.

Starosta Gry powinien zwiększać **Fantazję** przede wszystkim w nagrodę za wybitne i szczególne czyny,

– (...) U nas tam niespokojna strona, szabli z ręki nie popuść. Toteż, choć tam i kondemnatka jaka na kim cięży, choć go i wyrokami ścigają – nic to! Ludzie go szanują, byle fantazję miał kawalerską.

Henryk Sienkiewicz „Potop"

które pozostają, rzecz jasna, w zgodzie ze szlacheckim poczuciem przyzwoitości i honoru, a także za niezwykłe pomysły i unikanie schematycznych rozwiązań. Jeśli np. pan brat wyzwany zostanie na pojedynek przez dwóch ponurych, mazurskich zawalidrogów i nie zabije ich, lecz posiecze, utnie nos czy ucho, podgoli wąsy i czuby, porachuje kości, a potem zostawi pobitych w karczmie, wystawiając na pośmiewisko okolicznej szlachty, wtedy bohater stanowczo zasługuje na zwiększenie **Fantazji** o kilka punktów. Podobnie będzie nawet z czyniącym zło rozbójnikiem – infamisem. Jeśli rabuje on kupców w sposób szczególny, śmieje się ze starostów i wymyka każdej pogoni, napadając na karocę podaje damom rękę, gdy wychodzą z pojazdu, a wyzwany zawsze stawia się na pojedynek, Starosta również powinien nagrodzić w ten sposób bohatera.

Za co zaś **Fantazja** może zostać zmniejszona? Rzecz jasna, za czyny nie licujące z honorem szlacheckim i powodujące potępienie ogółu braci szlacheckiej. Jeśli ktoś wyzwany na szablę zabija swego przeciwnika wystrzałem z pistoletu, dobija pokonanych, proszących o litość wrogów, dba tylko o obcięte sakiewki, nie zaś sławę i honor (a jeśli ktoś plunie mu w twarz, jeszcze się uśmiechnie, byle tylko mu za to zapłacono), to oczywiście musi zostać ukarany zmniejszeniem **Fantazji**. Starosta Gry musi w trakcie Biesiady pilnie zwracać uwagę na zachowania bohaterów Panów Graczy. Jeśli któryś z uczestników zabawy nie tylko nie zachowuje się jak szlachcic polski, lecz w dodatku przeszkadza prowadzącemu w grze, to z pewnością odbije się to ujemnie na **Fantazji** prowadzonego przez niego pana brata.

Jak ze zbója lisowczykiem stać się można?

Zmiana Typu Szlacheckiego w trakcie gry to bardzo prosta sprawa. Wbrew temu, co mogą sądzić niektórzy Panowie Gracze, nie jest to zdeterminowane początkowymi wyborami lub rzutami kością, jak to ma często miejsce w innych systemach gier fabularnych. W dowolnej chwili każdy z uczestników zabawy może zmienić swoje postępowanie. Zazwyczaj dzieje się to w ten sposób, że Starosta Gry bada **Cechy** i **Biegłości** bohatera Pana Gracza i sprawdza, czy spełniają one minimalne wymagania pożądanego przez gracza typu szlacheckiego (szczegóły dotyczące typów szlacheckich omówione są w *Księdze IV*). Prowadzący grę sprawdza także, czy bohater posiada przynajmniej pięć spośród **Biegłości** występujących w charakterystyce nowo wybranego Typu Szlacheckiego. Dopiero wtedy Starosta Gry może wyrazić swą zgodę (lub też tego nie zrobić). Oczywiście nie musimy chyba dodawać, iż po takiej zmianie w osobowości bohatera również Pan Gracz musi zachowywać się odpowiednio do swej nowej roli; zazwyczaj oznacza to radykalną zmianę dotychczasowego trybu życia bohatera.

A oto przykład:

Imć Zarzecki, dotychczas będący zwykłym, zaściankowym hreczkosiejem, postanawia spróbować szczęścia jako szlachcic żyjący ze swej szabli, czyli rębajło. Podczas Biesiady Pan Gracz deklaruje ten zamiar Staroście Gry. Ów zagląda do Konnotacji bohatera, a następnie porównuje Cechy z wartościami minimalnymi wszystkich współczynników, podanych w typie Rębajły w Księdze IV. Charakterystyka bohatera Pana Gracza wygląda następująco:

Żyw:	96
Krz:	57% w miarę silny
Zw:	72% zwinny
Mąd:	31% niezbyt mądry
Odw:	57% w miarę odważny
Fant:	46% ze średnią fantazją
Zmys:	44% średnio czujny
Łeb szl:	77% ze stali

Z kolei charakterystyka Rębajły wygląda następująco:

Żyw:	80
Krz:	50%
Zw:	50%
Mąd:	30%
Odw:	50%
Fant:	40%
Zmys:	40%
Łeb szl:	40%

Jak zatem widać, wszystkie cechy bohatera są wyższe lub równe wartościom minimalnym Rębajły. Starosta Gry zapoznaje się teraz z Biegłościami „kandydata". Posiada on następujące Biegłości: łeb z żelaza, cyrulik, kowalstwo, uwodzenie, ordynek, politykę, danie okazji, wytrzymałość i walkę w tłoku. Ponieważ bohater posiada pięć biegłości charakterystycznych dla typu Rębajły, więc prowadzący uznaje że Pan Gracz może bez przeszkód wcielić się w nową rolę.

Przy zmianie typu szlacheckiego należy pamiętać o jeszcze jednym, bardzo istotnym ograniczeniu. Otóż czasem do przybrania przez bohatera nowej roli szlacheckiej nie wystarczy tylko posiadanie odpowiednich współczynników. Aby stać się np. husarzem czy lisowczykiem, należy naprawdę wstąpić w do wojska, zaciągnąć się do którejś z chorągwi i przesłużyć tam pewien okres. A nie jest to przecież takie proste...

Cóż jednak wtedy, gdy Pan Gracz chce zmienić swój Typ Szlachecki, nie posiada zaś jeszcze wymaganych poziomów **Cech** i **Biegłości**? Jeśli Starosta Gry nie jest temu przeciwny, może dopuścić do zmiany archetypu szlacheckiego. W takiej jednak sytuacji prowadzący przejmuje całą kontrolę nad rozwojem bohatera. Oznacza to, że wszystkie **Sukcesy** muszą być wykorzystane w taki sposób, aby bohater jak najszybciej uzyskał wymagane przez dany Typ Szlachecki wartości minimalne **Cech** i charakterystyczne dlań **Biegłości**.

Gdy kto dobry – Pan Bóg szczodry; gdy kto słaby – diabli radzi

Dobre i złe uczynki, cnota i grzech – to nieodłączne atrybuty ludzkiej natury. Jak wszystko, co jest związane z mentalnością człowieka, tak i owe złe lub dobre czyny mają swe odzwierciedlenie w naszym systemie. Określają one przede wszystkim charakter bohaterów Panów Graczy, mają wpływ na ich Reputację a także na opętanie i obłęd.

Każdy Starosta obserwuje swoich graczy uważnie. Czy ich bohaterowie zachowują się zgodnie ze swoimi przekonaniami? Czy aby nie krzywdzą niepotrzebnie ludzi? Czy są uczciwi w stosunku do obcych? Po każdej przygodzie prowadzący może przyznać każdemu z bohaterów Panów Graczy odpowiednio **zły** lub **dobry uczynek**, w zależności od zachowań uczestników zabawy. Uczynki owe odzwierciedlają psychiczne uzależnienie od zła lub dobra danego bohatera. W końcu komuś, kto przez kilka lat pali karczmy, grabi, morduje i gwałci trudno będzie niespodziewanie uczynić coś bardziej miłosiernego, darować życie wrogowi, jeśli nigdy tego wcześniej nie czynił.

Rzecz jasna, tak w świecie rzeczywistym, jak i w grze rozróżnienie, co naprawdę jest dobrem, co zaś złem, nastręczać może wielu kłopotów. Trudno przyjąć dla określania ilości dobrych i złych uczynków uniwersalną skalę wartości. Proponujemy, aby Starosta Gry oceniał to

jak najbardziej obiektywnie, w razie wątpliwości posługując się własną miarą wartościowania ludzkich czynów. Ma się rozumieć, iż ocena taka będzie subiektywna, niemożliwe jest jednak osiągnięcie przez Starostę Gry prawdziwie boskiej doskonałości (powinien jednak zdążać w tym kierunku).

Sposób oceniania postępowania postaci powinien pozostać tajemnicą Starosty Gry. Po skończonej Biesiadzie, gdy wszyscy uczestnicy zabawy rozejdą się już do domów (a nawet w kilka dni po grze), prowadzący powinien przypomnieć sobie, co czynili poszczególni bohaterowie, a następnie w miarę sprawiedliwie ich ocenić. Nigdy, w żadnych okolicznościach Panowie Gracze nie mogą dowiedzieć się, ile i czego ich panowie bracia otrzymują za każdą przygodę. Bezpośrednio ujrzą jedynie skutki własnych cnót i występków – w postaci zmiany **Reputacji** lub opętania. **Dobre** lub **złe uczynki** przyznawane są za każdą Biesiadę, ogólnie za całokształt działalności każdego bohatera. Starosta po prostu przypomina sobie, cóż takiego robił on w czasie gry. Palił karczmy? Zajeżdżał sąsiadów? A może okazał komuś litość, miłosierdzie?

Rzecz jasna, trudno jest wyznaczyć, choćby w przybliżeniu, ilość dobrych czy też złych uczynków należnych za cnotę lub występek. Starosta nie powinien zatem bawić się w liczenie złych i dobrych czynów Panów Graczy, lecz przyznawać **złe** lub **dobre uczynki** sumarycznie za całą Biesiadę. Ktoś był bez przerwy zły, nie okazał nikomu miłosierdzia, bluźnił, grabił, palił i mordował? Powinien dostać **zły uczynek** za Biesiadę! Ktoś inny zachowywał się nadzwyczaj cnotliwie, był dobry i życzliwy dla wszystkich? Otrzyma **dobry uczynek**... Kto zaś czynił i dobro i zło – a tak zapewne będzie z większością bohaterów Panów Graczy – ten nie dostanie nic.

Starosta Gry powinien pamiętać, że nie wolno szafować nadmiernie **złymi** i **dobrymi uczynkami**. Prowadzący nie może karać grających zbyt dotkliwie za naprawdę błahe przewinienia, w rodzaju pijaństwa, hałasów w nocy, czy też zabawy ze swawolnymi paniami. Warunkiem takiej pobłażliwości jest oczywiście wymóg, że w trakcie swych zabaw Swawolna Kompania nie wadzi nikomu. **Złe** albo **dobre uczynki** powinny być przyznawane za naprawdę wielkie zbrodnie lub akty miłosierdzia. Nie wolno też oczywiście pobłażać Panom Graczom, ani tym bardziej kiedykolwiek mówić im, ile grzechów mają na sumieniu ich bohaterowie. Niechże myślą o tym sami. Oczywiście **dobre/złe uczynki** nie znoszą się nawzajem. Jeżeli ktoś posiada trzy **dobre** i dwa **złe uczynki**, nie oznacza to, że sumarycznie ma jeden **dobry**.

Konsekwencjami **dobrych** lub **złych uczynków** jest przede wszystkim **Opętanie**. Za dobre uczynki otrzymywać można również dary boskie, złe zaś zwracają na grającego uwagę diabła, co może być wstępem do zaprzedania duszy czartowi. Wszystko to opisane jest odpowiednio w *Księdze VIII* i *Księdze X* „Dzikich Pól".

Liczba **złych uczynków** może też zmniejszyć się w wyniku szczerej skruchy. Jeśli Pan Gracz zadeklaruje, że jego bohater pójdzie do spowiedzi, szczerze wyzna wszystkie swoje winy, po czym uzyska za nie rozgrzeszenie, Starosta Gry powinien je skreślić. Jeśli natomiast pan brat nie czyni tego szczerze, jeśli Starosta wie, że po spowiedzi będzie czynił tak samo jak dotychczas, wtedy cała spowiedź jest diabła warta i oczywiście nie uprawnia Pana Gracza do wykreślenia **złych uczynków** z Konnotacji.

Reputacja

Reputacja to postrzeganie człowieka przez innych. I, jak to bywa z ludzkimi ocenami, może być ona najprzeróżniejsza w oczach różnych osób; w pewnych środowiskach dany szlachcic może być postrzegany

zupełnie inaczej niż w innych. Ba, nawet w obrębie tej samej grupy niektórzy mogą mieć o nas zupełnie przeciwne zdania! Cecha ta, należąca do **Konceptu Pana Brata**, informuje o stosunku ludzi do bohatera Pana Gracza i opisana została dokładnie w *Księdze II*.

Po każdej Biesiadzie, w zależności od zachowania bohatera, Starosta Gry może zmienić jego **Reputację**. Cecha ta opisywana jest wedle następujących kategorii:

Zmienna. O danym szlachcicu krążą różne opinie, bowiem czyni on w swoim postępowaniu zarówno dobro, jak i zło.

Hultaj. Szlachcic jest znany powszechnie jako pomniejszy awanturnik, który umie postawić na swoim, nie boi się zwady w karczmie czy sejmikowej rąbaniny, lubi wypić i zabawić się, jednakże nie staje się z tego powodu uciążliwy dla otoczenia.

Szelma. Szlachcic jest znany jako osobowość pozostająca w otwartym konflikcie z prawem, skłonna do zwady, bójki i zbrojnego załatwiania wszystkich sporów.

Gwałtownik. Szlachcic słynie jako notoryczny przestępca, znany z wielu zbrodniczych występków, zajazdów, zabójstw i pojedynków.

Okrutnik. Szlachcic jest znany nie tylko ze swoich występków i otwartego czynienia zła, lecz słynie również z okrucieństwa, wielu zuchwałych i zbrodniczych czynów, z otwartych kpin z prawa, dobra i sprawiedliwości.

Potępieniec. Szlachcic jest znany nie tylko ze swych konfliktów z prawem, lecz także okrucieństwa, samosądów i wielu innych występnych uczynków. Zło, które czyni jest tak wielkie, że wszyscy traktują go jak kogoś, kto zaprzedał duszę diabłu lub jest opętany przez demona.

Uczciwy. Szlachcic jest w miarę spokojnym, nie czyniącym wielkiego zła mieszkańcem Rzeczypospolitej. Oczywiście czasami lubi zabawić się, czy nawet stoczyć pojedynek, nigdy jednak nie ściga go lament wdów i okrzyki nienawiści.

Cnotliwy. Szlachcic nie tylko prowadzi spokojne życie, lecz w dodatku bierze udział w obronie sprawiedliwości, jest szeroko znany ze swoich dobrych uczynków i cnót.

Poważany. Szlachcic, znany i ceniony obrońca dobra i sprawiedliwości, jest swoistym wzorem dla wielu mieszkańców okolicy, do której odnosi się jego **Reputacja.** Świadczy też różnorakie dobrodziejstwa, a każdy ma o nim jak najlepszą opinię.

Dobroczyńca. Szlachcic jest znany nie tylko z różnorakich aktów miłosierdzia i pomocy bliźnim, lecz także sam zabiega o utrzymanie porządku i sprawiedliwości. Każdy pomoże mu w potrzebie, a i on sam wyciągnie do ludzi pomocną dłoń.

Bez skazy. Szlachcic jest prawdziwym wzorem cnoty i wrogiem występku. Nie pochwala zła, nigdy nie czyni nic przeciw prawu, poważa i szanuje innych ludzi, pomaga im we wszystkim – słowem, anioł, nie człowiek.

Dans Macabre

Śmierć dla dusz szlachetnych to koniec ciemnego więzienia
„Tryumf Śmierci" Francesco Petrarca

Śmierć, owa tajemnica natury, stróż Piekła, przyjdzie kiedyś po każdego z Panów Braci. Jest to jedyna pewna rzecz na świecie. W innych grach fabularnych stanowi ona wynik przypadku, niefortunnego rzutu kością, który powoduje zgon postaci. W „Dzikich Polach" sprawa ta wygląda zupełnie inaczej.

Kres ziemskiej wędrówki i ujawnienie się śmierci nie może być dziełem losu. Śmierć jest częścią przeznaczenia przypisanego każdemu z Panów Graczy. Co prawda człowiek nie zna dnia ani godziny, ale dowiedzieć może się czasami, że na jego koniec został już wyznaczony czas.

Ars Moriendi

Podrozdział ten spisany został tylko i wyłącznie jako pomoc dla Starostów Gry. Nie wszyscy muszą z niego korzystać. Zajmiemy się w nim bowiem problemem umierania. Rozstrzygniemy, czym jest śmierć i czym może być, kiedy bohaterowie spotkają swego Jeźdźca Apokalipsy na płonącym koniu. Czy ktoś ich ostrzeże przed siostrą snu i nocy? Czy umrą jak wielcy bohaterowie, z bronią w ręku, czy też spotka ich śmierć godna zdychającego psa i wieczna hańba?

Odpowiedzi na te pytania być może znajdują się poniżej, a być może zna ją tylko Najwyższy. Jak już zapewne się domyślacie, w „Dzikich Polach" o życiu bądź śmierci bohatera nie rozstrzyga w żadnej sytuacji rzut kośćmi. Jedynie Starosta Gry ma prawo decydować o tym, kto ze Swawolnej Kompanii przeżyje daną przygodę, a kogo czeka kres ziemskiej wędrówki. Drogi Starosto! Ty będziesz musiał podjąć tę ostateczną decyzję. Powinieneś z góry ustalić sobie wszelkie okoliczności i rodzaj zgonu każdego z bohaterów Panów Graczy, niczego nie pozostawiając przypadkowi. W przygotowywaniu śmierci ważne jest, aby Panowie Gracze nie dowiedzieli się o wszystkim przed czasem. Aby do tego nie dopuścić, będziesz musiał, Starosto, imać się różnych sztuczek i forteli, fałszować rzuty kością i stosować sekretne modyfikatory.

Kiedy nadejdzie jednak właściwy moment? Powinieneś sam odpowiedzieć sobie na to pytanie. Pamiętaj jednak, że musisz być sprawiedliwy jak sama śmierć, a twoim postępowaniem nie może powodować zemsta. Oto kilka przykładowych metod, według których Starosta Gry może ustalić czas, kiedy nadchodzi kres życia każdego z panów braci.

Wielka Kulminacja

Jeśli na początku bądź w środku prowadzonej przez ciebie Biesiady dochodzi do wypadku, w wyniku którego bohater lub bohaterowie powinni zginąć, to masz do wyboru dwie możliwości:

Możesz ukryć ten fakt przed Panami Graczami (tzn. zataić wynik rzutu, który decydowałby o śmierci, ewentualnie zmienić pewne decydujące okoliczności). Jest bardzo ważne, aby gracze nie zorientowali się, że, naginając fakty, ratujesz skórę ich bohaterom.

Dajesz uczestnikom zabawy szansę dotarcia do zakończenia przygody i punktu kulminacyjnego (np. stoczenie bitwy) – gdy bohaterowie dotrwają już do samego końca, bohatersko odejdą z tego świata. Ich koniec powinien być naprawdę wielki, wspaniały i bohaterski, stanowić prawdziwą kulminację co najmniej kilku przygód.

Metoda trzech kresek

Posługując się tą metodą Starosta Gry daje Panom Graczom większą swobodę działania i, być może, długie

życie ich bohaterom. Za każdym razem, gdy okoliczności wskazują, że pan brat powinien zginąć, prowadzący zataja ten fakt i daje uczestnikowi zabawy jeszcze jedną szansę. Przypominam, że wszelkich machinacji Starosta Gry dokonuje w sekrecie, a gracz nie ma prawa domyślić się, że w danym momencie jego bohaterowi zostało darowane życie. Nazwa tej metody wywodzi się z faktu, iż można się nią posłużyć tylko trzy razy. Za każdym razem, gdy któremuś z bohaterów zostaje darowane życie, Starosta Gry powinien zaznaczyć w swoich notatkach jedną kreskę. Gdy uzbierają się trzy kreski, Starosta Gry powinien przygotować w następnym dyariuszu przygody śmierć pechowego bohatera. Tym razem nie da się jej w żaden sposób uniknąć.

Metoda kary

Trzecia metoda, wspominana już wcześniej, to metoda kary. Jeżeli w Swawolnej Kompanii znajduje się osobnik, który swym towarzystwem i zachowaniem uprzykrza lub wręcz uniemożliwia zabawę Staroście i Panom Graczom, jest zarozumiały i bezczelny (co często łączy się z posiadaniem nadzwyczaj silnego bohatera), to można zrobić tylko jedno: posłać jego szlachcica w objęcia kostuchy. Od tej decyzji (podobnie jak i od wszystkich innych) Starosty Gry nie ma odwołania. Prowadzący powinien zatem zadać mu śmierć na najbliższej Biesiadzie.

Różne oblicza śmierci

Śmierć ma wiele różnych twarzy: oblicze obojętności, przerażenia, wstrętu, łagodności, okrucieństwa i litości. Starosta Gry zasadniczo może posłużyć się w „Dzikich Polach" dwiema postaciami śmierci. Pierwsza z nich to śmierć bohaterska, heroiczna. Dobry Starosta Gry doprowadzi do spotkania z nią kogoś, kto na taki kres życia zasługuje – wysadza kolubryny, ratuje niewinne panny z tatarskiego jasyru lub swoich przyjaciół od złego losu. Bohater taki, gdy przyjdzie na niego kres, odchodzi w niebiosa, poleciwszy swoją duszę Bogu.

Drugi rodzaj zgonu to śmierć haniebna, godna bardziej psa niż szlachcica polskiego. Ten wariant należy stosować raczej jako karę. Taka śmierć odbywa się w strasznych męczarniach, przynosi hańbę i poniżenie. Zgon może trwać bardzo długo, a bohater skończy swój żywot w męczarniach, w chorobie, w męce, czy też na palu, ewentualnie zatłuczony kłonicami.

Przygotowując okoliczności samej śmierci, Starosta Gry powinien zastanowić się dobrze nad wszystkimi jej elementami. Bardzo ważna jest znajomość swoich graczy. Jeśli prowadzący wie, co lubią, a czego nie, jaka jest ich osobowość, usposobienie, to może przygotować śmierć taką, jaka okaże się dla bohaterów Panów Graczy najodpowiedniejsza. O takim końcu życia uczestnik zabawy długo jeszcze opowiadał będzie przyjaciołom.

Przed jej majestatem

Chwila śmierci musi być zawsze zwieńczeniem ziemskiej wędrówki bohatera. Musisz o tym pamiętać, Starosto Gry. Dlatego sam opis umierania nie może ograniczać się do stwierdzenia: „Nie żyjesz" i zabrania Konnotacji Panu Graczowi.

Długie chwile zgonu muszą znaleźć swoje odbicie w odpowiednim opisie. Należy się skupić na wszelkich czynnikach, jakie mogą towarzyszyć człowiekowi w tym końcowym momencie życia. Może to być ból i wielkie cierpienie, może też ulga. Wszystkie wrażenia dotykowe, wzrokowe, słuchowe i zapachowe mogą zostać spotęgowane bądź przytłumione. A przed oczyma umierającego świat zaczyna wirować, może się oddala, niknie w mroku (w szkarłacie). Dochodzą teraz różne wizje

(...) Radziwiłł siedział na sofie z oczyma wyszłymi na wierzch; otwartymi ustami łapał raz po raz powietrze, zęby miał wyszczerzone, rękoma darł sofę, na której siedział, i patrząc z przerażeniem w głąb komnaty, krzyczał, a raczej chrapał między jednym oddechem, a drugim:

– To Radziejowski... Ja nie... Ratunku!... Czego chcecie?! Weźcie tę koronę!...To Radziejowski... Ratujcie, ludzie! Jezus! Jezus! Mario!

To były ostatnie słowa Radziwiłła.

Następnie porwała go straszliwa czkawka, oczy wyszły mu jeszcze okropniej z oprawy, wyprężył się, padł na wznak i pozostał bez ruchu.

– Skonał! – rzekł medyk.

Henryk Sienkiewicz „Potop"

gasnącego umysłu, być może umierający w ciągu kilku sekund przypomina sobie całe swe życie, sukcesy i porażki, nie dokończone rozmowy, wrogów, z którymi już się nie pogodzi, i przyjaciół, których nie pożegna... A co słyszy? Ciszę? Szepty? Być może tylko stłumione bicie serca i chrapliwy oddech.

To tylko przykładowe elementy narracji; reszta zależy tylko od twojej wyobraźni, Starosto Gry...

...Krew, Boże, to twoja krew!? Ty krwawisz, ona jest wszędzie, wszędzie, wszędzie!!! Masz wilgoć na twarzy i czujesz żelazisty smak w ustach. Umierasz w kałuży własnej krwi, dusisz się i dławisz czerwonym strumieniem.

Zgaszona świeca

Dotychczas rozpatrywaliśmy śmierć nagłą, przychodzącą niespodziewanie. Jednak czasem ktoś (lub coś) pośle bohatera przed oblicze kostuchy nieco wolniej. Starosta Gry może posłużyć się różnymi wróżbami i wizjami, które mogą ostrzec człowieka przed zbliżającym się zgonem. Najpierw sen, brat śmierci, udzieli ostrzeżenia poprzez wizję, którą człowiek będzie mógł odczytać tylko w jeden sposób.

Być może bohater, któremu śmierć pisana, spacerując we śnie po starym cmentarzu, przystanie przed mogiłą, bo coś przykuło jego uwagę. I cóż ujrzy? Ku swej wielkiej trwodze, własne nazwisko wyryte na kamieniu, a niżej... datę śmierci.

Być może pewnej nocy usłyszy za sobą kroki i ciężki, stłumiony oddech. Gdy tylko się odwróci, zobaczy kościotrupa i spojrzy prosto w martwe oblicze śmierci. We wróżbach i przepowiedniach mogą pojawiać się także tajemnicze znaki i symbole: trumna, cyprys, zgaszona świeca albo pochodnia, strzaskana kolumna, czaszka, szubienica, zakrwawiona szabla.

Trzech żywych i trzech umarłych

Innym znakiem mogą być dziwne zdarzenia. Ot, na przykład, Swawolną Kompania, która ma zamiar wyruszyć na wojenną wyprawę, popasa gdzieś w głębi prastarego boru. Wśród drzew bohaterowie dostrzegają odległe, blade postacie. Niechaj szlachcice widzą przez chwilę twarze nieznajomych – smutne, posiniałe, okryte bielmem śmierci; kiedy zrozumieją, że są to ich własne oblicza, mary znikną.

Czasem, gdy umiera ktoś wyjątkowy, kostucha we własnej osobie może przyjść po niego...

Co dalej...

Możliwości jest wiele. I niekoniecznie mrok przykrywa je wszystkie. Być może anioł i diabeł będą ciągnęli duszę człowieka, każdy w swoją stronę. A gdzie ona trafi, to tylko Bóg raczy wiedzieć... Być może oczyma swej duszy zmarły zobaczy jak wysoko się wznosi, zostawiając za sobą doczesne ciało i cały świat...

...Potępienie

Człowiek, który czynił zło, po śmierci nie zazna spokoju. Taki pan brat może przez długie lata straszyć na ziemskim łez padole jako upiór bądź zjawa. Być może jego męczarnie trwać będą do czasu odkupienia grzechów, wynagrodzenia złych uczynków, uwolnienia od klątwy, pochowania w chrześcijański sposób, zgromadzenia wszystkich szczątków jego ciała etc.

Gra o duszę

Istnieje jeszcze jedna możliwość, dzięki której Pan Gracz może uratować swego bohatera od śmierci. Starosta Gry może dać mu tę szansę, jeśli na nią zasłużył. Tylko wyjątkowy hultaj może przekonać śmierć, aby zagrała z nim w kości o życie. Ustalenie zasad tej gry pozostawiamy Staroście, choć osobiście polecamy autentyczną grę w kości pomiędzy prowadzącym, reprezentującym śmierć, a Panem Graczem.

Oto ostatnie, najtrudniejsze do przeprowadzenia rozwiązanie dotyczące śmierci bohatera w naszym systemie. Może się na nie odważyć tylko bardzo doświadczony Starosta Gry: metoda ta stanowi rodzaj kary. Tyle, że tym razem nie ma śmierci, nie ma ukojenia... Bohaterowie Panów Graczy będą w pewnych sytuacjach ogromnie cierpieć, ich krewni i przyjaciele mogą ginąć, męczarnie psychiczne i fizyczne osiągną przerażający poziom, lecz udręczony bohater nie zazna upragnionej śmierci, jedynego wybawienia...

Oczywiście, Starosto Gry, wszystkie powyższe informacje możesz wykorzystać tylko wówczas, jeśli prowadzona przez ciebie gra jest „śmiertelnie poważna". Jeśli natomiast wolisz rozgrywkę z „przymrużeniem oka", spotkanie ze śmiercią może być inne. Może się zdarzyć i tak, że dzielny Sarmata ujrzawszy śmierć tylko podkręci wąsa, a następnie wyrwie jej kosę z rąk i tak porachuje kości, że biedaczka już po niego nie przyjdzie. Choć wiele lat temu to było, szlachcic ów żyje do dziś i cieszy się dobrym zdrowiem.

Memento mori

Księga VIII

O konfesjach w Rzeczypospolitej wyznawanych

Nadszedł wreszcie czas, aby szerzej zająć się obyczajowością siedemnastowiecznej szlachty. W tej księdze Starosta Gry znajdzie wszystko, co będzie mu potrzebne do odtworzenia moralności i kultury, a zwłaszcza religii polskich Sarmatów. Bo przecież cała nasza obyczajowość i moralność wzięła się nie z książek, nie z opowieści, ale z religii właśnie. To wiara kształtuje moralność ludzką, a nie odwrotnie.

Księga, którą teraz czytacie, została nazwana przez jej autora *Białą*, w przeciwieństwie do *Księgi X* (traktującej o czartach) i *Księgi IX* (o magii, która, jak wszyscy wiedzą, jest dziełem Szatana i prowadzi do deprawacji i potępienia niewinnych dusz). W księdze niniejszej będziecie ponadto mogli przeczytać o konfesjach panujących w Rzeczypospolitej, o ich wpływie na dusze ludzkie, o opętaniu i jego leczeniu; znajdziecie tu także polemikę z *Księgą X*. Jako że za sprawką szatańską układ rozdziałów w niniejszym podręczniku jest taki, a nie inny, naszym Czytelnikom radzimy zacząć najpierw od plugawej i bluźnierczej *Księgi X*, a dopiero potem wrócić do niniejszej.

Księga X napisana została przez człowieka mądrego i szlachetnego, ale na pokuszenie powiedzionego przez diabła, modlić się zatem zań trzeba, aby duszy swej nie zgubił i w porę otrząsnął się z błędu. Takoż i *Księga IX*, o magii – sprawce szatańskiej, przez którą sam Nieprzyjaciel niewinne ofiary sobie znajduje – traktująca, napisana była przez człeka prawego, który już w mniejszym błędzie trwał, jako że dostrzegł ohydę i marne diabelskie sztuczki. Autor bieżącego rozdziału nie chcąc poddać się wpływom demona, składa *votum separatum* pod *Księgami IX i X*. Przejdźmy zatem do rzeczy.

Chrześcijaństwo

Najbardziej rozpowszechnionymi religiami w Europie, a więc i w Rzeczypospolitej, są w XVII wieku różne odłamy chrześcijaństwa, które powstało na początku naszej ery. Nie trzeba tu chyba wyjaśniać, kim był Chrystus i jego apostołowie (a zwłaszcza św. Piotr i Paweł). Także i święta księga wszystkich chrześcijan – Biblia (Stary i Nowy Testament) znajduje się w większości dzisiejszych domów, niezależnie od światopoglądu Czytelników. Nawet jeśli Panowie Gracze i Starosta Gry są na co dzień ateistami, powinni uznać, że Biblia i religia chrześcijańska stanowią podwaliny zarówno polskiej, jak i europejskiej kultury. Należy to uszanować, choć niekoniecznie trzeba się z tym zgadzać.

Początek

Wbrew utartym poglądom, Chrystus nie narodził się w 1 roku naszej ery, lecz, najprawdopodobniej, w 7 r. p.n.e. Błąd popełnił pewien mnich, który liczył lata od narodzenia Jezusa do roku, w którym sam żył. W czasie narodzenia Zbawiciela na niebie obserwowano zjawisko nazwane później gwiazdą betlejemską; w Judei panował, zależny od Cesarstwa Rzymskiego, król Herod Wielki; reszta Palestyny Żydowskiej była rzymską prowincją.

Wkrótce po narodzeniu Jezusa do Betlejem przybyło trzech mędrców, aby złożyć Mu hołd. Tradycja nazwała owych mędrców królami i nadała im imiona: Kacper, Melchior i Baltazar. Również według tradycji Herod, dowiedziawszy się o nowym królu żydowskim (tak przedstawili mu sprawę mędrcy), zapałał nienawiścią do „uzurpatora" i nakazał wymordować wszystkie nowo narodzone dzieci w Betlejem. Aby uchronić Jezusa, Maria wraz ze swym mężem, Józefem, musieli uciekać do pobliskiego Egiptu. O dzieciństwie Jezusa wiemy niewiele – w Ewangeliach podane jest tylko jedno zdarzenie dotyczące tego okresu: opisuje jak dwunastoletni Jezus zgubił się w świątyni. Więcej wiadomości posiadamy na temat dojrzałego Chrystusa, po tym jak przekroczył trzydziesty rok życia. Wtedy rozpoczął swoją działalność i nauczał przez trzy lata, aż w końcu wydany przez ucznia, Judasza Iskariotę, zakończył swe życie męczeńską śmiercią na krzyżu. A zdarzyło się to czternastego dnia miesiąca Nizan, czyli około 15 kwietnia, według naszego kalendarza. Był to piątek. Chrześcijanie wierzą, że pierwszego dnia po szabacie Jezus zmartwychwstał, czym zwyciężył grzechy ludzkości.

Starożytny Rzym

W pierwszych wiekach chrześcijaństwa jego wyznawcy nie mieli łatwego życia. Prześladowani i bestialsko wydawani na śmierć, nigdy nie skarżyli się na swój los ani nie próbowali walczyć z oprawcami. Początkowo ludźmi szerzącymi wiarę chrześcijańską byli apostołowie. Niektórzy, jak św. Tomasz, dotarli podobno nawet do Indii, jednakże większość z nich prowadziła działalność w krajach śródziemnomorskich. Wypada tu wspomnieć św. Piotra, który nauczał w Rzymie, oraz św. Pawła z Tarsu, który najpierw był znanym z okrucieństwa prześladowcą chrześcijan, a po nawróceniu stał się jednym z największych mistyków Kościoła i odbył wiele podróży misyjnych, m.in. do Koryntu i Efezu. Inną wartą wzmianki osobą jest św. Jan Ewangelista, autor jednej z Ewangelii oraz księgi Apokalipsy (czasem nazywanej księgą Objawienia św. Jana), do której przeczytania gorąco zachęcamy – opisano tam mnóstwo bardzo ciekawych zdarzeń, symboli etc., mogących posłużyć Starostom Gry do budowania nastroju niesamowitości i grozy.

Większość apostołów i pierwszych chrześcijan zginęła męczeńsko za wiarę. Św. Szczepan – pierwszy męczennik – ukamienowany został w Jerozolimie, św. Paweł jako jedyny został ścięty – był obywatelem państwa rzymskiego, co pozwoliło mu uniknąć tortur, natomiast św. Piotr został ukrzyżowany głową w dół na Wzgórzu Watykańskim. Przy okazji wyjaśnić należy, że odwrócony krzyż, tak chętnie czczony przez satanistów, jest w istocie symbolem ściśle chrześcijańskim, znanym niemal od początku istnienia tej religii jako krzyż św. Piotra. Chyba jedynym apostołem zmarłym śmiercią naturalną był św. Jan. Zakończył życie na greckiej wyspie Patmos, ok. roku 104. Dlaczego tak bardzo nienawidzono chrześcijan? Otóż bano się ich: twierdzili, że spożywają ciało i krew swojego Boga, byli pacyfistami, a nadto nie chcieli oddawać czci bogom i cesarzowi, co godziło już w porządek rzymskiego państwa. Poza tym była to nowa religia, a nowe idee zazwyczaj przyjmowane są przez ludzi z dużą niechęcią.

Największymi prześladowcami wyznawców Chrystusa byli cesarze rzymscy, z których najgorzej na kartach historii zapisali się Kaligula i Neron. Ten ostatni obarczył ich winą za pożar Rzymu w roku 64 n.e., co stało się pretekstem do rozpoczęcia fali oszczerstw i terroru wymierzonych przeciwko niewinnym ludziom.

Taki stan rzeczy trwał bardzo długo i dopiero w roku 312 cesarz Konstantyn Wielki wydał dekret, zwany *edyktem mediolańskim*, w którym mowa była o równouprawnieniu religii chrześcijańskiej w stosunku do innych wyznań rozpowszechnionych w cesarstwie. Niedługo później, bo w roku 386, chrześcijaństwo stało się religią panującą. Umożliwiło to Kościołowi niejako „wyjście z podziemia" i rozpoczęcie oficjalnej działalności misyjnej, jak również uporządkowanie spraw wiary, dogmatów oraz hierarchii i organizacji. Ten sam cesarz Konstantyn, dzięki któremu chrześcijaństwo urosło do roli legalnej i oficjalnej religii, założył Konstantynopol. Miasto owo odegrało bardzo ważną rolę w historii chrześcijaństwa. To właśnie tutaj cesarz przeniósł stolicę cesarstwa, a po śmierci podzielił państwo na dwie części: wschodnią i zachodnią. Cesarstwo Zachodnie upadło w 476 roku.

Ale religia chrześcijańska przetrwała.

Przetrwało również państwo wschodnie, ze swoim, odmiennym od rzymskiego, obrządkiem i greką jako językiem liturgicznym. Na miejscu imperium zachodniorzymskiego powstały drobne plemienne państewka, które powoli przekształciły się w dojrzałe monarchie

Maria Magdalena natomiast stała przed grobem płacząc. A kiedy płakała, nachyliła się do grobu i ujrzała dwóch aniołów w bieli, siedzących tam, gdzie leżało ciało Jezusa – jednego w miejscu głowy, drugiego w miejscu nóg. I rzekli do niej: „Niewiasto, czemu płaczesz?" Odpowiedziała im: „Zabrano Pana mego i nie wiem, gdzie go położono". Gdy to powiedziała, odwróciła się i ujrzała stojącego Jezusa i nie wiedziała, że to Jezus (...) Jezus rzekł do niej: „Mario!" A ona obróciwszy się, powiedziała do Niego po hebrajsku „Rabbuni", to znaczy Nauczycielu!

J 20,11-15;16

feudalne. Nowe państwa przejęły częściowo kulturę Rzymu. Tak schrystianizowała się Europa i nieprawdą są insynuacje, jakoby chrześcijanie wprowadzali swą religię tylko ogniem i żelazem, przy okazji wybijając zęby niewiernym. Bo gdyby tak było, potrzebna byłaby potężna armia najeźdźców, podbijająca germańskie i celtyckie ludy. A tu, jak na złość, było odwrotnie...

Obydwa odłamy Cesarstwa Rzymskiego dały początek dwóm różnym obrządkom w religii chrześcijańskiej: zachodniemu, z łaciną jako językiem obowiązującym w liturgii, oraz obrządkowi wschodniemu, którego językiem jest greka.

Średniowieczne chrześcijaństwo

Polska przyjęła chrzest dość późno, bo w 966 roku. Było to posunięcie polityczne, nie wypływające z rzeczywistego nawrócenia się Mieszka I – chrześcijaństwo otwierało naszemu krajowi drogę do Europy. Na nasze szczęście, zostaliśmy ochrzczeni przez Czechów i przyjęliśmy obrządek łaciński. Dlaczego szczęście? O tym później.

Ruś, czyli tereny dzisiejszej Litwy, Białorusi i Ukrainy, została ochrzczona przez misjonarzy greckich w 988 r., ale już całe stulecie wcześniej działali wśród Słowian słynni Bizantyjczycy: św. Cyryl i św. Metody, zwani *Apostołami Słowian*. To właśnie św. Cyryl stworzył alfabet, *cyrylicę*, wzorowany na greckim, do dziś używany w zmodyfikowanej formie w wielu państwach Europy Środkowej i Wschodniej.

Niestety, *pax między chrześcijany* nie trwał długo. Pogłębiały się różnice obrzędowe, dogmatyczne, a przede wszystkim językowe, obydwu obrządków. W wieku XI zdarzyła się katastrofa, która wstrząsnęła ówczesną Europą: w roku 1054 nastąpiła tzw. Wielka Schizma, czyli pierwszy wielki rozłam w Kościele. Kościół wschodni zerwał z papiestwem i wyznaczył sobie własnego patriarchę. Rzucono na siebie nawzajem wszystkie możliwe ekskomuniki, ogłoszono zerwanie stosunków i określono wyznawców „przeciwnika" jako kacerzy.

Podział Kościoła na dwa mniejsze – rzymski i grecki, podzielił też Europę. I tutaj wyjaśnia się, dlaczego wszyscy znawcy historii uważają, że szczęśliwe dla Polski było przyjęcie chrztu rzymskiego. Gdyby dominował u nas obrządek grecki, a potem prawosławny, do dziś pisalibyśmy cyrylicą i bylibyśmy pod wpływem Moskwy.

Reformacja

Przeszło cztery i pół wieku później Europą wstrząsnął kolejny potężny konflikt religijny, nazwany przez potomnych *reformacją*. Ruch reformacyjny wiary chrześcijańskiej został zapoczątkowany wystąpieniem niemieckiego zakonnika Marcina Lutra, który w roku 1517 wystąpił ze swymi słynnymi 95 tezami. Zawarte były w nich wszystkie przemyślenia Lutra, m.in. potępienie praktyki sprzedawania odpustów, odrzucenie kultu świętych itp. Oczywiście większość opozycji kościelnej przystąpiła do reformacji, co tylko pogłębiło konflikt. W roku 1521 Luter i jego współwyznawcy zostali potępieni i ekskomunikowani przez papieża, a samego reformatora uznano za banitę. Musiał się więc ukrywać w zamku elektora saskiego. Wtedy to postanowił stworzyć nowy ruch religijny: zrzucił habit, ożenił się i przez resztę życia pozostał w odosobnieniu.

Za przykładem Lutra poszło wielu innych ludzi. Jednym z jego zwolenników był Jan Kalwin. Był on prześladowany jako zwolennik reformacji i ukrywał się w Bazylei,

– (...) Ów pontifex maximus chrześcijan, o którym wspominałem ci panie, a którego spodziewano się znacznie później, przyjechał już i dziś w nocy będzie chrzcił i nauczał na tym cmentarzu. Oni kryją się ze swoją nauką, bo jakkolwiek nie ma dotąd żadnych edyktów, które by jej wzbraniały, ludność ich nienawidzi, więc muszą być ostrożni. Sam Ursus mówił mi, że wszyscy, co do jednej duszy, zgromadzą się dziś w Ostrianum, każdy bowiem chce widzieć i słyszeć tego, który był pierwszym uczniem Chrystusa i którego oni nazywają Wysłannikiem (...)

Henryk Sienkiewicz „Quo Vadis"

Genewie i Strasburgu. On również był założycielem nowej konfesji chrześcijańskiej, zwanej od jego nazwiska kalwinizmem.

Reformacja na ziemiach polskich znalazła bardzo podatny grunt. Bogata szlachta najczęściej przechodziła na wiarę reformowaną; dość popularny był kalwinizm i luteranizm. W większości ówczesnych krajów europejskich „heretycy" padali ofiarą prześladowań, jednakże innowiercy mieszkający w Polsce chronieni byli przez prawo, co więcej – piastowali wysokie stanowiska państwowe. Wystarczy wspomnieć tu choćby hetmana Janusza Radziwiłła, znanego dobrze z kart „Potopu". A ochrona prawna zwolenników konfesji reformowanych? Wystarczy wspomnieć choćby wszystkie dokumenty i ustalenia, które musiał podpisywać każdy nowo obrany król: wśród nich były m.in. prawa o tolerancji religijnej.

Kontrreformacja

Myliłby się jednak ten, kto twierdziłby, że rosnące poparcie zwolenników konfesji reformowanych nie wywołało oddźwięku u niektórych katolików. Obradujący w latach 1545-1563 sobór trydencki potępił ruchy reformacyjne, a jedenaście lat wcześniej Ignacy Loyola założył zakon, który przez ponad dwa wieki był potęgą na polu kontrreformacji. Jezuici, bo o nich tutaj mowa, składali specjalną przysięgę na wierność papieżowi, a ich zadaniem było „zwalczanie herezji". Kontrreformacja w Rzeczypospolitej nie przebiegła aż tak krwawo, jak w innych krajach europejskich. U nas nie było „nocy św. Bartłomieja", a płonące stosy należały do rzadkości – tak naprawdę spalono tylko kilka osób. W naszym kraju kontrreformacja posługiwała się głównie literaturą jako sposobem walki z innowiercami. A na sejmie w Piotrkowie, w roku 1563, zniesiono w Rzeczypospolitej Inkwizycję. Już wkrótce, bo w roku 1572, uchwalono słynną *Konfederację Warszawską*, gwarantującą wieczny pokój pomiędzy różniącymi się w wierze.

Gorącym zwolennikiem katolicyzmu, a co za tym idzie przeciwnikiem reformacji, był pierwszy król elekcyjny – Henryk Walezy. Pochodził on z katolickiej Francji i był nietolerancyjnym, wręcz ortodoksyjnym władcą. Z niechęcią podpisał artykuły henrycjańskie i *pacta conventa*, zwłaszcza te punkty traktatu, które mówiły o tolerancji religijnej.

Innym kontrreformatorem okazał się król Zygmunt III Waza. Ze względu na swe obyczaje i upodobania, był to człowiek niepopularny wśród szlachty. Otaczał się jezuitami, z których najbardziej zasłynął Piotr Skarga, człowiek wielkiej inteligencji, słynny autor *Kazań sejmowych*.

Za panowania tegoż króla doszło do tzw. unii brzeskiej (1596), czyli zjednoczenia Kościoła katolickiego z Cerkwią prawosławną na terenach Rzeczypospolitej.

Warto nadmienić, że najgorętszymi zwolennikami kontrreformacji stawali się neofici, tj. ludzie świeżo nawróceni na wiarę katolicką. Charakterystycznym faktem jest, iż katolicy z dziada-pradziada, ludzie którzy nigdy nie odstąpili od swej religii, tolerowali wolność ludzkiego wyboru i prawo do własnych przekonań.

Konfesje

Nadszedł wreszcie czas, aby po nudnych i długich wywodach na temat historii religii chrześcijańskiej omówić poszczególne wyznania religijne, ich zasady, dogmaty wiary itp. Zacznijmy więc od początku.

Rzymski katolicyzm

Jest to właściwie najstarsza konfesja chrześcijańska, bo założona przez pierwszych apostołów. Na jej czele stoi biskup Rzymu, czyli papież. Istnieje dogmat o nieomylności papieża, dzięki natchnieniu jego osoby przez Ducha Świętą ale odnosi się on tylko do kwestii religijnych.

Podstawowe dogmaty religii katolickiej to wiara w Trójcę Świętą (*Bóg Ojciec, Syn Boży, Duch Święty*), w sprawiedliwość i wierność Boga, a także – co przez ateistów nie jest rozumiane – w jedność Trójcy (*Bóg jest jeden, ale w Trzech Osobach*). Ponadto, według katolików, w Kościele stale obecny jest Duch Święty

Katolicy uznają wszystkie siedem Sakramentów jako źródła łaski pochodzące od Boga, a nie jako symbole, czy znaki, jak ma to miejsce w innych wyznaniach.

Siedem Sakramentów:

1. *Chrzest*
2. *Bierzmowanie*
3. *Spowiedź*
4. *Eucharystia*
5. *Namaszczenie chorych*
6. *Kapłaństwo*
7. *Małżeństwo*

Katolicy wierzą, że Sakramenty są darami od Boga, danymi człowiekowi po to, aby ten nie musiał błądzić. Ponadto dogmatyka rzymskiego katolicyzmu uznaje istnienie Czyśćca, kategorii pośredniej między Piekłem a Niebem. Do Czyśćca idą dusze, które muszą odpokutować jakieś ziemskie winy i nie są jeszcze w pełni gotowe do przyjęcia w Raju. Bardzo ważny jest też kult świętych.

W XVII wieku w Kościele katolickim wyraźnie dominowało życie zakonne. Od razu nasuwa się pytanie – czy brat zakonny (albo siostra) to osoba duchowna? Nie! Zakonnicy nie posiadający święceń kapłańskich są osobami świeckimi! Kościół katolicki, jak i inne konfesje siedemnastowieczne, nie uznawały np. kapłaństwa kobiet. Jakże więc można mówić o zakonnicy: *osoba duchowna?* Każdy zakon jest inny, bowiem jego członkowie naśladują swojego patrona, najczęściej kanonizowanego.

W Kościele katolickim od XIII wieku księża zachowują celibat.

Żywoty świętych pańskich według Kalendarza Rzymskiego spisane

Jak już wcześniej wspomniano, w Kościele katolickim bardzo ważny jest kult świętych. Każdy z nich jest patronem jakiegoś aspektu ludzkiego życia i do niego należy się modlić, aby otrzymać jakąś łaskę. **UWAGA**: oznacza to, że należy prosić świętego tylko i wyłącznie o wstawiennictwo. To nie on zsyła łaskę!

ŚW. MARIA, MATKA JEZUSA

Jest chyba najbardziej znaną świętą niewiastą. Jej kult cieszy się w Rzeczypospolitej wielką popularnością

– wystarczy wspomnieć liczne sanktuaria Maryjne, jak choćby to na Jasnej Górze (prowadzone przez zakon paulinów), czy w Ostrej Bramie. Znajdują się tam cudowne obrazy, słynące na cały kraj licznymi łaskami i uzdrowieniami.

Modlitwa: daje wszechstronnie rozumianą pomoc.

Święto: 1 stycznia (Świętej Bożej Rodzicielki), 15 sierpnia (Wniebowzięcie), 25 marca (Zwiastowanie).

ŚW. WOJCIECH, PATRON POLSKI

Św. Wojciech przyszedł na świat około roku 956 w czeskich Libicach. Rodzice dość wcześnie przeznaczyli go do stanu duchownego. Podczas bierzmowania przyjął imię Adalbert, pod którym czczony jest do dziś w zachodniej części Europy. W Polsce znany jest pod swym imieniem chrzestnym – Wojciech. W 983 roku został wyświęcony na biskupa Pragi. Jako *episcopus* dużo starań poświęcił sprawie wykupu niewolników – chrześcijan, których Żydzi sprzedawali do krajów muzułmańskich (Praga leżała na opanowanym przez Żydów szlaku handlowym znad Morza Kaspijskiego do Andaluzji). Po kilku latach Wojciech, zniechęcony rozwiązłością kleru, rozdał wszystko, co miał i wstąpił do zakonu benedyktynów. Po pewnym czasie wrócił do Czech, ale popadł w konflikt z księciem Bolesławem II i wyjechał do Italii, Francji, a potem do Polski. Tu podsunięto mu myśl o nawróceniu Prusów, nękających granice naszego państwa.

W porozumieniu z księciem Bolesławem Wojciech popłynął samotrzeć łodzią do Gdańska, a potem bezpośrednio do Prus. Kiedy usiłował rozpocząć pracę misyjną, został zabity przez pogańskiego kapłana w miejscowości Truso – misjonarzowi odcięto głowę, którą wbito na żerdź. Jego dwaj towarzysze, cudem ocaleni, zdali Bolesławowi relację ze śmierci męczennika. Książę wykupił jego ciało, oferując zań tyle złota, ile ważyło (legenda głosi, że ciało świętego w chwili transakcji stało się lekkie jak puch).

Modlitwa: do św. Wojciecha należy modlić się o wzmocnienie wiary, a także za sprawy Rzeczypospolitej, gdy wszystko inne zawiedzie.

Święto: 23 kwietnia.

ŚW. PIOTR, PIERWSZY PAPIEŻ

Św. Piotra znano jako ucznia Chrystusa. W tradycji chrześcijańskiej dzierży on klucze do bram Raju. Był rybakiem z Galilei, a prawdziwe jego imię brzmiało Szymon. Piotr zostawił wszystko, co posiadał i poszedł za Jezusem. Został pierwszym papieżem, wybranym na ten urząd przez samego Jezusa. W latach 48–49 Piotr przewodniczył pierwszemu soborowi w Jerozolimie. W roku 67 został ukrzyżowany w Rzymie.

Modlitwa: św. Piotra można prosić o wstawiennictwo za Kościół, jego jedność, a także za kapłanów, zakonników etc.

Święto: 29 czerwca.

ŚW. PAWEŁ APOSTOŁ

Św. Paweł z Tarsu był z początku bezwzględnym prześladowcą chrześcijan. To on skazywał na śmierć liczne rzesze ludzi, ale, jak podają Dzieje Apostolskie, nawrócił się w chwili, gdy objawił mu się zmartwychwstały Jezus. Po tym zdarzeniu rozpoczął nauczanie najpierw w Tarsie, a potem w Antiochii. Po 44 roku Paweł odbył trzy podróże misyjne, nawracając pogan i zakładając gminy chrześcijańskie w Azji i Europie. W roku 67 został ścięty.

Modlitwa: św. Pawła można prosić o te same wstawiennictwa co św. Piotra, jak również modlić się do niego za misjonarzy.

Święto: 29 czerwca.

Św. IGNACY LOYOLA

Św. Ignacy urodził się w 1491 roku w zamku Loyola w Hiszpanii. Będąc już dorosłym, zaciągnął się do wojska i brał udział w wojnie pomiędzy Francją a Hiszpanią. Podczas oblężenia Pampeluny został ranny, a w czasie rekonwalescencji czytał *Żywoty świętych*. Pod wpływem tej lektury Loyola zdecydował się podjąć życie zakonne.

W roku 1540 papież Paweł III zatwierdził założone przez Ignacego Towarzystwo Jezusowe (Societas Iesu), znane powszechnie jako zakon ks. jezuitów. W formule zakonu znajduje się klauzula o bezwzględnym posłuszeństwie głowie Kościoła. Loyola zmarł 31 lipca 1556 roku.

Modlitwa: św. Ignacego można prosić o siły do pracy na rzecz Kościoła, o zwalczanie herezji itp.

Święto: 31 lipca.

ŚW. JERZY, PATRON ŻOŁNIERZY

Kult tego męczennika datuje się co najmniej od V wieku, ale Jerzy żył dużo wcześniej. Mało o nim wiemy, gdyż mnóstwo dokumentów zostało sfałszowanych przez starożytnych heretyków. Najprawdopodobniej był żołnierzem. Tradycja głosi, że św. Jerzy jest pogromcą smoka, aczkolwiek kanonizowany został nie za to, ale za męczeństwo – zginął w roku 305 w trakcie prześladowań chrześcijan.

Modlitwa: poleca się mu przed bitwą w słusznej sprawie.

Święto: 23 kwietnia.

ŚW. ANTONI Z PADWY, PATRON UBOGICH

Św. Antoni naprawdę nazywał się Ferdynand Bullone. Urodził się w roku 1195 w Lizbonie w Portugalii, ale ze względu na fakt, iż przez długi czas przebywał w Padwie, nazywa się go św. Antonim Padewskim. Imię to przybrał wstępując najpierw do zakonu kanoników regularnych św. Augustyna, a potem, nie bez protestów przełożonych, do zakonu franciszkanów.

Św. Antoni dużo podróżował, głosząc Ewangelię m.in. Maurom. Był profesorem teologii w Bolonii, Montpellier i Padwie. Dał się poznać jako doskonały kaznodzieja, po jego kazaniach wielu innowierców doznawało nawrócenia.

Legendy, krążące o nim już za życia, mówiły o kazaniu wygłoszonym w Rimini do ryby, o mule zachęconym przez świętego do przyklęknięcia przed Najświętszym Sakramentem, o psałterzu, który został skradziony, a za sprawą św. Antoniego wrócił do właściciela (stąd św. Antoni jest też patronem osób, które coś zgubiły). Inna legenda mówi, iż św. Antoni widziany był w oknie z Dzieciątkiem Jezus na ręku (bardzo często przedstawia się go na rzeźbach i obrazach w ten właśnie sposób).

Modlitwa: modląc się, można poprosić św. Antoniego o pomoc w odnalezieniu zguby, albo o pomoc finansową, gdy bohater Pana Gracza nie posiada grosza przy duszy.

Święto: 13 czerwca.

ŚW. MARCIN Z TOURS, PATRON ŻOŁNIERZY

Ten wielki i słynny święty urodził się w Pannonii, na terenie dzisiejszych Węgier, w roku 317. Był synem poganina, rzymskiego żołnierza. Marcin, podobnie jak jego ojciec, poświęcił się służbie wojskowej. U bram miasta Ambianum, tknięty litością nad żebrakiem, podarował mu połowę swojego płaszcza. Następnej nocy przyśnił mu się sen, w którym Jezus mówił do otaczających go aniołów: *to Marcin okrył mnie swoim płaszczem*. Po przyjęciu chrztu i wystąpieniu z wojska (uważał, że służba wojskowa nie licuje z chrześcijaństwem), św. Marcin był przez jakiś czas akolitą, a potem został pustelnikiem i założył klasztor Ligugé pod Poitiers, najstarszy tego rodzaju przybytek w Galii. Zasłynął z surowości obyczajów, a równocześnie wyrozumiałości dla innych, sprzeciwiał się np. karze śmierci dla heretyków.

Modlitwa: św. Marcina proszą o pomoc najczęściej żołnierze albo pustelnicy.

Święto: 11 listopada.

ŚWIĘTA RYTA – PATRONKA SPRAW BEZNADZIEJNYCH

Św. Ryta urodziła się we Włoszech w roku 1360. Już jako mała dziewczynka pragnęła wstąpić do zakonu, jednak jej rodzice postanowili inaczej. Wydano ją za mąż za człowieka gwałtownego i rozpustnego, który w napadach gniewu źle traktował swą małżonkę i dzieci. Po dwudziestu latach małżeństwa człowiek ten zginął pchnięty nożem; przed śmiercią okazał jednak skruchę. Wkrótce po tym zmarli obaj synowie Ryty. Po tej tragedii przyszła święta wstąpiła do klasztoru. Gdy pewnego razu modliła się pod krzyżem, prosząc: *Pozwól mi cierpieć jak Ty, Boże*, z korony cierniowej spadł kolec, raniąc ją w czoło, a rana nie chciała się zagoić.

Modlitwa: św. Rytę najczęściej prosi się o pomoc w sytuacjach bez wyjścia, pomaga zachować zimną krew, a gdy jest cień szansy – pomaga wybrnąć z opresji.

Święto: 22 maja.

ŚWIĘCI ARCHANIOŁOWIE – RAFAŁ, MICHAŁ I GABRIEL

Aniołowie są bezcielesnymi duchami, obdarzonymi rozumem, inteligencją, siłą woli i świętością. Niekiedy Bóg czyni ich swoimi posłańcami do ludzi. Aniołowie zorganizowani są w dziewięciu chórach: Serafini, Cherubini, Trony, Panowania, Moce, Zwierzchności, Władze, Archaniołowie i Aniołowie.

Imię Michał, oznacza „Któż jak Bóg?". Było ono zawołaniem aniołów w zmaganiach z Lucyferem i jego poplecznikami. Od czasów apostolskich Kościół okazuje mu cześć szczególną oraz prosi o pomoc i obronę. Michał dowodzi wojskami niebieskimi, należy do zastępu Serafinów.

Imię Gabriel oznacza tyle, co „Mąż Boży" albo „Bóg jest moim męstwem". Anioł ten zwiastował Maryi poczęcie Jezusa i ukazał się też Zachariaszowi, zapowiadając narodziny Jana Chrzciciela. W Starym Testamencie oznajmił Danielowi proroctwo siedemdziesięciu tygodni.

Imię Rafał oznacza „Bóg uzdrawia". Anioł ten był przewodnikiem młodego Tobiasza w czasie podróży. Pomógł wędrowcowi poślubić Sarę, córkę Raguela, i odpędził władającego nią demona, a potem uleczył ojca Tobiasza ze ślepoty. Można prosić go o uzdrowienia lub ochronę przed Złym Duchem.

Ja jestem Rafał, jeden z siedmiu aniołów, którzy stoją w pogotowiu i wchodzą przed majestat Pański.

Tb 12, 15

Modlitwa: Michał – opieka i ochrona przed złem; Rafał – uzdrowienia, opieka, ochrona; Gabriel – mądrość, opieka.

Święto: 29 września.

(...) gdy więc jeszcze wymawiałem modlitwy, mąż Gabriel, którego spostrzegłem przedtem, przybył do mnie lecąc pospiesznie około czasu wieczornej ofiary. Przybył, rozmawiał ze mną i powiedział: „Danielu, wyszedłem teraz, by ci dać całkowite zrozumienie. Gdy zacząłeś swe błagalne modlitwy, wypowiedziano słowo, ja zaś przybyłem, by ci je oznajmić".

Dn 9, 21-23

Na to rzekł Zachariasz do anioła: „Po czym to poznam? Bo ja jestem stary i moja żona jest już w podeszłym wieku". Odpowiedział mu anioł: „Ja jestem Gabriel, który stoję przed Bogiem".

Łk 1, 18-19

W szóstym miesiącu posłał Bóg anioła Gabriela do miasta w Galilei, zwanego Nazaret, do dziewicy poślubionej mężowi imieniem Józef, z rodu Dawida; a Dziewicy było na imię Maryja.

Łk 1, 26-27

Miejsca święte

Świętym miejscem może być każda piędź ziemi, która związana jest z objawieniami, cudownymi uzdrowieniami i innymi zjawiskami nadprzyrodzonymi, które pochodzą od Boga. W takich miejscach najczęściej buduje się sanktuaria – całe kompleksy sakralne, w których oddaje się cześć świętemu. W miejscach tych, jak już wcześniej wspomniano, można doznać uzdrowienia fizycznego lub psychicznego, uwolnienia od jakiegoś nałogu etc. Nie jest to jednak proste – nie każdy otrzyma to, o co prosi – cuda nie zdarzają się na zamówienie i wcale nie są częste. Do dyspozycji Starosty Gry zostawiamy cały bałagan z tym związany. My sugerujemy, aby cuda nie zdarzały się za często i nie w sytuacjach, gdy na 1k100 zostanie wyrzucona jakaś liczba – Bóg nie gra w kości!

Jasna Góra

Jasna Góra to wzgórze w Częstochowie, na którym ulokowany jest klasztor oo. paulinów. Znajduje się tam cudowny obraz Matki Boskiej Częstochowskiej. Jest to bardzo stara ikona (prawdopodobnie pochodząca z III wieku po Chrystusie) przywieziona do Polski w XIV wieku. W XVII wieku miejsce to stało się najbardziej znanym polskim sanktuarium.

Ostra Brama

Ostra Brama to również sanktuarium Maryjne, późniejsze niż Jasna Góra, bo pochodzące z wieku XVI. Jest to kościół w Wilnie (obecnie Litwa) z cudownym obrazem Matki Boskiej Ostrobramskiej.

Gniezno

Gniezno, pierwsza stolica Polski, zarówno polityczna, jak i kościelna, słynie z romańskiej katedry, w której znajduje się grób ze szczątkami św. Wojciecha, patrona Polski.

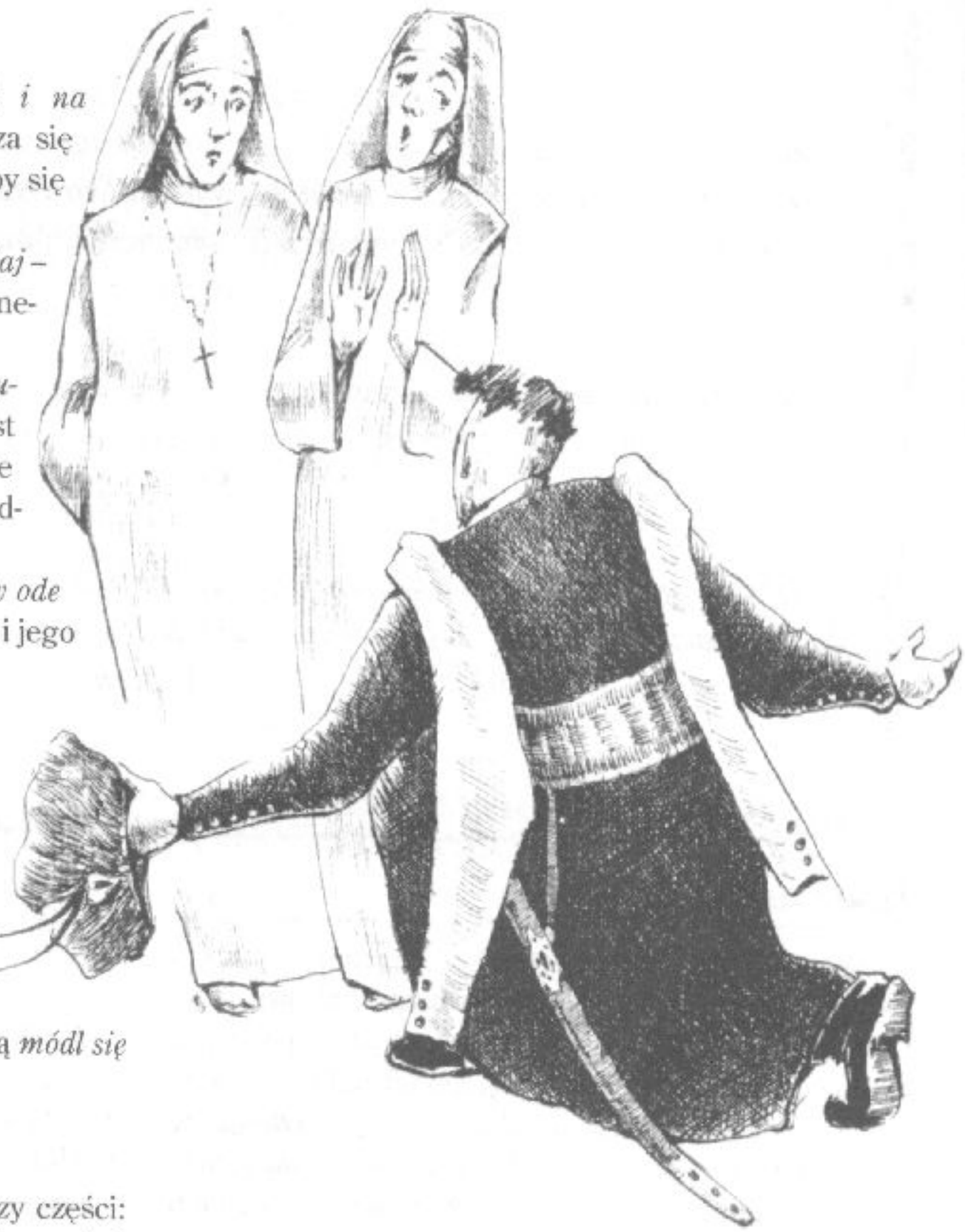
Nabożeństwa i modlitwy

Jest to rytuał katolicki o najpotężniejszym działaniu. Msza św., odprawiana w określonej intencji, może zdziałać cuda. Szczególna forma mszy – msza gregoriańska (odprawiana przez miesiąc, dzień w dzień) zbawia dusze pokutujące w Czyśćcu. Aby otrzymać jakiś szczególny dar, należy „dać na mszę" – zamówić u kapłana odprawienie nabożeństwa w określonej intencji, potem zaś należy we mszy pobożnie uczestniczyć i czekać na rezultaty. Oczywiście intencje typu „błagam Cię, Panie, o śmierć mojego znienawidzonego wroga" nie zostaną spełnione. Szanse na otrzymanie upragnionego daru zwiększają się, gdy msza odprawiana jest w sanktuarium.

Modlitwa Pańska (Ojcze Nasz):

Jest to najstarsza modlitwa chrześcijańska, podyktowana przez samego Chrystusa. Składa się z sześciu wezwań, które rozpatrzymy kolejno.

1. *Święć się imię Twoje,*
2. *Przyjdź Królestwo Twoje,*
3. *Bądź wola Twoja jako w niebie, tak i na ziemi* – mówiący te słowa świadomie zgadza się przyjąć wolę Boga, nawet jeśli nie pokrywałaby się ona z jego zachciankami.
4. *Chleba naszego powszedniego daj nam dzisiaj* – to prośba o to, aby nie zabrakło nam codziennego pożywienia.
5. *I odpuść nam nasze winy, jako i my odpuszczamy naszym winowajcom* – to wezwanie jest bardzo ważne, choć zazwyczaj modlący się nie za bardzo wiedzą, o co proszą; wynika to z „odklepywania" modlitwy.
6. *I nie wódź nas na pokuszenie, ale nas zbaw ode złego* – prośba o uchronienie przed grzechem i jego szafarzem – Szatanem.



Litanie

Litanie to modlitwy polegające na wielokrotnym wezwaniu jakiegoś świętego (a w przypadku Litanii do Wszystkich Świętych – wezwanie Świętych Pańskich) do wysłuchania naszej prośby i ewentualnego jej spełnienia. Każda litania składa się z licznych wezwań, które przedzielane są prośbą *módl się za nami*, bądź *zmiłuj się nad nami*.

Różaniec

Modlitwa różańcowa podzielona jest na trzy części: Radosną, Bolesną i Chwalebną, z których każda ma pięć Tajemnic. Każda Tajemnica składa się z jednej modlitwy *Ojcze Nasz* oraz dziesięciu *Pozdrowień Anielskich (Zdrowaś Mario)*. Podobnie jak litania, jest to bardzo skuteczna modlitwa.

Jeżeli chodzi o pogrupowanie modlitw pod względem ich skuteczności, to możemy wyróżnić następujący podział:

Modlitwy o wstawiennictwo do świętych.
Modlitwa Pańska, Pozdrowienie Anielskie.
Litanie.
Modlitwa różańcowa.
Msza święta

Proście, a będzie wam dane

A jak to wszystko wygląda od strony mechaniki gry? Starosta Gry powinien ustalić sobie najpierw, jak duża jest szansa, że modlitwa bohatera będzie wysłuchana. Jak to zrobić? Ten problem pozostawimy Starostom do samodzielnego rozwiązania – nie będziemy podawać tabelek z szansami procentowymi, ponieważ w rzeczywistości Pan Bóg nie wysłuchuje naszych modlitw w 2k10 przypadkach. Na pewno jednak Starosta musi wziąć pod uwagę liczbę **złych uczynków** bohatera – im jest ich mniej, tym większe prawdopodobieństwo wysłuchania modłów. Co za tym idzie, bohater, który odbył spowiedź, ma w tej materii większe szanse. Jeżeli dodatkowo przyjmie komunię, szansa znacząco rośnie. Co jeszcze może ją zwiększyć? Na pewno liczba **dobrych uczynków**.

Pamiętaj Starosto, że nie na darmo ustalano święta. Jeśli pan brat pomodli się w dzień danego świętego, to i on może przychylić się do modlitwy. I jeszcze jedno: gdy bohater jest w nagłej potrzebie, jego błagania z pewnością szybciej zostaną wysłuchane. Ale z tym akurat nie należy przesadzać.

Jeżeli jednak ktoś nie może wytrzymać bez kości, niech przyjmie sobie, że np. każda z wymienionych wyżej okoliczności zwiększa szanse wysłuchania modlitwy o 10 procent.

A oto przykład:

Pobożny i dobry pan Tomasz Wolski ukrywa się w krzakach przed ścigającym go oddziałem bisurmańskim. Sytuacja jest bez wyjścia – poganie zaraz go dopadną, a co potem mu zrobią... strach pomyśleć. Pan Wolski nie traci jednak nadziei i modli się po cichu do św. Ryty – patronki spraw beznadziejnych: „Św. Ryto, pomóż mi wydostać się z matni". Starosta Gry patrzy na uczynki pana Wolskiego – 3 dobre i 1 zły. No, nieźle, chociaż mogłoby być lepiej. Ustalamy również, że Wolski jest naprawdę w nagłej potrzebie – temu nikt nie zaprzeczy. Chwila namysłu i Starosta Gry decyduje, że prośba pana Tomasza zostaje wysłuchana.

Nagle z dali do pogańskich uszu dobiega tętent kopyt. To jakiś spłoszony koń, który uciekł swemu panu. Tatarzy nie wiedzą jednak o tym i galopują w jego stronę, mniemając, iż to pan Wolski ucieka przed nimi.

UWAGA: TEN AKAPIT NALEŻY POTRAKTOWAĆ JAKO PRZESTROGĘ !

Niechaj żaden Starosta Gry nie wciela się w rolę Pana Boga! Takie zachowanie byłoby objawem głupoty i pychy! Pamiętajcie, że Lucyfer został strącony do Piekła właśnie za to, iż chciał być równy Bogu!

Pamiętajcie również, że Pan Bóg jest nieskończenie dobry i nigdy nie zrobi niczego, co mogłoby być złe dla człowieka. Nawet jeśli nie rozumiemy Jego intencji, nie znaczy to, że o nas zapomniał lub robi nam za złość. Zasady, które tutaj podaliśmy, należy traktować bardzo ostrożnie, dotyczy to zwłaszcza Starostów Gry i Panów Graczy wierzących, gdyż łatwo popaść w bluźnierstwo! Nie wolno Pana Boga traktować jak marionetkę; nikomu nie wyjdzie to na dobre.

Protestantyzm

Mianem protestantyzmu określa się wszystkie odmiany chrześcijaństwa reformowanego. Mają one wiele wspólnych cech, jako że wyrosły z tego samego ruchu religijnego, jakim była reformacja. W Rzeczypospolitej najpopularniejszymi wyznaniami protestanckimi były luteranizm i kalwinizm.

Luteranizm

Luteranizm uznaje Biblię jako jedyne źródło wiary i odrzuca prymat papiestwa, za jedynego zwierzchnika Kościoła uznając Chrystusa (co, według katolików, sprzeciwia się słowom Chrystusa zawartym w Piśmie Świętym). Z Sakramentów protestanci uznają jedynie Chrzest i Eucharystię, ale nie jako dary, a jedynie jako znaki, symbole. Nie wierzą ponadto w przemianę chleba i wina podczas mszy św. w ciało i krew Chrystusa; odrzucają pojęcie kapłaństwa jako sakramentu; nie uznają celibatu księży, ani odpustów jako formy „kupienia zbawienia". Sprzeciwiają się także życiu zakonnemu oraz kultowi świętych, uważając to ostatnie za bałwochwalstwo.

Punktem wyjścia luteranizmu jest koncepcja usprawiedliwienia przez wiarę. Według tej doktryny, źródłem zbawienia jest sama wiara, a dobre uczynki – jej następstwem.

Marcin Luter wprowadził do liturgii, zamiast łaciny, języki narodowe.

Kalwinizm

Wyznanie to zostało wyłożone przez Jana Kalwina w roku 1536, w dziele *Christianae religionis institutio*. Główne założenia tej konfesji są bardzo podobne do luteranizmu, różnią się jednak bardzo rygorystycznie pojętą doktryną predestynacji. Według tej reguły, Bóg z góry przeznacza ludzi do zbawienia lub potępienia (co według katolików sprzeciwia się dogmatowi wolnej woli), a zarazem obdarza ich (lub nie) łaską wiary. Kalwinizm wyznaje surową etykę i moralność – potępia zabawy, tańce i gry hazardowe, a także nakazuje obchodzenie niedzieli jako święta wyłącznie religijnego. Można powiedzieć, że konfesja ta włożyła wkład w narodziny kapitalizmu, gdyż uznawała bogactwo jako łaskę bożą, nagrodę za dobrą pracę.

Prawosławie

Prawosławie nie jest wyznaniem wyrosłym na fali reformacyjnej. Jak już wcześniej wspomniano, w 1054 roku nastąpił potężny rozłam religijny – powstał Kościół ortodoksyjny, zwany inaczej Cerkwią prawosławną.

Wyznanie to do dzisiejszego dnia posługuje się kalendarzem juliańskim, tak więc daty wszystkich świąt różnią się znacznie od tych wyznaczonych wg powszechnie przyjętego kalendarza gregoriańskiego (reforma kalendarza została przeprowadzona w 1582 r. przez papieża Grzegorza XIII). W sprawach doktrynalnych prawosławie opiera się na Piśmie Świętym oraz na

orzeczeniach pierwszych soborów chrześcijańskich, i w tym względzie jest najbardziej podobne do pierwotnej religii katolickiej (z jednym wyjątkiem: jako że rozłam nastąpił przed wiekiem XIII, małżeństwa księży są tu dozwolone). Prawosławni odprawiają swe nabożeństwa w kościołach zwanych cerkwiami, a językiem używanym w liturgii jest staro-cerkiewno-słowiański lub języki narodowe. Brak jest też charakterystycznej dla Kościoła katolickiego centralizacji hierarchii. Patriarchowie Kościoła prawosławnego są w dużej mierze samodzielni, tak jak we wczesnym chrześcijaństwie.

W Rzeczypospolitej Kościół prawosławny popularny był na wschodnich rubieżach kraju. Do pewnego momentu wyznanie to było samodzielnym kultem chrześcijańskim, egzystującym na równych prawach z innymi konfesjami. Na skutek inicjatywy króla Zygmunta Wazy i Piotra Skargi, 23 grudnia 1595 roku w Wiecznym Mieście dwaj biskupi prawosławni – Hipacy Pociej oraz Cyryl Terlecki – podpisali akt unii ściołów prawosławnego i katolickiego w Rzeczypo litej. W październiku 1596 roku synod w Brześciu tewskim ostatecznie ogłosił światu unię, zwaną póź Unią Brzeską. Unici, bo tak nazwano wiernych t wyznania, zachowali prawo do własnego obrządku małżeństw księży, oraz wszystkie inne elementy re prawosławnej, *de facto* będąc jednak poddanymi pa ża rzymskiego.

Bracia polscy

Bracia polscy, zwani też arianami lub antytrynita mi, wyodrębnili się z grupy polskich kalwinów w o ny zbór. Największą różnicę stanowi odrzucenie p arian dogmatu Trójcy Świętej. Nie możemy w mówić o nich jako o chrześcijanach. Charakterysty ne dla braci polskich było również wysuwanie post latu tolerancji religijnej. Antytrynitarze wywoływ niechęć zarówno u hierarchii katolickiej, jak i u w znawców protestantyzmu. Jedyną przychylną ir konfesją byli kalwini.

W społeczności arian ścierały się dwa nurty: ra dykalny zakazywał brania udziału w wojnach, służby wojskowej, piastowania urzędów, potępiał pańszczy znę i karę śmierci oraz wymagał zrzeczenia się mają ków przez szlachtę. Natomiast nurt umiarkowan grupował średnią szlachtę, a nawet magnatów i, ja łatwo się domyśleć, nie potępiał armii, bogactwa et

Do najważniejszych nurtów arianizmu polskiego r żał socynianizm (nazwany tak od nazwiska Fausta S na), odrzucający wszystkie pierwiastki mistyczne w re

Bracia polscy wnieśli duży wkład w kulturę i oświatę naszego kraju. W 1602 roku założono Akademię Rakowską oraz drukarnię. Arianami byli m.in. słynni poeci Wacław Potocki i Zbigniew Morsztyn.

Religia mojżeszowa

W XVII wieku terytoria Rzeczypospolitej zamieszkiwało mnóstwo Żydów. Posiadali oni własną religię, której poza ludźmi ich narodowości właściwie nikt nie wyznawał. Religia mojżeszowa jest do dziś religią monoteistyczną, opartą na księdze *Starego Testamentu*. Tak więc judaizm częściowo pokrywa się z chrześcijaństwem, a nawet z islamem!

Podstawą religii żydowskiej jest wiara w jednego Boga i oczekiwanie na Mesjasza, który ma poprowadzić naród wybrany do zwycięstw i chwały. Chrześcijanie wierzą, że obiecanym Mesjaszem był Jezus.

Doktryna judaizmu opiera się na dwóch księgach: *Biblii* (a właściwie tylko Starym Testamencie) oraz *Talmudzie*. Podstawą etyki jest 613 zakazów i nakazów, sformułowanych w obu księgach, a przepisy te regulują całe życie moralne wyznawców. Każdy prawowierny Żyd wierzy w Jahwe (którego prawdziwego imienia nikt nie zna), będącego Stwórcą świata i ojcem wszystkich ludzi, jak również w życie po śmierci, w którym każdy otrzyma odpowiednią nagrodę lub karę. Żydzi wierzą, że są narodem wybranym przez Boga, na mocy przymierza pomiędzy Jahwe a Mojżeszem, zawartego na górze Synaj. To właśnie z narodu żydowskiego będzie pochodził przyszły Mesjasz.

Każde dziecko płci męskiej powinno być obrzezane wkrótce po urodzeniu, co jest znakiem przynależności do religii. Chłopiec zostaje przyjęty w poczet dorosłych (rytuał ten nazywa się *bar micwa*) po ukończeniu trzynastu lat.

Świętym dniem starozakonnych nie jest niedziela, a sobota (zwana szabatem lub szabasem), w który to dzień Żydzi spotykają się w synagogach i odczytują teksty ze świętych ksiąg, wyjaśniają ich znaczenie i śpiewają pieśni. Nie ma tu scentralizowanej hierarchii duchowieństwa – wszystko opiera się na dużej samodzielności poszczególnych gmin, kierowanych przez rabinów (od hebrajskiego rabbi – nauczyciel).

Żydzi nie jedzą mięsa wieprzowego, uznając je za nieczyste.

Islam

Islam jest najmłodszą z religii monoteistycznych, gdyż powstał w VII wieku po Chrystusie, a jej założycielem był prorok Mahomet (jego prawdziwe imię brzmiało *Muhammad ibn Abd Allach*), który około czterdziestego roku życia rozpoczął głoszenie swej wiary. Jako datę przełomową dla islamu możemy uznać ucieczkę Proroka, wraz z grupą zwolenników, z Mekki do Medyny (16 czerwca 622 r.). Co ciekawe, doktryna islamu jest niejako kompilacją judaizmu, chrześcijaństwa i kilku pomniejszych filozofii, które w owym czasie były dość popularne. Świętą księgą wszystkich bisurmanów jest *Koran*, który ma wiele wspólnego z żydowską *Biblią*, a co za tym idzie – ze *Starym Testamentem*. Islamiści uznają wszystkich starotestamentowych patriarchów (np. Abrahama, Noego, Izajasza), a także... Jezusa, ale nie za Boga, a proroka. W tej religii brak jest jakichkolwiek tajemnic wiary czy dogmatów, a cała religia opiera się na wierze w Allacha – jedynego boga, stwórcę świata, oraz w człowieka, który posiada wolną wolę i ma prawo wyboru pomiędzy złem a dobrem. W arabskim raju czekają na świętego piękne hurysy i wiele innych atrakcji.

Jak się do tego raju dostać? Przede wszystkim trzeba być wyznawcą Proroka, którym zostać można bardzo prosto – przez wypowiedzenie słów: *Nie ma boga prócz Allacha, a Mahomet jest jego prorokiem*. Kolejnym warunkiem jest życie zgodne z wymogami religii. Dobrze jest też umrzeć za wiarę, a jeszcze lepiej w świętej wojnie z niewiernymi (tzw. *dżihad*). Mahometanom nie wolno pić alkoholu (co *notabene* łatwo ominąć: pijącego pod drzewem Allach z nieba nie widzi; nie wolno pić wina ani gorzałki, ale o piwie Prorok nie wspomniał; wino to lekarstwo, więc należy się leczyć itp.), nie wolno też spożywać mięsa wieprzowego, a każdy wyznawca Allacha powinien być obrzezany. Ponadto każdy prawowierny powinien przynajmniej raz dziennie modlić się (najlepiej w południe), kierując twarz w stronę Mekki. Należy też, przynajmniej raz w życiu, odbyć pielgrzymkę do świętego miasta islamu – Mekki. Każdy Arab ma prawo **posiadać** cztery żony (bo tyle miał Prorok).

Zakusy Szatana, czyli o opętaniach

Nieprzyjaciel zawsze chciał wykorzystywać niewinne dusze ludzkie do swych celów. Jest cierpliwy. Patrzy i czeka, aż człowiek wpadnie w tarapaty. Im większe to kłopoty, tym dla niego lepiej. Wtedy właśnie zsyła na nieszczęśnika wątpliwości: „Czy Bóg naprawdę jest dobry, skoro pozwala mi cierpieć tak bardzo?", „Za co tak mnie karze? Pewnie mnie nienawidzi". Kiedy człowiek uwierzy w te kłamstwa, jest już prawie w szponach Szatana. Zaczyna się bardzo niewinnie – cierpiący udaje się po „pomoc" na przykład do czarownicy. Ta rozkłada na stole karty Tarota (one też są narzędziem Szatana!), po czym, interpretując je, szuka wyjścia z trudnej sytuacji. Jeżeli człowiek posiada talenty magiczne, Tarot oddziałuje na niego, zaczyna fascynować. W końcu taki człowiek, o ile nie sprzeciwi się szatańskiemu wezwaniu, sam staje się adeptem mrocznych kunsztów. A to już jest ścieżka wiodąca ku potępieniu...

Wydaje się, że na te siły nie ma ratunku. Nie! Po trzykroć nie! To jest kolejna sztuczka piekielnych mocy. Nie wolno Wam wierzyć diabłu, bo sami na siebie ściągacie zgubę! Owszem, ludzie cierpią, nawet bardzo, ale dlaczego Bóg nie interweniuje? Po pierwsze: cierpienie ludzkie ma sens: wzbogaca i uszlachetnia duszę. Wyobraźcie sobie człowieka, który zawsze miał w życiu szczęście i nigdy

z żadnego powodu nie cierpiał. Czy taka osoba będzie potrafiła współczuć? Nie, ponieważ nie znając cierpienia, nie jest w stanie go pojąć. Po drugie: trzeba dać Bogu szansę, bo inaczej dojdzie do sytuacji jak w starym, żydowskim dowcipie: na zarzuty „Ty mnie Panie Boże nie kochasz! Ty nie chcesz, żebym wygrał na loterii", wyjrzy Pan Bóg zza chmurki i powie: „Icek, proszę cię, kup chociaż los!". Nie zostanie człowiekowi udzielona pomoc, jeśli o nią nie poprosi, gdyż byłoby to naruszenie wolnej woli. Tak to wygląda. Nie szukajcie więc pocieszenia w złudnych wróżbach i tym podobnych gusłach Panowie Gracze, zarówno w grze, jak i w rzeczywistości.

Ale wróćmy do tematu. Do opętania nigdy nie dojdzie, jeżeli człowiek nie wyrazi na nie zgody. To nie wygląda w ten sposób, że gdy ciemne siły upatrzą sobie bohatera, to już koniec, stanie się sługą czarta. Nie! Od czego jest wolna wola? Każdy, powtarzam, każdy opętany w jakiś sposób może się od tego uwolnić. Nie jest to proste – trzeba bardzo tego pragnąć, modlić się, sprawować posty i pokutę. Należy przy tym pamiętać, że człowiek przez cały czas narażony jest na silne pokusy ze strony Nieprzyjaciela. Aby uwolnić duszę od zakusów demona, należy czasem przeprowadzić egzorcyzmy, ale o tym później.

W jaki sposób demon dokonuje samego dzieła opętania? Najprostszym sposobem jest przedstawienie się jako osoba lub siła związana z dobrem i sprawiedliwością. Diabeł roztacza przed swą, nieświadomą śmiertelnego niebezpieczeństwa, ofiarą wizje wielkiego szczęścia i powodzenia w życiu – osobiście albo przez kogoś, kto już mu służy. Czasem zdarza się, że po prostu kusi, wpływając na myśli i żądze upatrzonego człowieka. Jeżeli to mu się uda i nieszczęśnik choćby podświadomie powie „tak", to już jest w szponach Szatana.

W plugawej i bezbożnej *Księdze X* nie wspomniano nawet słowem o tym, że każdy, kto służy diabłu lub zaprzedaje duszę, jest opętany przez demona! Oto są sztuczki czartowskie, na pokuszenie niewinne dusze wiodące! Niechaj Starostowie Gry czynią z tym, co chcą, wolna wola, jednakże jeśli nie zamierzają wpaść w szpony Nieprzyjaciela, niech grają wedle zasad zawartych w niniejszej księdze i traktują charakterników jako osoby pozostające pod wpływem czarta na zasadach podanych poniżej.

Opętanie

Panowie Gracze podróżując przez tereny Rzeczypospolitej mogą czasem natknąć się na dość niecodzienną scenę. Oto gdy bohaterowie mijają któryś z kościołów, zauważą przy nim przykutego do ściany mężczyznę lub niewiastę. Osobnik ów krzyczy, przeklina przechodniów najokropniejszymi słowy, szarpie więzy, tarza się w błocie i nieczystościach, czasami zaś popada w odrętwienie. „To opętany" – mówią ludzie. Dobry Starosta Gry może wykorzystać tę sytuację do tworzenia atmosfery lęku i tajemniczości w trakcie Biesiady, może jednak zesłać opętanie na któregoś z bohaterów Panów Graczy. Często bowiem jest ono wynikiem postępowania pana brata, mówiąc zaś ściślej – zależy od ilości **dobrych** lub **złych uczynków** danego bohatera.

Zanim zajmiemy się całą mechaniką gry związaną z opętaniem, spróbujmy zastanowić się nad tym, czym w istocie jest opętanie. Z pozoru mogłoby się zdawać, że pojęcie to wydaje się równoznaczne z obłędem. W rzeczywistości jednak opętanie i szaleństwo to zupełnie różne rzeczy. Obłęd wywoływany jest głównie zmianami wewnątrz psychiki chorego, opętanie zaś narzucone bywa przez czynniki zewnętrzne – zwykle siły i moce zła, odziałujące na duszę danej postaci. Oczywiście w dawnych czasach wielu spośród chorych psychicznie uznawano za opętanych. Odróżnienie od siebie opętanych i obłąkanych ma jednak bardzo wielkie znaczenie dla samego przebiegu leczenia. Z obłędu uleczyć można chorego wieloma skutecznymi sposobami – przez przypalanie rozpalonym żelazem, wycinanie kawałków czaszki, lodowate kąpiele, krępowanie łańcuchami lub głodzenie. Na opętanie skutkują tylko i wyłącznie egzorcyzmy lub także, przy mniejszym nasileniu opętania, spowiedź i modlitwy. Z opętania leczy tylko i wyłącznie siła Ducha Świętego. Nigdy zaś diabeł i jego aniołowie! A więc bohaterowie Panów Graczy służący czartowi nigdy nie będą mogli zostać uzdrowieni przez swego pana. Będąc niewolnikiem diabła pomocy można szukać tylko u księży rzymskokatolickich lub prawosławnych, albowiem inne konfesje nie uznają zjawiska opętania. Oczywiście nie znaczy to, że księża odmówią pomocy komuś, kto jest np. ewangelikiem.

Czymże zatem przejawia się ów niezwykły stan duszy, o którym tu mowa? Wedle „Słownika wiedzy tajemnej" J. Colina de Plancy, „opętanymi nazywa się tych, w których wstąpił demon". A zatem są nimi ci, których ciało i dusza posłuszne są złym siłom – demonom lub złym duchom, wstępującym w ich ludzkie postacie. Istoty opętane nie kontrolują już swoich poczynań. Jeśli więc opętanym zostanie któryś z bohaterów Panów Graczy, to jego zachowanie zależy przede wszystkim od posiadanej **Fantazji**. Jeśli jest ona bardzo niska, to bohater będzie zachowywał się dość przerażająco, wzbudzając lęk postronnych, np. poprzez czynienie dziwacznych gestów, grymasów, wypowiadanie słów i całych zdań w nieznanych (panu bratu) językach itp. Z kolei postacie o wielkiej

Fantazji (co najmniej 61% – „z pewną fantazją") staną się niebezpiecznymi szaleńcami, siejącymi trwogę i przerażenie, palącymi, gwałcącymi i mordującymi bez umiaru.

Kogo atakuje demon

Opętanie może „dopaść" bohatera na bardzo wiele sposobów. W grze następuje to na skutek **złych uczynków** pana brata, zaprzedania duszy diabłu, choroby, ciężkich przejść psychicznych itp. Im więcej dana osoba posiada **złych uczynków** (wspominanych w *Księdze VII*), tym większa jest szansa, że stanie się podatniejsza na działania demona. Nim zły duch wcieli się w ciało człowieka, w pierwszej kolejności kusi i wiele obiecuje – przede wszystkim tworzy miraże potęgi, jaka czeka ofiarę na nowej drodze życia. Oplątuje niewinną duszę siecią intryg i zgubnych myśli. Jeśli nieszczęśnik podda się tym iluzjom, jest wciągany coraz głębiej w pułapkę. Próba wydobycia się z matni napotyka opór – zły duch wywołuje u prześladowanego ból, smutek, żałość i niepewność, co do przyszłych losów. Na koniec urabiany przez czarta człowiek pogrąża się w nieprawości tak dalece, że demon może w pełni kontrolować jego poczynania. Nigdy jednak nie może do tego dojść bez pełnego przyzwolenia ofiary, która musi wyrazić wolę wpuszczenia w swoje ciało ducha, zaakceptować jego władzę itd.

Początek opętania zwykle łączy się z określonymi wydarzeniami w życiu przyszłej ofiary. O fakcie opętania (i jego efektach) zawsze decyduje Starosta Gry. I tak może ono być skutkiem:

Przeżyć psychicznych. To efekt ponurych doświadczeń bohatera – strachu, lęku lub grozy. Pan brat może przerazić się tak dalece, że zgodzi się, aby demon mógł wpływać na jego osobę, jeśli np. uratuje go z beznadziejnej sytuacji, śmiertelnej pułapki itp.

Czarów. Czasami opętanie następuje na skutek rzucenia na bohatera uroku lub czaru, powodującego osłabienie jego odporności psychicznej. W niektórych przypadkach potężny czarownik lub nekromanta może wprost nakazać, aby posłuszny mu demon wstąpił w ciało upatrzonej osoby.

Uprawiania magii. Ofiarami demonów zawsze zostają magowie. Jak wiadomo, magia jest całkowicie kontrolowana przez Szatana (podział na „białą" i „czarną" magię jest w rzeczywistości sztuczny). Tak więc opętany jest każdy, kto para się owym mrocznym kunsztem.

Zaprzedanie duszy diabłu. Jest to równoznaczne ze zgodą na pełne opętanie.

Choroby. Jak wiadomo, różne choroby osłabiają organizm, tak że demony mają ułatwiony dostęp do ludzi.

Złego prowadzenia się. Demony mogą zawłaszczyć sobie ciała osób o złym charakterze. Okrutnicy i ludzie wszeteczni często stają się łatwym łupem sił ciemności.

Odosobnienia od świata. Częstą przyczyną opętania jest samotność. Może ono atakować ludzi przebywających w klasztorach i innych zgromadzeniach, w których zachowuje się czystość moralną (cielesną). Długotrwała wstrzemięźliwość erotyczna wystawia zakonników i zakonnice na działanie astralnych larw, zrodzonych z ich tłumionych pragnień, które mogą opętywać słabe umysły pod postacią inkubów lub sukubów – larw rodzaju męskiego lub żeńskiego.

Stopnie opętania

W „Dzikich Polach", tak jak w rzeczywistości, rozróżniamy trzy podstawowe stopnie opętania. Wszystkie one zależą od liczby **złych uczynków.** I tak:

PIERWSZY STOPIEŃ OPĘTANIA

Opętanie zaczyna się wtedy, gdy bohater któregoś z Panów Graczy osiągnie smutny rekord **10 złych uczynków**. Starosta Gry powinien wtedy odpowiednio potraktować pana brata. Bohater jest już na tyle pogrążony w źle i występku, że niejako otwiera swoją duszę demonowi, a ten zaczyna „podpowiadać" panu bratu określone sposoby postępowania. Gdy bohater zaczyna powoli zbliżać się do opętania, pojawiają się w jego duszy dziwne myśli. Starosta Gry może np. podszepnąć co jakiś czas takiemu Panowi Graczowi, iż jego bohater czuje się lepszy, wspanialszy i potężniejszy niż inni ludzie, że otwierają się przed nim tajemnice i wyżyny niedostępne dla ogółu. Że wstąpił na ścieżkę, która otworzy go na pewne mądrości świata i na wyżyny ducha. Wszyscy pozostali, a zwłaszcza ludzie służący dobru, wydają mu się naiwni, śmieszni lub odrażający. W miarę upływu czasu pojawiają się też koszmarne sny. Człowiek pozostający pod wpływem demona zaczyna też dostrzegać coraz wyraźniej rzekome błędy i kłamstwa wiary – dotyczy to wszystkich religii, nie tylko katolickiej.

Postępowanie bohatera Pana Gracza

Z tym wszystkim łączy się także zmiana postępowania opętanego. Nie tylko inaczej postrzega on otaczający go świat, lecz sam również widziany jest przez innych w odmienny sposób. Starosta Gry powinien podszepnąć do ucha jego towarzyszom, iż dany szlachcic zachowuje się inaczej niż do tej pory. Przede wszystkim spogląda na pozostałych spode łba, czasami wypowiada

Nie będziecie uprawiać wróżbiarstwa. Nie będziecie uprawiać czarów. Nie będziecie zwracać się do wywołujących duchy ani do wróżbitów. Nie będziecie zasięgać ich rady, aby nie splugawić się przez nich.

Kpł 19, 26; 19, 31

dziwne dla nich zdania i uwagi. Np. osoba znana do tej pory ze swego niechętnego stosunku do magii zacznie twierdzić, że można być katolikiem i czarnoksiężnikiem jednocześnie (co jest wierutną bzdurą – nie można być jednocześnie chrześcijaninem i satanistą). Sam opętany poczyna odczuwać stałą obecność kogoś w pobliżu, nawet w chwilach samotności.

Możliwości ratunku

Na tym etapie opętania możliwy jest jeszcze ratunek. Polega on przede wszystkim na uświadomieniu sobie przez bohatera faktu, że podąża on złą ścieżką (Starosta Gry podszeptuje Panu Graczowi do ucha określone wskazówki i instrukcje postępowania). Może to polegać jeszcze i na tym, że wskazówki dotyczące uleczenia same pchają mu się w ręce, np. w pewnej rozmowie przypadkowo dowiaduje się o znanym księdzu, który potrafi modlitwą odganiać dręczące człowieka złe duchy. Lub też czytając jakąś książkę, bohater dowiaduje się o człowieku podobnym do niego samego, co daje mu (miejmy nadzieję) wiele do myślenia. Uleczenie z tego stadium opętania polega na natychmiastowym przystąpieniu do Sakramentu Pokuty, uczestnictwu w nabożeństwach i modlitwach skierowanych do Ducha Świętego oraz na całkowitej odmianie dotychczasowego życia (uczestnictwo w życiu religijnym, częste spowiedzi, pokuta, dobre uczynki). Jest to możliwe dlatego, iż dany człowiek jeszcze nie zdążył zamknąć się całkowicie przed Bogiem i Nieprzyjaciel nie ma jeszcze nad nim pełnej władzy.

WTÓRY STOPIEŃ OPĘTANIA

Rozpoczyna się po osiągnięciu przez bohatera pułapu **15 złych uczynków.** Oznacza to, że dany bohater otwiera w pełni swoją duszę na wpływy demona. Teraz zły duch nie tylko podszeptuje mu niegodziwe myśli, lecz nawet wpływa na człowieka całą swoją siłą. W wielu przypadkach, gdy bohater próbuje uczynić coś, co nie jest zgodne z wolą demona, Starosta Gry może po prostu przejąć pełną kontrolę nad panem bratem i uczynić to, czego chce demon. (Jeśli bohater chce się opierać diabelskim rozkazom, może wykonać test **Łba Szlacheckiego**). Przypatrzmy się takiej oto sytuacji: bohater jest jednym z największych rozbójników Ziemi Przemyskiej, kompanionem samego Diabła Łańcuckiego, i w okrutny sposób zabija ludzi w pojedynkach. Jeśli pokonany przeciwnik poprosi go o miłosierdzie, a on niespodziewanie okaże litość, Starosta po prostu przejmuje kontrolę nad bohaterem i zabija przegranego bez miłosierdzia. Na nic zdadzą się wówczas stwierdzenia Pana Gracza:

Odsuwam szablę od jego gardła.

Starosta Gry powinien rzec wówczas:

Nie... Nie robisz tego waćpan. Widzisz, że zdany jest na twoją łaskę. Widzisz w jego oczach przerażenie. On jeszcze liczy, że mu darujesz... Ale ty nie zamierzasz tego uczynić... Wbijasz szablę w szyję pokonanego. Pada na bok, charczy, dławiąc się własną krwią.

Pan Gracz:

Nie, nie czynię tego!

Starosta Gry:

Boże, coś ty uczynił! Coś ty zrobił! Przecież nie chciałeś...

Nie trzeba chyba dodawać, że wola demona może pokrzyżować plany nie tylko bohatera Pana Gracza, lecz także całej Swawolnej Kompanii. Jeśli w opisywanym powyżej przykładzie chciała ona wydostać od pokonanego jakieś bardzo ważne informacje, to postępowanie opętanego skutecznie pokrzyżowało te zamierzenia.

Postępowanie Pana Gracza

Objawy pierwszego stopnia opętania zaczynają się pogłębiać. Bohater powoli zyskuje opinię człowieka szalonego, który w niektórych sytuacjach postępuje irracjonalnie, wbrew logice i zdrowemu rozsądkowi. Zaczyna się już jawne szyderstwo z Boga i jego sług. Bohater twierdzi, że Szatan jest potężniejszy od Stwórcy (co jest wierutną

bzdurą – Pan Bóg jest mądry i nie stworzyłby kogoś potężniejszego od siebie). Wejrzenie pana brata staje się zimne i przenikliwe, często odsłania w gniewie zęby, lekceważy słabszych od siebie, utwierdza się w dumie i pysze, jako że w swoim mniemaniu stał się potężniejszy i mądrzejszy od innych. Pojawia się lęk przed symbolami religijnymi i podczas modlitw kierowanych do Ducha Świętego bohater zaczyna odczuwać niepokój, a w kulminacyjnych momentach modłów czuje paniczny lęk, ewentualnie traci przytomność (sugerujemy trudny test **Odwagi**). Pojawiają się też koszmarne sny, a stałe uczucie czyjejś bliskiej obecności pogłębia się i nie daje spokoju.

Możliwości ratunku

Jeżeli pan brat dopiero co przekroczył pułap **15 złych uczynków,** można jeszcze dać mu szansę ratunku – taką samą, jak przy pierwszym stopniu opętania. Jeśli jednak bohater nie kwapi się do tego, to pozostają jedynie egzorcyzmy. Przy wtórym stopniu opętania mogą pomóc egzorcyzmy słabsze, np. wspólna modlitwa do Ducha Świętego kilku głęboko wierzących osób w intencji uzdrowienia nawiedzonego.

TRZECI STOPIEŃ OPĘTANIA

To już całkowite podporządkowanie demonowi. Rozpoczyna się w momencie, gdy bohater Pana Gracza osiągnie pułap **18 złych uczynków**. Pan brat jest już pod całkowitą władzą demona. Jeśli będzie próbował w jakikolwiek sposób zmienić swoje postępowanie, Starosta Gry musi przejąć bohatera i uczynić tak, jak chce tego demon.

Postępowanie Pana Gracza

Lęk przed symbolami religijnymi jest już tak silny, że bohater wyczuwa ich obecność nawet wtedy, gdy są ukryte. Lęk przed Hostią jest na tyle mocny, że pan brat może wpaść w panikę – uciec, szamotać się lub krzyczeć (w zależności od woli Starosty Gry). Bohater za żadne skarby świata nie wejdzie do kościoła, a jeśli znajdzie się przypadkowo na Mszy Św. lub gdy w pobliżu odprawiane są modły, odczuwa tak wielki niepokój, że nie jest w stanie się kontrolować. Równocześnie pojawiają się inne oznaki wpływu demona. U bohaterów nie będących pochodzenia szlacheckiego (lub u panów braci posiadających bardzo niską **Fantazję**) występować będą dziwaczne i niepokojące znamiona – nieprzyjemna woń, nienaturalne, niekontrolowane grymasy lub gesty itp. Ludzie tacy wypowiadają dziwne słowa, śmieją się, płaczą, próbują napastować innych, otwarcie okazują nienawiść wobec religii i jej wyznawców. Osoba opętana staje się zupełnie nieobliczalna – przez większą część Biesiady poczynaniami bohatera powinien kierować Starosta Gry.

Jeśli opętany jest pochodzenia szlacheckiego i posiada co najmniej średnią **Fantazję**, wówczas staje się wyniosły, wielce wymowny, zadziwia otoczenie swoją przenikliwością i trafnością sądu. Jednakże człowiek ten jest bezlitosny, zwalcza dobro, sprawiedliwość i Boga. A jeśli w jakikolwiek sposób chce zmienić swoje postępowanie, Starosta Gry ma pełne prawo do przejęcia bohatera. Tacy panowie bracia mogą łatwo popaść w konflikt ze swą Swawolną Kompanią. Jeśli np. jej aktualnym celem jest pojmanie pewnego bogatego kupca, a następnie uzyskanie od niego określonych informacji, to opętany bohater nie tylko zabije ofiarę od razu (patrz *Wtóry stopień opętania*), lecz także nie odczuje absolutnie żadnych wyrzutów sumienia, a nawet może zaatakować potępiających go towarzyszy. Demon, który opętał daną osobę, może naprzykrzać się jej na setki różnych sposobów. Taki Pan Gracz nie może sobie pozwolić na żadne przyjemności życiowe. Cierpi na bezsenność, ból duszy i ma stałe, natrętne wrażenie czyjejś obecności obok siebie.

Możliwości ratunku

Tylko i wyłącznie egzorcyzm!

Jest zaś rzeczą wiadomą, jakie uczynki rodzą się z ciała: nierząd, nieczystość, wyuzdanie, uprawianie bałwochwalstwa, czary, nienawiść, spór, zawiść, wzburzenie, niewłaściwa pogoń za zaszczytami, niezgoda, rozłamy, zazdrość, hulanki, pijaństwo i tym podobne. Co do nich zapowiadam wam, jak już to zapowiedziałem: ci, którzy się takich rzeczy dopuszczają, królestwa Bożego nie odziedziczą.

Gal 5, 19-21

Egzorcyzmy

Leczenie opętanego polega tylko i wyłącznie na wypędzeniu zeń złego ducha, co uczynić może jedynie egzorcysta – za pomocą modlitwy do Ducha Świętego, ale także osobistego wpływu na opętanego. Używa się w tym celu także świętych symboli, krucyfiksu i wody święconej.

W pierwszej kolejności należy sprawdzić czy mamy do czynienia z opętaniem, czy jedynie ze zwykłym obłędem. Czasami nie jest to proste, gdyż Nieprzyjaciel w swojej przebiegłości potrafi – wpływając na ofiarę – symulować chorobę psychiczną, względnie może pozwolić opętanemu na pozytywne przejście odpowiednich testów. Podstawowym testem jest wyznanie wiary (credo) „Wierzę w Boga, Ojca Wszechmogącego..." Jeżeli nieszczęśnik nie potrafi tego powiedzieć, zachodzi podejrzenie, że jest opętany. Wtedy należy odnowić przyrzeczenia chrzcielne, które przy chrzcie wypowiedziane zostały przez jego rodziców:

1. *Czy wyrzekacie się grzechu, aby żyć w wolności dzieci Bożych?*
Odpowiedź: *Wyrzekamy się.*
2. *Czy wyrzekacie się wszystkiego, co prowadzi do zła, aby was grzech nie opanował?*
Odpowiedź: *Wyrzekamy się.*
3. *Czy wyrzekacie się Szatana, który jest głównym sprawcą grzechu?*
Odpowiedź: *Wyrzekamy się.*
4. *Czy wierzycie w Boga Ojca Wszechmogącego, Stworzyciela nieba i ziemi?*
Odpowiedź: *Wierzymy.*
5. *Czy wierzycie w Jezusa Chrystusa, Syna jego jedynego, Pana naszego?*
Odpowiedź: *Wierzymy.*
6. *Czy wierzycie w Ducha Świętego, święty Kościół Powszechny, odpuszczenie grzechów i życie wieczne?*
Odpowiedź: *Wierzymy.*

Jeżeli bohater nie potrafi tego powtórzyć, to należy kazać mu odmówić Modlitwę Pańską („Ojcze Nasz"). Gdy i tego nie zdoła uczynić, to wtedy – wiążąc powyższe fakty z zachowaniem podejrzanego – możemy stwierdzić czy jest opętany. Należy wtedy posłać po egzorcystę, który uleczy nieszczęśnika z wpływu złych sił.

Kapłan-egzorcysta musi być istotą szczególnego pokroju. Po pierwsze, wszyscy powinni znać go jako osobę prawą, kierującą się szczerą chęcią pomocy innym, nie zaś zyskiem i osobistym szczęściem. Powinien posiadać silną wolę, odwagę i hart ducha, bowiem przychodzi mu się mierzyć z potęgami przewyższającymi po wielekroć zwykłych ludzi. Nie może przegrać w tej walce. Egzorcysta nie wychodzi ze starcia z duchami bez uszczerbku; zawsze traci w walce z nimi jakąś cząstkę swego człowieczeństwa, o czym pamiętać powinny wszystkie postacie, które wypędzaniu demonów z chorych poświęcić pragną swoje życie. Jeśli nie uda się odpędzenie złego, zawsze i tak kiedyś przyjdzie mu zmierzyć się z potęgą, której się uląkł.

Czynienie egzorcyzmów nie jest bynajmniej zawodem, lecz powołaniem. Aby być egzorcystą, należy znać nie tylko tajniki religii, lecz także tajemnice świata duchów i demonów. Oczywiście tej szczególnej misji nie można nauczyć się z ksiąg. Zazwyczaj jest to kwestia samodzielnej praktyki albo nauki od innego egzorcysty, ale każdy z nich ma zawsze własny sposób walki z demonami. Egzorcyzmy, choć spisane w jednolitej wersji, są interpretowane indywidualnie, w zależności od rozwoju sytuacji.

Egzorcystę zawsze wzywa się przez miejscowego kapłana. Ceremonię odprawia się zwykle w domu opętanego, czasem też nieszczęśnika sprowadza się do świątyni lub klasztoru. Egzorcyzmujący dobiera sobie do pomocy kilka osób: duchownego z najbliższej świątyni, a także kilku (zwykle czterech) świeckich współtowarzyszy. Są oni potrzebni do utrzymywania opętanego z dala od egzorcysty i powstrzymywania jego ataków szału.

O grzesznych ludziach przyznać musiemy, iż jako za każdym grzechem śmiertelnym człowiek w niewolę szatańską wdaje się, ile szatan podczas zwierzchownie poduszcza go do grzechu podając go do zmysłów zwierzchownych, abo też fantazyjej, tak w namiętności jego zda się przemieszkiwać, ile wszelkim pokusom szatańskim wstępujem jako okręt na morzu wiatrom bez sternika.

Jakub Sprenger i Henryk Institorus „Malleus maleficarum"

(...) Naprzód, żeby uczynił spowiedź dostateczną. Po tym ma bydź pilne szukanie we wszech kątach domu mieszkania, w łożu, w kołdrach, pod progiem drzwi (...) I to by rzecz potrzebna była, żeby pościel i szaty człowiek takowy odmienił, a nawet dom i mieszkania. A jeśliby zaś nic takowego nie znaleziono, tedy człowiek uczarowany, jeśli może, rano do kościoła niech wnidzie, osobliwie w święta uroczyste (...), wtenże czas kapłan pobożnego żywota, a do tego spowiedzią oczyściony ratunek może mu dać.

Jakub Sprenger i Henryk Institorus „Malleus maleficarum"

Wszyscy towarzysze egzorcysty muszą odznaczać się wielką siłą ducha i ciała. Muszą też pamiętać, aby przed ceremonią przystąpić do Sakramentu Pokuty, aby demon nie mógł wykorzystać ich grzechów przeciwko nim.

Niemal natychmiast po wejściu do domu opętanego widoczne są oznaki obecności złego ducha. Wszyscy towarzysze egzorcysty czują obok siebie obecność jakiejś niematerialnej istoty. Demon próbuje wywołać w nich strach i lęk. Nie zważając na to, kapłani (egzorcysta i ksiądz, który go wezwał) wraz z pomocnikami wkraczają do pokoju, w którym przebywa opętany. Starannie usuwają z jego pobliża wszystkie przedmioty, którymi mógłby zaatakować ich demon (ostre, lekkie bądź nie przymocowane do podłoża). Opętanego zwykle należy przytrzymać mocno w miejscu, ewentualnie przywiązać do łóżka. Dopiero potem egzorcysta przystępuje do dzieła. Rozpoczyna odmawianie egzorcyzmu, trzymając w ręku krucyfiks. W ten sposób musi zburzyć jedność opętanego i demona, musi zmusić ducha do wyodrębnienia się z ciała ofiary.

Na samym początku Nieprzyjaciel, przemawiający ustami opętanego, zaczyna prosić o litość. Nakazuje wszystkim obecnym opuszczenie pomieszczenia. Potem grozi i płacze. Znane mu są wszystkie, nawet bardzo intymne fakty z życia egzorcysty i towarzyszących mu osób. Duch próbuje obrócić je przeciwko swym wrogom, sprawić, by popadli w odrętwienie i rozpacz, by egzorcysta nie koncentrował się na walce ze złą siłą w ciele opętanego. Kapłan musi przełamać tę barierę. Jeśli mu się to uda, istota będąca pod wpływem złego ducha gwałtownie zmienia swe postępowanie. Atakuje, przeklina, obrzuca egzorcystę stekiem bluźnierstw, próbuje zaatakować go, miota się w dzikim szale. Jeśli kapłan w dalszym ciągu wzywa ducha do ustąpienia z ciała opętanego, demon poczyna się załamywać. Mówi o sobie i opętanym już nie jako jedności, lecz dwu osobach. Zamiast „ja", używa słowa „my". A potem zaczyna się bełkot, najgroźniejsza część całej ceremonii.

Ten głos pojawia się znikąd. Napełnia grozą dusze wszystkich obecnych, przeraża, zmusza do zaniechania daremnych wysiłków. Ale egzorcyzmy nie mogą zostać przerwane. Grozi to niespodziewaną agresją demona, który i tak ciska w obu kapłanów i ich towarzyszy wszystkim, co tylko znajdzie się w jego zasięgu: stołami, krzesłami, łyżkami, szkłem itp. Jeżeli egzorcysta przetrzyma ten okres przesilenia, czuje nagły przypływ mocy. Jest już silniejszy od ducha. Teraz może zmusić go do podniesienia przyłbicy, czyli wypowiedzenia swojego imienia. Zły duch zwykle zaczyna się załamywać w tym momencie, prosi o litość. Ale egzorcysta nie może ustąpić – demon musi wyjawić swe imię. Kapłan kończy teraz formułą egzorcyzmu i duch opuszcza ciało danej osoby. Zwykle czyni to przez usta, nos, uszy lub inne otwory w ciele ofiary. Dopiero teraz kapłan odczuwa zmęczenie, słania się na nogach. Może wreszcie odetchnąć. Wrażenie czyjejś obecności w pokoju, w którym znajduje się opętany, znika. Nieszczęśliwy jest uzdrowiony. O powodzeniu egzorcyzmu decyduje test biegłości *egzorcyzm* (tym trudniejszy, im mocniejszy demon opętuje duszę ludzką). Jej wartość dodaje się do **Cechy** Mądrość.

Co dalej?

Synu, zgrzeszyłeś? Nie czyń tego więcej
i za poprzednie swe proś o przebaczenie!
Uciekaj od grzechu jak od węża
jeśli się bowiem zbliżysz, ukąsi cię:
jego zęby to zęby lwa,
co porywają życie ludzkie.

Syr 21, 1-2

Po uwolnieniu się spod wpływu demona bohater ujrzy siebie zupełnie odmienionego. Po pierwsze: Starosta Gry wymazuje wszystkie jego **złe uczynki.** Pan brat powinien teraz odmienić swoje życie: często się modlić, zwłaszcza do Ducha Świętego, z wiarą uczestniczyć w nabożeństwach i Mszach Świętych, nade wszystko zaś przystępować do Sakramentów Świętych. Jeżeli pan brat od nowa zacznie czynić zło, Starosta Gry ma obowiązek wyciągnąć z jego postępowania odpowiednie konsekwencje. Morderstwo z premedytacją, zajazd, podpalenie, gwałt itp. **natychmiast przywracają bohaterowi większość (lub wszystkie) dawnych złych uczynków!** Zasada ta dotyczy nie tylko egzorcyzmów, ale i spowiedzi.

Dary

Autor plugawej *Księgi X,* mimo iż jest człekiem zacnym, błądzi, pisząc o darach Szatana; sugeruje, jakoby opłacalna dla ludzi była tylko służba księciu ciemności. Każdy prawy człowiek wie, iż jest to wierutną bzdurą, albowiem diabeł, dając komuś małą cząstkę swojej mocy, odbiera zarazem dziesięciokroć więcej. Pan Bóg natomiast za swoje dary nie żąda niczego, wiedząc, że nie moglibyśmy mu zapłacić stosownie do wielkości Jego Łaski. Otrzymanie Łaski nie jest tak proste, jak zaprzedanie się diabłu. Myliłby się jednak ten, kto nadal twierdziłby, że nie opłaca się służyć Bogu. Albowiem Dary Boskie stokrotnie przewyższają swoją mocą sztuczki czartowskie.

Za cóż jednak w „Dzikich Polach" otrzymać można owe moce? Przede wszystkim za **dobre uczynki**. Pamiętać należy jednak, iż **nie można** mieć równocześnie żadnych **uczynków złych**. Co oznacza, że aby otrzymać Łaskę Boga, pan brat musi być świeżo po spowiedzi – jest to warunek podstawowy.

Kolejnym wymaganiem jest modlitwa. Nie wystarczy być dobrym i nieskazitelnym. Należy pamiętać, że bohater nie otrzyma żadnego Daru, jeśli go nie chce. Co za tym idzie, o niektóre z nich należy poprosić.

A oto przykład:

Zacny Tomasz Wolski wraz z kompanionami, znanymi ze swych cnót i pobożności, ucieka przed zgrają Tatarów. W pewnym momencie zatrzymują się na noc za rzeką, na której przeciwległym brzegu czai się wróg. Pan Tomasz, będąc po spowiedzi, w wieczornych modłach westchnie: „Oj, gdyby tak rzeka wylała, to byśmy byli uratowani". Obudzony rankiem dostrzega z radością, że jego życzeniu stało się zadość.

Niektóre dary Pan Gracz otrzymuje nie prosząc o nie, ale zawsze po uprzedniej modlitwie. Takim darem może być np. Dar Języków bądź Dar Proroctwa. Listę kilku przykładowych mocy (wraz z opisami) znajdziecie poniżej:

Opatrzność Boża – 4 dobre uczynki.

Jako jedyny Dar może być przyznany bez modlitwy. Po osiągnięciu odpowiedniej liczby **dobrych uczynków** Starosta Gry może zdecydować, że dana osoba pozostawać będzie przez pewien czas pod działaniem Bożej Opatrzności. Daje to jednorazową (lub co najwyżej kilkukrotną) szansę uniknięcia np. śmierci, kalectwa bądź jakiegokolwiek uszczerbku na ciele, mieniu lub umyśle.

A oto przykład:

Pan Samuel Słupecki ucieka przed kompanionami pana Rosińskiego. W pewnym momencie jeden z przeciwników strzela doń z rusznicy. Jako że imć Słupecki właśnie był u spowiedzi, i posiada odpowiednią liczbę ***dobrych uczynków****, Starosta Gry decyduje, że kula, która powinna położyć trupem pana Samuela, ledwie muska mu głowę.*

Ochrona przed Złym – 7 dobrych uczynków.

Ten Dar pozwoli bohaterowi uniknąć interwencji bądź kuszenia przez Szatana. Po prostu nie ma on dostępu do bohatera i nie może przywieść go do grzechu. Ponadto pan brat jest odporny na wszelką magię (w mniejszym lub większym stopniu, zależnie od decyzji Starosty).

Dar Odwagi – 5 dobrych uczynków.

Dar Odwagi pozwala bohaterowi na jednorazowe powiększenie **Odwagi** o jeden poziom (10%). Dar działa jednak tylko wtedy, gdy podjęte działania nie mają na celu czynienia zła. Dar Odwagi można często łączyć z Opatrznością Bożą.

Boża Pomoc – 5 dobrych uczynków.

Gdy bohater boryka się z jakimś problemem, to po szczerej spowiedzi i modlitwie może otrzymać od Starosty Gry jakąś niewielką podpowiedź, dotyczącą rozwiązania danego problemu. Dzieje się to w trakcie modlitwy, najlepiej w kościele lub w kaplicy.

Dar Języków – 15 dobrych uczynków.

Bohater, jeśli ma czyste serce, a pomodli się szczerze, może w krytycznej dla siebie sytuacji zacząć mówić obcymi językami, których uprzednio nie znał. Wcale przy tym

nie musi rozumieć, co mówi i co się mówi do niego. Gdy Dar przestaje być potrzebny, jego moc zanika. Trzeba pamiętać, że Dar Języków Pan Gracz otrzyma tylko wtedy, gdy jest to niezbędne i konieczne!

A oto przykład:

Pobożny pan Wolski dostał się do niewoli tatarskiej. W pewnym momencie nadarza się okazja do ucieczki. Pan Wolski korzysta z niej skwapliwie, ale przemykając się w cieniu, zostaje dostrzeżony przez tatarskiego wartownika, który w swej bisurmańskiej mowie, pyta „kto zacz?". Pan Tomasz modli się o ratunek i nagle do głowy przychodzą mu słowa, których znaczenia nie może pojąć, a które po kipczacku (plugawy język bisurmanów) znaczą „To ja, Selim, idę do wychodka". Dzięki Boskiej pomocy pan Wolski niepostrzeżenie wymyka się z obozu wroga...

Proroctwo – 20 dobrych uczynków.

Modlący się bohater, obdarzony tym Darem, doznaje wizji wydarzeń, które rozegrają się w przyszłości. Może to być zarówno fragment dyariusza przygody, jak i inne wydarzenia, istotne dla poszczególnych członków Swawolnej Kompanii. Wizja nie powinna jednak przedstawiać jakiegoś błahego szczególiku, ale coś naprawdę ważnego, co ma istotne znaczenie.

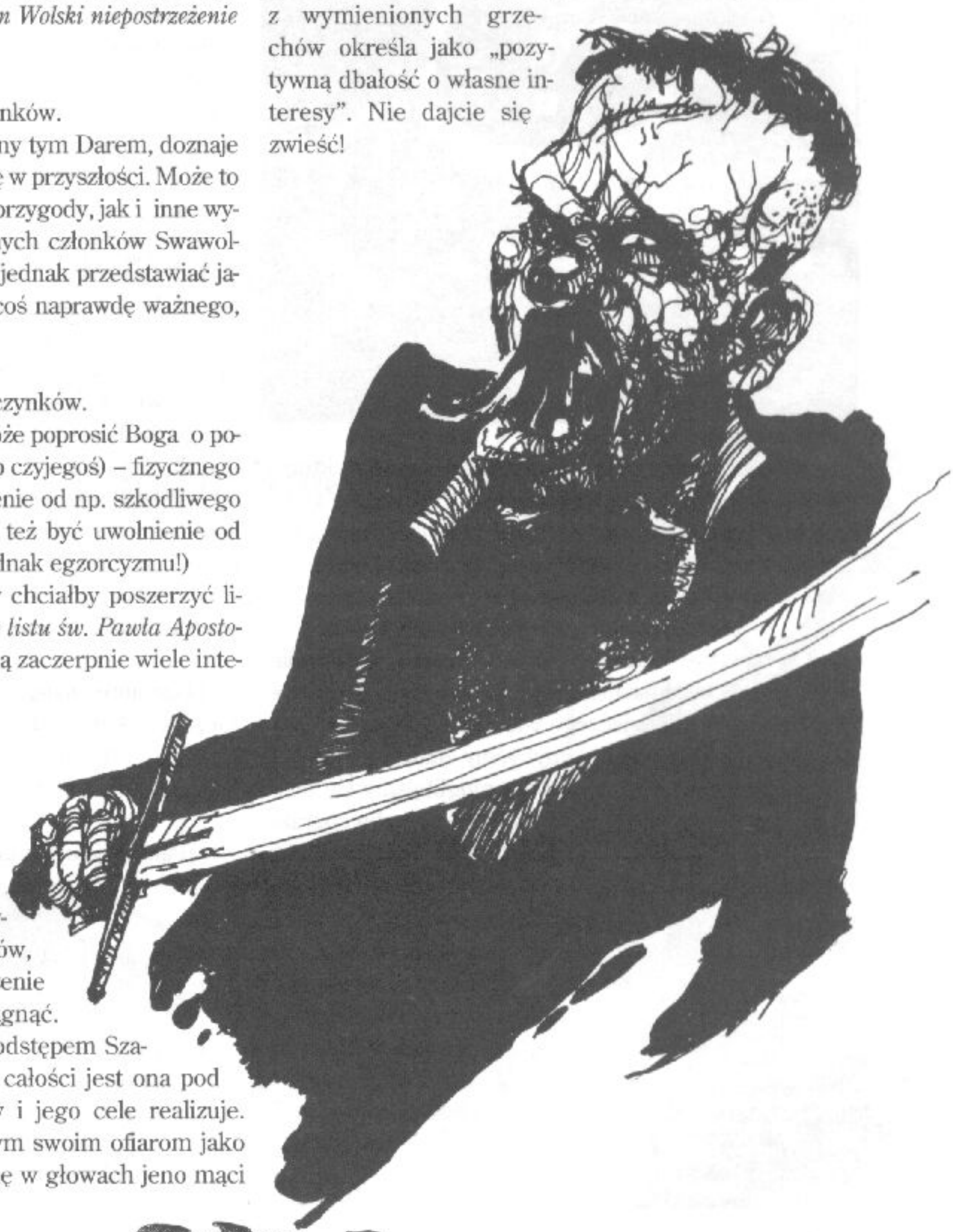
Uzdrowienie – 25 dobrych uczynków.

Podczas modlitwy bohater może poprosić Boga o poprawę stanu zdrowia (swojego lub czyjegoś) – fizycznego albo psychicznego, ew. o uwolnienie od np. szkodliwego nałogu (np. pijaństwa). Może to też być uwolnienie od wpływu Szatana (nie zastąpi to jednak egzorcyzmu!)

Każdego Starostę Gry, który chciałby poszerzyć listę łask, odsyłamy do *Pierwszego listu św. Pawła Apostoła do Koryntian*, skąd z pewnością zaczerpnie wiele interesujących pomysłów.

Jak sztuczkom diabła nie dać wiary

Jak już w niniejszej księdze wspomniano, Nieprzyjaciel używa różnych mrocznych podstępów, aby niewinne dusze na pokuszenie przywieść i do piekła je ściągnąć. Pierwszym i najgroźniejszym podstępem Szatana okazuje się być magia. W całości jest ona pod wpływem Lucyfera, jemu służy i jego cele realizuje. I choć pokazuje się nieszczęsnym swoim ofiarom jako mądrość wielka, to tak naprawdę w głowach jeno mąci i do złego sprowadza. Żeby nie być gołosłownym, popatrzmy choćby na Tarot. Ta *Biblia Szatana* odwraca cały ludzki system wartości, stawia go do góry nogami. Przykładem będzie nam służył Arkan zerowy – *Głupiec*. Wszyscy wiedzą, kogo nazwać możemy głupcem; naturalną reakcją każdego człowieka, oszkalowanego w ten sposób, będzie gniew. Głupiec to głupiec i basta. A w Tarocie? Głupiec to osoba otwarta na świat, chłonna wiedzy, miłująca wszystko, co nowe. Albo Arkan XV – *Diabeł*: symbolizuje egoizm, pożądanie cielesne, mściwość i tym podobne cechy, które wykładnia magiczna tłumaczy jako „zdrową dbałość o siebie oraz umiłowanie ciała własnego i pięknego ciała kobiecego", a trzeci z wymienionych grzechów określa jako „pozytywną dbałość o własne interesy". Nie dajcie się zwieść!



W bezbożnej *Księdze X* autor pisze o czarcie, który:

...rozprawia z Panami Graczami o prawdach i dogmatach wiary, obnażając prawdziwe wady i błędy popełnione przez Stwórcę, jego niesprawiedliwość i bezduszność...

A w rzeczywistości jest tak, iż wszystkie wady świata, całą jego bezduszność i okrucieństwo, zawdzięczamy właśnie diabłu. Dlaczego więc Pan Bóg pozwala na to wszystko? Po pierwsze, gdybyśmy znali tylko dobro, nie mielibyśmy wolnej woli i nie moglibyśmy się opowiedzieć po właściwej stronie. Naturalną cechą charakteru człowieka jest skłonność do buntu. Jeżeli więc Bóg zniewoliłby nas, pokazując tylko jedną stronę medalu, każdy chciałby się przekonać, jak to jest być złym.

Kolejnym bluźnierczym argumentem Szatana jest twierdzenie opisywane w bezbożnym traktacie, wyjętym z szatańskiej *Liber Magnus* Twardowskiego, jakoby czart szlachecki nie bał się egzorcyzmów. Skoro nawet Lucyfer ucieknie przed mocą Ducha Świętego, to tym bardziej uczyni to Boruta – samozwańczy kniaź piekielny. Każdy demon boi się Hostii, prawdziwego ciała Jezusa Chrystusa. I nie można tu twierdzić, że jest inaczej, bo zdanie takowe miałoby taki sam sens, jak teza, jakoby diabeł był potężniejszy od Boga! Oczywiście, Hostię przenosić może tylko osoba do tego upoważniona (czyli co najmniej diakon), ale człowiek, który był właśnie u Komunii św., też przenosi Boga w swym sercu.

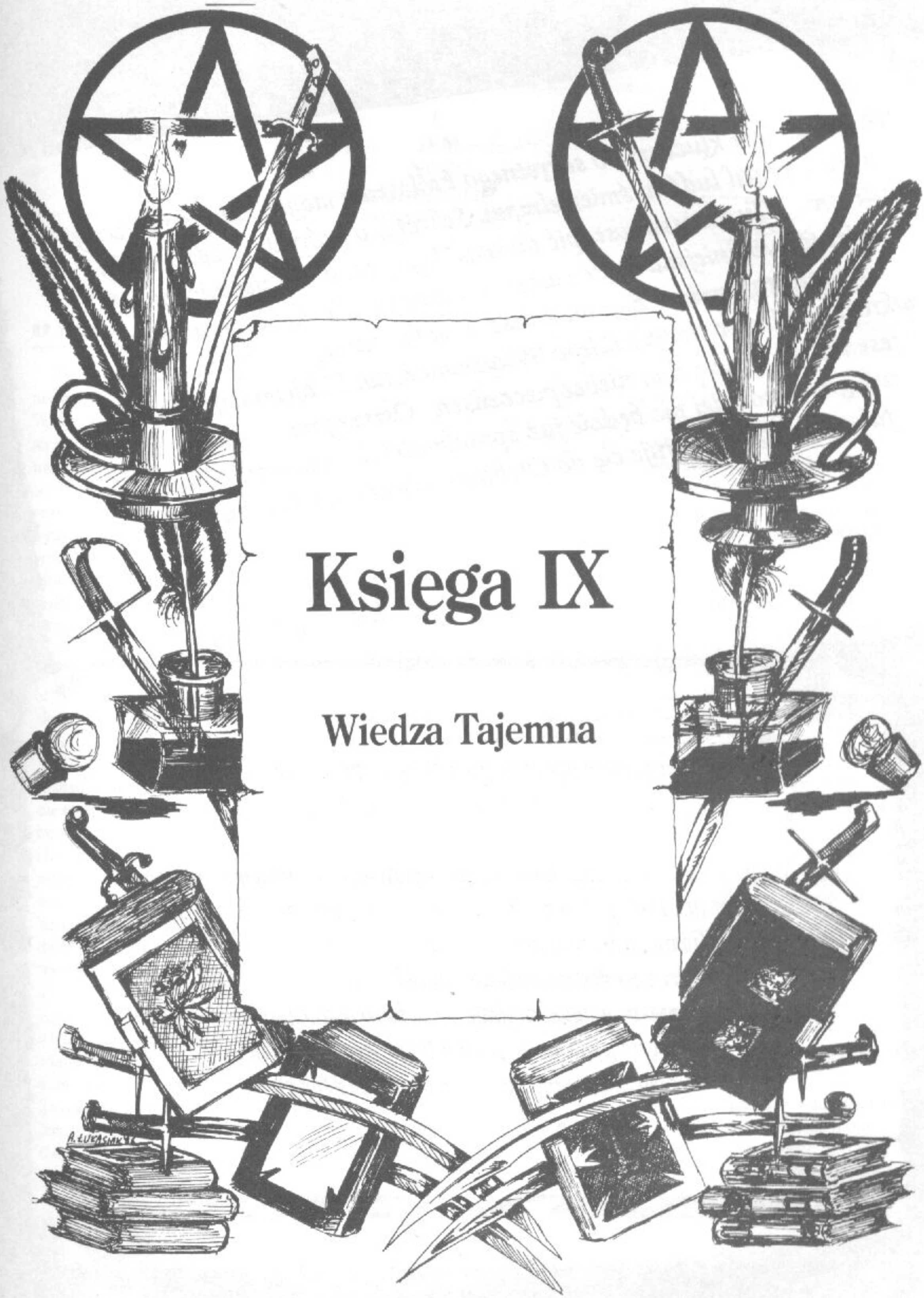
Napisano też w mrocznej, satanistycznej księdze, jakoby Boruta nie pochwalał czynienia zła dla samego występku. Pytam więc: jak łowi on dusze, na których, jak to diabłu, tak bardzo mu zależy? To on wpędził Rzeczpospolitą w anarchię, której skutki odczuć mogliśmy pod koniec wieku XVIII. To nie Bóg pozwolił na rozbiory Rzeczypospolitej, a sami ludzie i ich występki!

Bóg nie jest odległy i nieczuły na błagania ludzi, jak to usiłują nam wmówić! Oczywiście, że nie może spełniać każdej prośby człowieka. Bo skoro Bóg jest miłością, to nie może przecież spełnić prośby o takiej np. treści: *Panie Boże, zabij mojego wroga!* A czy każdy dobry ojciec, widząc jak jego dziecko robi coś złego, nie ukarze go, bądź nie zabroni mu czynienia zła?

„Skarby (...) ponoć od stuleci leżą ukryte w podziemnych lochach Łęczycy i mają posłużyć Borucie do wykupienia z rąk Lucyfera Rzeczypospolitej, gdy, co zapewne nastąpi niedługo, załamie się władza Boga i dojdzie do ostatecznego starcia z siłami ciemności"

pisze autor *Księgi X*. Dlaczego władza Boga ma się załamać, skoro jest On najpotężniejszą ze wszystkich istot? Pan Bóg nie jest głupi i nie stworzyłby kogoś, kto, będąc Złem, mógłby z nim zwyciężyć!

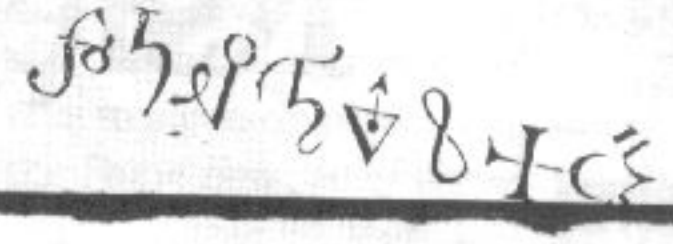
Pamiętajcie, Szatan jest od Stwórcy słabszy!



Księga IX

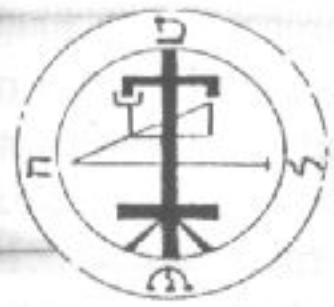
Wiedza Tajemna

Ta księga jest kluczem do sekretnego królestwa magii. Zawiera rzeczy ukryte przed ludźmi śmiertelnymi. Sekrety, o których wiedzą tylko nieliczni. I Ty możesz wstąpić do wąskiego grona Wtajemniczonych – Adeptów. Niniejsza część systemu ukaże Ci ścieżkę do mrocznego świata tajemnic. Czy znajdziesz w sobie odwagę, żeby na nią wkroczyć? Droga do Wielkiego Wtajemniczenia i Tajemnicy Tajemnic jest trudna oraz pełna niebezpieczeństw. Ostrzegam cię przeto na wstępie – później nie będzie już sposobności do odwrotu, a jeden fałszywy krok skieruje cię do Otchłani Wiecznego Potępienia...

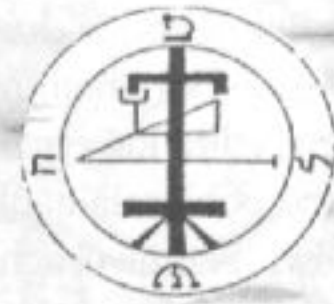


Magia to najgłębsze opanowanie ukrytych spraw i istoty natury
Heinrich Cornelius Agrippa von Nettesheim

Magia jest tajemną siłą, która rządzi światem, człowiekiem i całym narodem ludzkim. Jest ona zdolna zmieniać naturę rzeczy. Przenika wskroś Ziemię, a ta znajduje się w centrum Królestwa Żywiołów, przychodzi z Królestwa Gwiazd, które kierują naszym losem.
Najczystsza magia znajduje się w świecie ducha idei.
Największą potęgą dysponuje Bóg i jego aniołowie.
Rozporządza nią również Szatan i zastępy piekielne.



C
IEM
NOŚĆ
DĄŻYDOŚ
WIATŁAŚLEP
OTADOŚMIERCI



Marcin Baryłka oświadcza, że nie jest autorem tej księgi

O magii i magach

Wielu mędrców i uczonych próbowało wyjaśnić fenomeny magii, rozszyfrować jej naturę i pochodzenie. Wedle słów mistrza Pico della Mirandola, powołującego się na wielkiego Plotyna, magia stanowi sztukę naturalną, a magowie są jej sługami.

Wiadomo, że magię znano w pradawnej Chaldei, starożytnym Egipcie i Grecji. Uprawiali ją Rzymianie, a i innym ludom europejskim nie była obca. Uczeni w XVI–XVII wieku powoływali się na Wielkich Wtajemniczonych, takich jak np. Zoroaster, uznawany przez niektórych za twórcę wszystkich nauk tajemnych. Żył on ponoć 5 tysięcy lat przed wojną trojańską. Przypominano również postać Apoloniusza z Tiany, będącego największym magiem czasów Nerona. Wymieniano imię Simona Magusa, wspomnianego w „Dziejach Apostolskich". Odwoływano się do Apulejusza, Plotyna i wielu innych mędrców starożytnych.

Począwszy od XVI wieku, w Europie nastąpił wielki rozkwit magii, trwający aż do XVII stulecia. W wielu ówczesnych ośrodkach akademickich zbierano i tłumaczono dzieła starożytnych. Zaczęto oficjalnie wykładać alchemię i astrologię, a potajemnie nawet magię demoniczną i nekromancję, wydano drukiem szereg dzieł poświęconych magii naturalnej i alchemii. Pojawiły się liczne przepowiednie i kalendarze astrologiczne. Na dworach królów i możnowładców przychylnie witano wszelkiej maści wróżbitów, astrologów i alchemików, a i sami monarchowie (jak choćby cesarz Rudolf II czy Katarzyna Medycejska) nie stronili od aktywnego uprawiania sztuki czarnoksięskiej. Również wśród duchowieństwa pojawili się propagatorzy czarów i alchemii, pomimo oficjalnego sprzeciwu Kościoła wobec wszelkich nauk tajemnych. Do znanych mistrzów magii działających w tym okresie należał m. in. opat Johann Trithemius (1462–1516), popierający prześladowania czarownic (sam zaś praktykujący krystalomancję i magię rytualną), autor zaszyfrowanej „Stenographii", w której zawarł liczne tajemnice. Po jego śmierci niepełny rękopis był kilkakrotnie wydawany drukiem. Innym ówczesnym magiem był Heinrich Cornelius Agrippa von Nettesheim (1489–1535), który pozostawił po sobie obszerne dzieło, znane pod tytułem „Filozofia Tajemna" (De occulta philosophia). Najwybitniejszym przedstawicielem alchemii był Teophrastus Paracelsus (1493–1541). Według niego, magia stanowiła „Siłę i Moc", największą zaś posiadać miał Bóg oraz jego duchy. Celem życiowym Paracelsusa stało się odnalezienie leku uniwersalnego (który być może udało mu się stworzyć), zwalczanie chorób oraz wzmocnienie ciała i duszy człowieka.

Znacznie później działał Franciszek Bacon (1561–1626), propagujący rozwój magii naturalnej i alchemii. Dążył do stworzenia eliksiru życia, dzięki któremu można by osiągnąć transmutację (przemianę) metali w złoto. Nekromancją, alchemią i praktykami wróżbiarskimi zajmowali się także John Dee (1527–1607) oraz Edward Kelley (1555–1595), słynni angielscy magowie.

Największym autorytetem w dziedzinie magii cieszył się jednak doktor Johann Faust. Jego postać otacza aura tajemniczości. Wiadomo, że był autorem licznych dzieł poświęconych magii. Najważniejszym z nich jest „Hollenzwang" („Zmuszenie Piekła"). W tej przerażającej księdze znaleźć można liczne zaklęcia demonologiczne i nekromanckie, a także tajne receptury dotyczące krystalomancji.

Magia w dziejach dawnej Rzeczypospolitej

Magia i czary nie były w siedemnastowiecznej Polsce niczym szczególnym. O ile zwykłe gusła były raczej domeną prostego ludu, o tyle bardziej zaawansowane tajniki Wiedzy Tajemnej nierzadko poznawali możni, lub nawet... panujący. W Akademii Krakowskiej wykładano alchemię i astrologię, potajemnie uczono czarów i zaklęć. W podziemiach ówczesnego uniwersytetu znajdowała się ponoć tajemna piwnica, w której wybranym adeptom wykładano

najbardziej przerażające tajniki nekromancji. Astrologia była w XVI i XVII wieku wielce intratnym zajęciem, zaś alchemicy cieszyli się protekcją możnych – na finansowanie ich eksperymentów poświęcano nierzadko całe fortuny. Szlachta korzystała z pomocy czarownic, a niekiedy sama pobierała nauki u różnych wróżów i czarnoksiężników. Na dworach królewskich i magnackich przydawał się czasem sporządzony przez czarownicę eliksir, a prawie każdy władca konsultował się z nadwornym astrologiem. Wiadomo, że miłość Zygmunta Augusta do Barbary Radziwiłłówny sprawił zalotny napój, sporządzony przez jej matkę. Królowa Bona natomiast korzystała z usług czarownicy.

Sławę największego polskiego czarnoksiężnika zyskał, zresztą nie bez przyczyny, imć pan Twardowski. Znajdzie się jeszcze miejsce w tej księdze, aby napisać o Mistrzu i jego tajemniczej księdze „Liber Magnus". Wiadomo także, że wspomniana wyżej królowa Bona sama trudniła się astrologią. Niektórzy magnaci w XVI i XVII wieku trzymali na swych dworach wziętych do niewoli Turków i Tatarów, służących im jako wróżbici i znachorzy. Dla przykładu Samuel Zborowski, miał „Turczyna czarnoksiężnika, od którego uczył się czarnej magii".

Czarnoksiężnik Twardowski

Jednym z największych polskich czarnoksiężników był w drugiej połowie XVI wieku Mistrz (potomność nie przechowała jego imienia) Twardowski. Postać ta, podobnie zresztą jak wspominany Johann Faust, występuje w wielu legendach, klechdach, a nawet w baśniach dla dzieci, jest jednak najzupełniej autentyczna. Człowiek używający takiego właśnie nazwiska działał w Krakowie, stolicy dawnej Rzeczypospolitej. Twardowski, znany też pod imieniem Lorenzo Dhur (pod tym mianem odbywał studia w Norymberdze), był pierwszym polskim szlachcicem – magiem, nekromantą odprawiającym tajemnicze ceremonie z duchami zmarłych, ale zarazem człowiekiem pełnym sarmackich cnót i honoru. Wedle legendy, człowiek ten żył pod koniec XVI stulecia i zakończył swój bujny żywot porwany przez diabła z karczmy. Twardowski kpił otwarcie z Boga, ludzi i ich ziemskich spraw. Podobno pozostawił po sobie kilka traktatów oraz dzieł traktujących o magii i czarach.

Pierwszą wzmiankę o Twardowskim znajdujemy u Łukasza Górnickiego w „Dworzaninie Polskim", wydanym w roku 1566. Już jednak Joachim Possel w swoim dziele „Historia Poloniae" z roku 1624 opisuje praktyki czarnoksięskie największego z polskich nekromantów. Twardowski działał bowiem na dworze króla Zygmunta Augusta, pogrążonego w rozpaczy po śmierci ukochanej żony – Barbary Radziwiłłówny. Ponoć odbył kilka seansów spirytystycznych z udziałem władcy Rzeczypospolitej, ukazując mu ducha zmarłej. Po przygotowaniu wszystkich niezbędnych przedmiotów „...Twardowski uprosił króla, by z krzesła, na którym siedzi, się nie ruszał, zachowując milczenie; gdyby inaczej postąpił, byłoby narażone na niebezpieczeństwo i życie, i dusza. Przy ukazaniu się panny [Barbary Radziwiłłówny] widać było smutną, żałosną i jakby niesłychaną tragedię. Mało brakło, a króla nie można by zatrzymać, i rzuciłby się na jej łono i zapragnąłby słodkich uścisków, gdyby Twardowski króla nie odciągnął i zatrzymał na krześle, aż mara zniknęła".

Twardowski kilkakrotnie wywoływał duchy różnych osób. Nie należy się zatem dziwić, iż szybko zaczęto pomawiać go o podpisanie paktu z diabłem. Polski czarnoksiężnik zasłynął wszakże nie tylko ze sztuki nekromancji. Przede wszystkim (do początku XVII wieku) wykładał w podziemiach Akademii Krakowskiej tajemną sztukę magii, nekromancji i alchemii. Twardowski działał także w innych regionach Polski. Pod Tykocinem, korzystając z pomocy demonów, usypał ponoć wielką groblę, a pod Ojcowem postawił skałę, którą zowie się do dziś Maczugą Herkulesa. Współcześni wspominali

Sieben Kreuter deß grossen Alexanders deß Keysers/ der sieben Planeten Kräuter genant/ folgen hernach.

I. Golcwurtz Saturni.

II Wegwart der Sonnen.

typowa księga alchecmiczna z XVI wieku

także piekielną kobyłę Twardowskiego, której mogiła znajduje się najprawdopodobniej gdzieś w okolicach Krakowa.

Po największym z polskich czarnoksiężników pozostało do dziś wiele pamiątek. Przede wszystkim zaginione „Liber Magnus" – piekielna księga traktująca o najbardziej bluźnierczych sekretach czarnoksięstwa i nekromancji, która w postaci przykutego do ściany woluminu (oprawionego w ludzką skórę) przechowywana była w bibliotece Akademii Krakowskiej. Poza zaklęciami i sposobami przywoływania duchów podano w niej imiona wszystkich diabłów i demonów polskich. Księgę tę w wieku XVIII zamurowano w podziemiach uniwersytetu. Gdy zaś skrytkę otwarto w sto lat później, okazało się, że jest w niej ukryte zupełnie inne dzieło, niejakiego Pawła z Pragi, zwanego „Żydkiem". Inny traktat czarnoksięski autorstwa Twardowskiego, zwany „Opus Magicum", ponoć był przechowywany w Wilnie.

Najciekawszym magicznym przedmiotem pozostałym po Mistrzu jest bez wątpienia czarnoksięskie zwierciadło, niezbędne przy wszystkich praktykach nekromanckich. Znajduje się ono w Węgrowie na Podlasiu, umieszczone w zakrystii tamtejszego kościoła.

Jak głosi plotka, Twardowski nie umarł śmiercią naturalną. Podobno zapisał on swoją duszę diabłu, który porwał go do piekła. Pisze w roku 1758 Marcin Matuszewicz: „O milę od Krakowa była na trakcie karczma >Rzym<, gdzie powiadają, jakoby diabli Twardowskiego czarnoksiężnika wzięli, gdyż im duszę zapisując, dał tę kondycję, iż wtenczas go wziąć mogli, kiedy będzie w Rzymie. Wystrzegał się natenczas owego wielkiego włoskiego Rzymu, a o tym >Rzymie< pod Krakowem nie wiedział, do którego gdy z niewiadomości przyjechał, tam go diabli obskoczyli i gdy im się długo dzieciątkiem niewiniątkiem od karczmarki wziętym bronił, tedy jakoby jeden diabeł kulawy rzekł mu: „Verbum nobile debet esse stabile" [Słowo szlacheckie winno być dotrzymane], a Twardowski oddał mu duszę".

Rodzaje magii

Istnieje wiele rodzajów magii. W tym miejscu napiszemy pokrótce, co możemy zaliczyć do tej Tajemnej Sztuki.

Magię można podzielić na **Naturalną** (Magia Naturalis) i **Rytualną**, zwaną też Obrzędową, a niekiedy Demoniczną. Magia **Naturalna** powstała na przełomie XV i XVI wieku i była w rzeczywistości rozbudowanym systemem nauk przyrodniczych, związanych z medycyną, matematyką, filozofią, a nierzadko także z astrologią

i alchemią. Magowie zajmujący się wspomnianą dziedziną poszerzali zwykle swą wiedzę na temat otaczającego ich świata i próbowali pojąć rządzące nim prawa. Poszukiwali leków i cudownych medykamentów, które mogłyby uleczyć ludzi z różnorakich cierpień duszy i ciała.

Magia **Rytualna,** której w znacznej mierze poświęcona jest niniejsza księga, opiera się na zaklęciach i magicznych formułach, kontaktach z duchami i demonami. Czarnoksiężnicy posługujący się nią, pilnie strzegli swych sekretów, gdyż zapewniały wielką moc. Magia **Rytualna** często łączy się ze sztukami mantycznymi (wróżbiarskimi), i przez niektórych mędrców obie te dziedziny uważane są za równorzędne.

Magię można również podzielić na **Wysoką**, będącą prawdziwą sztuką i misterium, dla wielu stanowiącą prawdziwą religię, oraz **Niską**, zwaną **Czarostwem** (Maleficium), po polsku zaś często: „trucizn zadawaniem". Do **Czarostwa** należą prymitywne zaklęcia i przesądy.

Do **Wysokiej Magii** zalicza się: Astrologię, Alchemię, Kabałę, Krystalomancję, Katoptromancję, Nekromancję i Tarot.

Za **Czarostwo,** czyli **Magię Niską**, możemy uznać formułki i zioła, używane przez wiejskich znachorów i guślarzy, a także przesądy, znaki i czary, znane przez nielicznych starych żołnierzy i myśliwych. Do **Czarostwa** zaliczyć możemy również zaklęcia miłosne, uroki i inne bluźniercze praktyki czarownic, jak np. sekretne formuły, klątwy, *złe oko* i wiele innych, jednako szkodzących ludziom.

Uwagi dla Starosty Gry

Księga IX przeznaczona jest tylko i wyłącznie dla Starosty Gry. Trzymaj więc, mości prowadzący, sekrety w niej zamieszczone z dala od Panów Graczy, i nie dyskutuj z nimi na ten temat. Jeśli posiadają własne podręczniki systemu, to po prostu zabroń im czytania tej księgi. Jeśli nie zapoznają się z podanymi poniżej tajemnicami, będą mieli większą przyjemność z odkrywania sekretów magii w trakcie gry. W końcu prawdziwi gracze nie czytają rzeczy przeznaczonych tylko do wiadomości Starosty.

Doktor Faust przy pracy

Jak już zapewne wiesz, mości prowadzący, Biesiadę w „Dzikie Pola" da się poprowadzić na różne sposoby. Akcja gry toczyć się może w naszym świecie historycznym, można również tworzyć własne, alternatywne dzieje Rzeczypospolitej. Od Ciebie tylko, i od preferencji Twoich Panów Graczy zależy, czy chcecie grać w rzeczywistości, w której magia istnieje i działa, czy też nie. Jeśli jednak przyjmujesz tę drugą możliwość, to – mimo wszystko – powinieneś przeczytać tę księgę. Nawet jeśli magia nie działa naprawdę, to ludzie nadal będą w nią wierzyli, tak jak wierzono w dawnej Rzeczypospolitej w alchemię i astrologię, czarownice i upiory. Również według uznania (własnego i graczy), możesz ograniczyć albo też poszerzyć zakres działania magii (np. wymyślając nowe zaklęcia lub potężniejsze przedmioty magiczne).

Jeśli jednak mielibyśmy doradzać Ci cokolwiek w tej kwestii, to sugerujemy następujące rozwiązanie: przy grze osadzonej w realiach historycznych magia powinna pozostać taka, jaką tu zaprezentowaliśmy: tajemnicza, niebezpieczna, kapryśna i skryta przed oczami postronnych. Nie powinna ona zakłócać równowagi świata (można zapomnieć o wielkich fajerwerkach, ognistych kulach i zastępach rogatych demonów atakujących np. Kraków). Jeśli natomiast zdecydowałeś się prowadzić grę w alternatywnej historii (lub alternatywnym świecie), możesz śmiało popuścić wodze fantazji i zaprezentować swoim Panom Graczom naprawdę potężną Sztukę Tajemną.

„Dzikie Pola" nie są zasadniczo przeznaczone do tego, aby grać w nich postaciami magów i czarnoksiężników. W każdym razie nie uważamy za słuszne, aby już na początku rozgrywki Pan Gracz stawał się Adeptem. Postacie Wtajemniczonych, alchemików i czarownic powinny być przede wszystkim Bohaterami Starosty, odgrywanymi przez Ciebie lub Twoich Podstarościch. Dlatego też wszelkie czary i magiczne formuły muszą znajdować się poza zasięgiem bohaterów Panów Graczy. Nie jest jednak powiedziane, że nie będą oni mogli poznać Nauk Tajemnych i nie zaczną ich praktykować. Jest to możliwe w trakcie gry. Po licznych przygodach, czy nawet całych kampaniach, ktoś – być może – nauczy się biegle władać czarami. Biorąc jednak pod uwagę tajemnice magii i długi czas, jaki poświęcić trzeba na jej studiowanie (mowa tu przede wszystkim o **Wysokiej Magii**), możliwość ta wydaje się być zamknięta przed większością bohaterów. Bardziej prawdopodobne jest

opanowanie przez Panów Graczy zaklęć i przesądów należących do **Czarostwa**. Chodzi tu o zaklęcia używane przez żołnierzy i myśliwych, a być może i uroki, których można nauczyć się od byle czarownicy.

Tylko nieliczni spośród panów braci mogą znać na początku gry sekrety tajnej magii. Jeśli któryś z Panów Graczy upiera się, że jego bohater jest już wtajemniczony w pozaziemskie sprawy, to może otrzymać biegłość *Wiedza Tajemna* (na poziomie *-15%*), poświęcając 80 Punktów Cech z puli wylosowanej dla swej postaci. Tego rodzaju „operacja" jest możliwa tylko za zgodą Starosty Gry.

Nabycie wspomnianej wyżej biegłości wiąże się także z pewnymi ograniczeniami Cech Pana Gracza. W końcu, jeśli ktoś przez całą swoją młodość ślęczy nad księgami i magicznymi traktatami, to na pewno nie dorówna w walce lub jeździe konnej sprawnemu, wyćwiczonemu w walce żołnierzowi. Dlatego też Żywotność bohatera nie może być większa (na początku gry) niż **80**, Krzepa – **51%** (w miarę silny), a *szabla* większa niż 8. Z kolei **Mądrość** takiego pana brata nie może okazać się niższa niż **71%** (silny), a Wiara w Magię – **61%** (wierzący). Oprócz nabycia biegłości *Wiedza Tajemna*, bohater otrzymuje także powiązane z nią umiejętności magiczne (wszystkie na najniższym poziomie), opisane w podrozdziale **Wielkie Wtajemniczenie**.

Ponadto za 50 Punktów Cech bohater może otrzymać biegłość *czarostwo*, także na poziomie *-15%* (nie wiąże się to z jakimikolwiek ograniczeniami Cech). Pan brat otrzymuje także kilka powiązanych *z czarostwem* biegłości (wszystkie na najniższym poziomie), opisanych w podrozdziale **Czarostwo**.

W poniższym rozdziale znajdziesz wskazówki, w jaki sposób osiągnąć.

Wielkie Wtajemniczenie

Nie każdy może zostać magiem. Jest to prawda oczywista. Posługiwać się magią zdolny jest człowiek o wielkiej rozwadze, silnej woli i wierze we własne możliwości (patrz wymagania, co do wysokości odpowiednich cech, podane w poprzednim podrozdziale). Decyzję o dopuszczeniu postaci danego Pana Gracza do arkanów Magii podjąć może tylko i wyłącznie Starosta Gry. W naturze magia znajduje się w stanie równowagi, więc Mag musi za wszelką cenę utrzymać tę równowagę w sobie. Adept powinien być człowiekiem wstrzemięźliwym, umiarkowanym, czystym, zrównoważonym, bez wad cielesnych, nie powinien wykazywać skłonności do pochopnych,

magiczne koło Johna Dee

nieprzemyślanych działań. Powinien cierpliwie znosić wszelkiego rodzaju trudy i uciążliwości, nie uskarżając się na nie gestem lub słowem.

Oprócz posiadania tych właśnie przymiotów, przyszły mag powinien mieć odrobinę szczęścia, odpowiednio „pomagając" przeznaczeniu. Trzeba wszak posiadać pewne znajomości i poznać kogoś, kto sam będąc Adeptem, uzna bohatera Pana Gracza za godnego podjęcia nauki. Trzeba spotkać mistrza, którego nasz szlachcic przekona, iż warto jest poświęcić mu wiele cennego czasu. Nauka jest jednak długa i bardzo trudna, a studia mogą trwać latami. W zależności od tego, kto jest nauczycielem, wyglądać one mogą różnorako. Jeśli bohatera naucza Mistrz Magii Naturalnej, to z pewnością rozpocznie szkolenie przyszłego Adepta od wykładów z filozofii, teologii, matematyki, medycyny i nauk przyrodniczych. W mechanice gry oznacza to, że bohater nauczy się co najmniej trzech Biegłości Pospolitych z poniższej listy. Starosta Gry może przydzielić mu je samodzielnie, może też je wylosować lub dać graczowi możliwość odpowiedniego, przemyślanego wyboru. W takim wypadku proponujemy przyjąć, że w ciągu jednego roku nauki bohater może nauczyć się pojedynczej biegłości. Wartość każdej z poniższych umiejętności dodaje się do Cechy **Mądrość.**

łacina – znajomość tegoż języka;

hebrajski – znajomość tegoż języka;

kartografia – umiejętność posługiwanie się mapami i ich wykreślania;

anatomia – znajomość ciała ludzkiego i umiejscowienia w nim wszystkich istotnych organów życiowych;

retoryka – umiejętność wygłaszania pięknych mów, pisania listów, pamiętników itp.;

filozofia – znajomość najważniejszych myślicieli starożytnych i współczesnych (oczywiście dla XVI i XVII wieku), ich poglądów oraz nurtów i szkół filozoficznych;

teologia – znajomość teologii, Biblii, dzieł klasycznych i starożytnych teologów, także wszelkich herezji i ich odmian;

znajomość chimii – czyli znajomość podstaw chemii, umiejętność wytwarzania różnorakich substancji, w tym prochu strzelniczego;

historia – znajomość historii danego państwa bądź narodu;

greka – znajomość tegoż języka;

dawny język wschodni *(do wyboru np. chaldejski, aramejski lub hebrajski)* – znajomość tegoż języka;

eometria – znajomość geometrii, a zarazem umiejętność sporządzania planów konstrukcji (np. fortów), wyliczania kątów ostrzału artyleryjskiego itp.;

astronomia – umiejętność obliczania dat ważnych świąt, koniunkcji i opozycji wszystkich siedmiu planet, oznacza też rozległą wiedzę na temat ruchów ciał niebieskich;

znajomość minerałów – umiejętność rozpoznawania rud metali i innych substancji zawartych w ziemi, ich poszukiwań i wydobycia;

znajomość woluminów – umiejętność korzystania z bibliotek, znajomość różnorakich ksiąg i miejsc, w których są przechowywane.

Ustalenie wielkości współczynników tych biegłości zależy tylko od Starosty Gry. Przyjmuje się, że powinny być one na poziomie najniższym – 15%. Starosta Gry może przydzielić też przyszłemu Adeptowi kilka **Sukcesów**, które mogą stać się podstawą do podniesienia posiadanych przez bohatera umiejętności na wyższe poziomy.

Cała nauka trwa od 2 do 4 lat, a jej długość powinien ustalić Starosta Gry, w zależności od kwalifikacji danego nauczyciela, **Mądrości** postaci oraz innych okoliczności. Po zakończeniu kształcenia, bohater otrzymuje biegłość *Wiedza Tajemna* na poziomie –15%.

Jeśli Mistrzem bohatera będzie czarnoksiężnik poświęcający się przede wszystkim Magii Obrzędowej, to nauka u niego obejmie w pierwszym etapie poznanie nieco innych biegłości: filozofii, teologii, geometrii, znajomości znaków magicznych, demonologii, czasem również astrologii. W zależności od specjalizacji swego Mistrza, dany szlachcic otrzyma co najmniej trzy z opisywanych poniżej biegłości. Starosta Gry może przydzielić mu je samodzielnie, może też je wylosować lub dać graczowi możliwość odpowiedniego, przemyślanego wyboru. W takim wypadku proponujemy przyjąć, że w ciągu jednego roku nauki bohater mógł nauczyć się pojedynczej biegłości.

greka, hebrajski, filozofia, teologia – patrz wyżej;

znaki i symbole magiczne – znajomość wszelakich znaków magicznych, symboli czarnoksięskich i runów, także umiejętność ich poprawnego rozpoznawania i rysowania;

demonologia – znajomość demonów zamieszkujących świat astralny, ich imion i zwyczajów, a także obrzędów, które służą ich przywoływaniu lub odpędzaniu.

astrologia – umiejętność wróżenia z gwiazd, czyli sporządzania horoskopów;

tarot – umiejętność wróżenia z kart tarota;

Mistrzowie często obmyślają próby, którym muszą stawić czoło przyszli adepci sztuki czarnoksięskiej. Trzeba także pamiętać, że od jednego Mistrza nikt nie nauczy się całej magii. Aby poznać choć część z licznych jej sekretów, należy utrzymywać kontakt z innymi mędrcami, odwiedzać znane uczelnie, częstokroć przemierzyć pół świata, aby zdobyć jakiś cenny traktat lub uzyskać wiadomości niezbędne do określonego

eksperymentu. Każdy bohater powinien pamiętać też o jeszcze jednej, istotnej rzeczy. Jeśli bowiem zdecyduje się wkroczyć na wąską i zdradliwą ścieżkę wiodącą ku prawdzie i mądrości (lub też ku wiecznemu potępieniu), to musi mieć na uwadze fakt, iż studia nad sekretami alchemii czy astrologii spowodują jego całkowitą rezygnację z normalnego życia. Nie może on przecież towarzyszyć Swawolnej Kompanii w jej biesiadach i przygodach. Oznacza to zatem, że bohater studiujący Magię powinien być wyłączony z gry na krótszy lub dłuższy okres.

Czarostwo

Nauka 'pomniejszych czarów i magicznych zaklęć nie jest tak trudna, jak nauka Wysokiej Magii, aczkolwiek do łatwych też nie należy. Tajemne formuły i zaklęta broń są zazdrośnie strzeżone przez nielicznych starych guślarzy, żołnierzy i myśliwych. Skłonienie ich do przekazania tych sekretów nie jest rzeczą prostą. Tak samo nauka czarów i uroków od czarownic jest wielce ryzykownym przedsięwzięciem. Lecz, jak powiadają niektórzy mędrcy, to nie człowiek poszukuje magii, lecz sama magia znajduje człowieka. Nauka czarostwa nie jest zbyt długa i potrwać może od roku do trzech lat (w zależności od okoliczności). Przed nauką zaklęć przyszły czarownik musi poznać jedną z Biegłości Pospolitych wymienionych poniżej:

zielarstwo – znajomość wszelakich ziół rosnących w Rzeczypospolitej, umiejętność ich rozpoznawania i zastosowania w praktyce;
cyrulik – umiejętność prowizorycznego opatrzenia ran i złamań, leczenia pospolitych chorób;
warzenie trucizn – sporządzanie i rozpoznawanie wszelakich jadów i trujących wywarów, przygotowywanych na zgubę człowieka;
łowiectwo – znajomość lasu, zwierząt i ich obyczajów.

Wartości wszystkich wymienionych powyżej biegłości dodaje się do cechy **Mądrość**, dlatego też, aby przystąpić do nauki, postać posiadać powinna ją na poziomie co najmniej ***41%*** (średnio mądry), a **Wiarę w magię** na poziomie ***71%*** (przesądny).

Nauka czarów

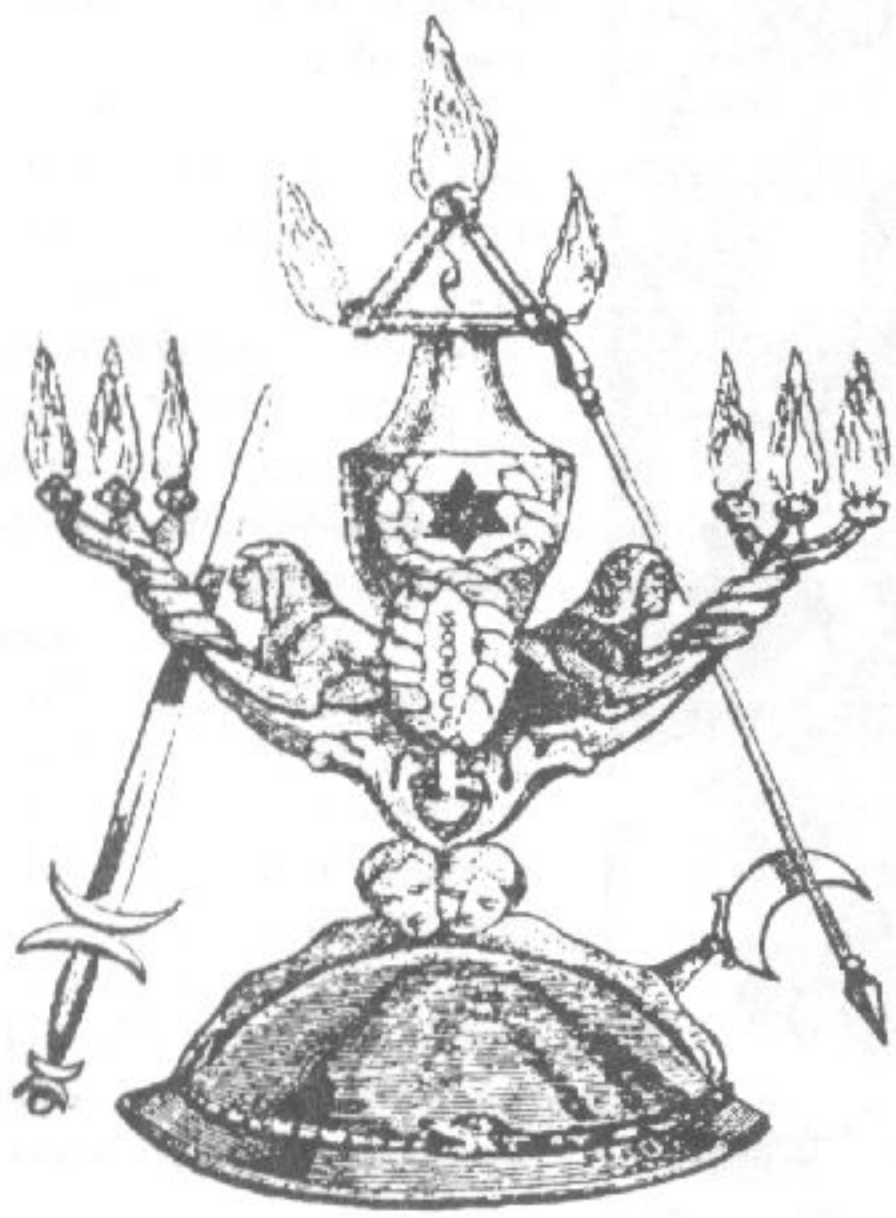
Aby posługiwać się czarami Magii Wysokiej, postać musi posiadać biegłość *Wiedza Tajemna*. W przypadku receptur i przepisów alchemicznych konieczna jest również umiejętność *alchemia*. Przy niektórych zaklęciach potrzebna będzie umiejętność *demonologia*, lub *znaki i symbole magiczne*. Aby móc rzucić zaklęcia należące do Czarostwa, trzeba posiadać *czarostwo*.

Aby móc rzucić jakiekolwiek zaklęcie, urok, klątwę czy przyrządzić któryś z eliksirów alchemicznych, trzeba posiadać przede wszystkim właściwą formułę czaru. Musi ona być zapisana w znanym przez postać języku (zwykle po łacinie lub po polsku) i nie może pozostawać zaszyfrowana za

pomocą np. symboli magicznych. Jeśli została w tak przemyślny sposób zabezpieczona, czarownik musi najpierw ją rozszyfrować (korzystając z biegłości *znaki i symbole magiczne*). Jeśli się to uda, można już spróbować rzucić czar.

Rzucanie czarów i zaklęć

O powodzeniu zaklęcia decyduje udany test biegłości *Wiedza Tajemna* lub, odpowiednio, *czarostwa*. Do tego testu można zastosować różne modyfikatory, zarówno dodatnie jak i ujemne, wynikające z okoliczności. Test sprawdzający wykonuje, rzecz jasna, tylko i wyłącznie Starosta Gry. Nie jest on jednak tak ważny, jak mogłoby się wydawać. Najważniejsze, aby Pan Gracz deklarujący, że jego postać rzuca zaklęcie, sam wypowiedział zamieszczoną przy nim formułę. Od tego, jak dobrze będzie się starał, zależą modyfikatory przy rzucie kostkami. Starosta Gry określa powodzenie, czy też niepowodzenie, rzucenia czaru. Nawet jeśli kości pokazują, że magiczny eksperyment nie powinien się powieść, ale Pan Gracz naprawdę się postarał przy demonstracji, Starosta Gry może przydzielić dodatkowy modyfikator do rzutu lub po prostu zdecydować, że zaklęcie się udało. Na odwrót też, jeśli Pan Gracz lekceważy magię, wypowiada formuły od niechcenia, nie przestrzega związanych z Wiedzą Tajemną zasad, nic mu z zaklęć i uroków nie wyjdzie. Albo też wyjdzie coś bardzo złego.



Starosto – doceniaj inwencję i pomysłowość Panów Graczy. Jeśli któryś przyniesie na Biesiadę świecę, zapali kadzidła, rozrysuje magiczne znaki i ochronne kręgi, powinien zostać za to odpowiednio wynagrodzony.

W przypadku rzucania czarów mamy także do czynienia z pechowymi i świetnymi przypadkami rzucenia zaklęcia. Te pierwsze mają miejsce wówczas, gdy wynik rzutu sprawdzającego 1k100 mieści się w granicach od 96 do 00(100). Ten drugi w przypadku, gdy jest on w przedziale od 01 do 05. Pechowe rzucenie czaru sprowadzić może na maga nieszczęścia – obłęd, duchy czy demony nawiedzające go w nocy lub we śnie, a także wywołać inne kataklizmy, np. pożar, eksplozję, zniszczenie magicznych przedmiotów używanych do czarów itp. Z kolei świetne rzucenie czaru wzmacnia bardzo jego moc, co Starosta odzwierciedlić powinien w świecie gry poprzez użycie dodatkowych modyfikatorów.

Prawa magii

Aby móc korzystać z magii, Adept musi stosować się ściśle do wszystkich jej praw i zasad.

Pierwsze prawo magii: Prawo zapłaty

Za każde odwołanie się do Kunsztu trzeba zapłacić. Gdy mag czyni wróżby, bądź inne dzieła dla kogoś obcego, musi wziąć zapłatę.

Każdy, kto zdecyduje się wstąpić na drogę Wielkiej Tajemnicy, powinien pamiętać o zapłacie. Za każdą chwilę, w której korzysta z sekretnej sztuki, będzie płacił. Rolę tej zapłaty po części spełniają zaklęcia i modlitwy, po części kadzidła i wonności, spalane podczas tajemnych obrzędów. Adept musi jednak wiedzieć, że za posiadanie sekretu magii odda cząstkę samego siebie.

Drugie prawo magii: Nie igra się z misteriami życia i śmierci

Każdy, kto o tym zapomina, skazuje siebie na straszny los. Magia nie stanowi zabawy ani rzemiosła. Z magii korzysta się tylko i wyłącznie wtedy, gdy nie ma innej drogi, ani możliwości. Nie jest ona kuglarstwem, nie służy uciesze gawiedzi.

Trzecie prawo magii: Magiczna równowaga

Adept musi we wszystkich swych dziełach strzec pilnie magicznej równowagi. Zatem w ciągu jednej nocy mag może tylko po trzykroć rozpocząć obrzędy i zaklęcia.

Gdy czarownik zbyt często będzie się odwoływał do sztuki, ponad miarę wzywał jej prastare siły, skazuje siebie na przerażający los, wieczne cierpienie i Otchłań.

Czwarte prawo magii: Wielka Tajemnica
Nie bez przyczyny magia jest Sztuką i Wiedzą Tajemną. Powinna ona pozostawać w sekrecie. Magowi nie wolno bez potrzeby zdradzać kim jest i czym się zajmuje. Również swoje księgi, przybory, instrumenty, talizmany i wszystkie inne rzeczy potrzebne do eksperymentów musi mieć dobrze ukryte, i nie pokazywać ich obcym. Obowiązującą zasadą jest utrzymywanie tajemnicy. Sztuka nie objawi swojej potęgi dla oczu laików i niewiernych. Dlatego też Adept musi odprawiać rytuały w odosobnieniu, z dala od oczu postronnych. Jeśli zaś chce mieć pomocników, powinien wybrać ich spośród ludzi zaufanych i przynajmniej po części wtajemniczonych. Pamiętać trzeba także, aby liczba wszystkich osób uczestniczących w eksperymencie była nieparzysta...

Jeśli któryś z Panów Graczy uporczywie nie przestrzega praw i zasad magii, Starosta Gry powinien sprawić, iż albo nie wyjdą mu żadne magiczne eksperymenty, albo też stanie się coś jeszcze gorszego, np. opętanie.

Ostatnia Przestroga

Pamiętaj przyszły Adepcie, na jaką drogę wkroczyłeś...
Magia może cię zniszczyć, jeśli nie będziesz ostrożny...
Magia może cię unicestwić, jeśli nie będziesz jej szanował...
Magia cię zgubi, jeśli będziesz zbyt często z niej korzystał!

Sztuki Tajemne

Nadszedł czas, abyś poznał, drogi Czytelniku, sekrety sztuk magicznych...

Astrologia

Jakże różni się spokojny bezmiar nieba, z tysiącami gwiazd trwających niezmiennie, od ciemności świata. W tej niebieskiej księdze zapisane jest złotymi literami ostatnie słowo zagadki losu. Kapłani chaldejscy połączyli

liniami świetliste punkty Boskiego Pisma. I tak oto ustalili konstelacje. Astrologia, zwana też gwiaździarstwem, jest tajemną sztuką przepowiadania przyszłości na podstawie aspektów, pozycji i wpływów ciał niebieskich. Dziedzina, która narodziła się w pradawnej, okrytej mrokiem czasu Chaldei, dotarła do Egiptu, Grecji i Italii. Gwiazdy rządzą losem zarówno pojedynczego człowieka, jak i całych narodów.

Astrologia wyróżnia siedem planet i dwanaście zodiaków. Planety to: Słońce, Księżyc, Wenus, Jowisz, Mars, Merkury i Saturn. Astrolog, dzięki swej sztuce, może wyznaczać różne horoskopy, aby poznać z nich przyszłość. I tak, można postawić horoskop człowiekowi, gdy zna się dokładną datę jego urodzin. Z horoskopu właśnie dowiadujemy się o życiu i przeznaczeniu tego człowieka. Łatwo odgadnąć jego charakter, osobowość, poznać rzeczy, które szanuje i których nie lubi.

Można postawić horoskop dotyczący określonego miejsca, np. miasta czy zamku, aby dowiedzieć się, jaki los czeka to miejsce. Częstokroć przed budową jakiejś twierdzy czy rezydencji konsultowano się z astrologiem, aby poznać czas i miejsce odpowiednie na rozpoczęcie budowy.

Astrolog jest w stanie ułożyć prognostyk astrologiczny na dany czas, np. nadchodzący miesiąc. Każdy dowie się z niego, co będzie miało miejsce na świecie. Mistrz gwiaździarstwa bez trudu stworzy kalendarz astrologiczny

na dany rok. Kalendarze takie, pisane przez profesorów astrologii z Akademii Krakowskiej, cieszyły się dużym wzięciem. Oznaczone w nich były fazy księżyca, prognozy pogody i przepowiednie na każdy dzień. Dowiedzieć się z nich można było, który dzień będzie szczęśliwy, a który „ciężki", tzn. feralny.

Komentarz dla Starosty Gry

Powodzenie wróżby astrologicznej określa Starosta Gry za pomocą testu na Biegłość *astrologia* (modyfikatory, zarówno dodatnie, jak i ujemne, zależą od okoliczności, w jakich układa się horoskop).

Nieudany test *astrologii* powoduje, że Starosta Gry udziela nieprawdziwych informacji. Nigdy jednak nie może powiedzieć do Pana Gracza: „nie udało ci się".

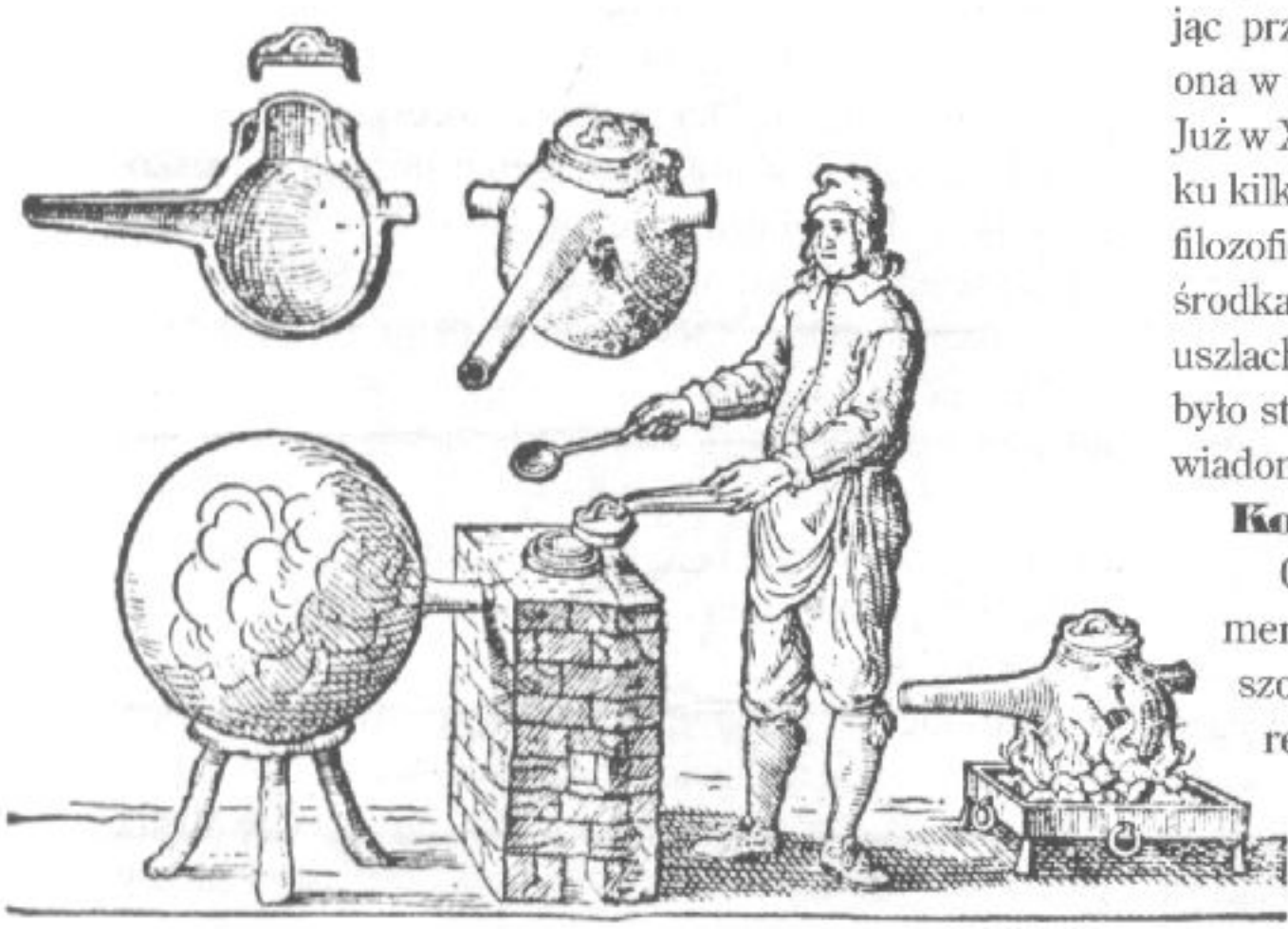
Należy pamiętać, iż nie wolno podawać zbyt szczegółowych informacji, co do przyszłości. Zawsze będą one ogólnikowe bądź wieloznaczne, np. *Nieszczęście czeka cię tego dnia w podróży. Fortunę możesz wtedy łacno stracić.*

Lub w przypadku tworzenia, np. kalendarza:

Na 6 martii. Alchimii nie czynić. Na gospodarstwo i ochędóstwo baczyć, co by pachołkowie i czeladź nie okradła. Krwie nie puszczać.

Na 2 junii. Gorzalki nie pić. Strzec się wody i wiatrów zdradliwych. Alchimię na ogień stawiać. W podróż nie wyruszać. Krwie puszczać.

Jak widać na tym przykładzie, astrologia i kalendarze były ściśle związane z alchemią.



Alchemia

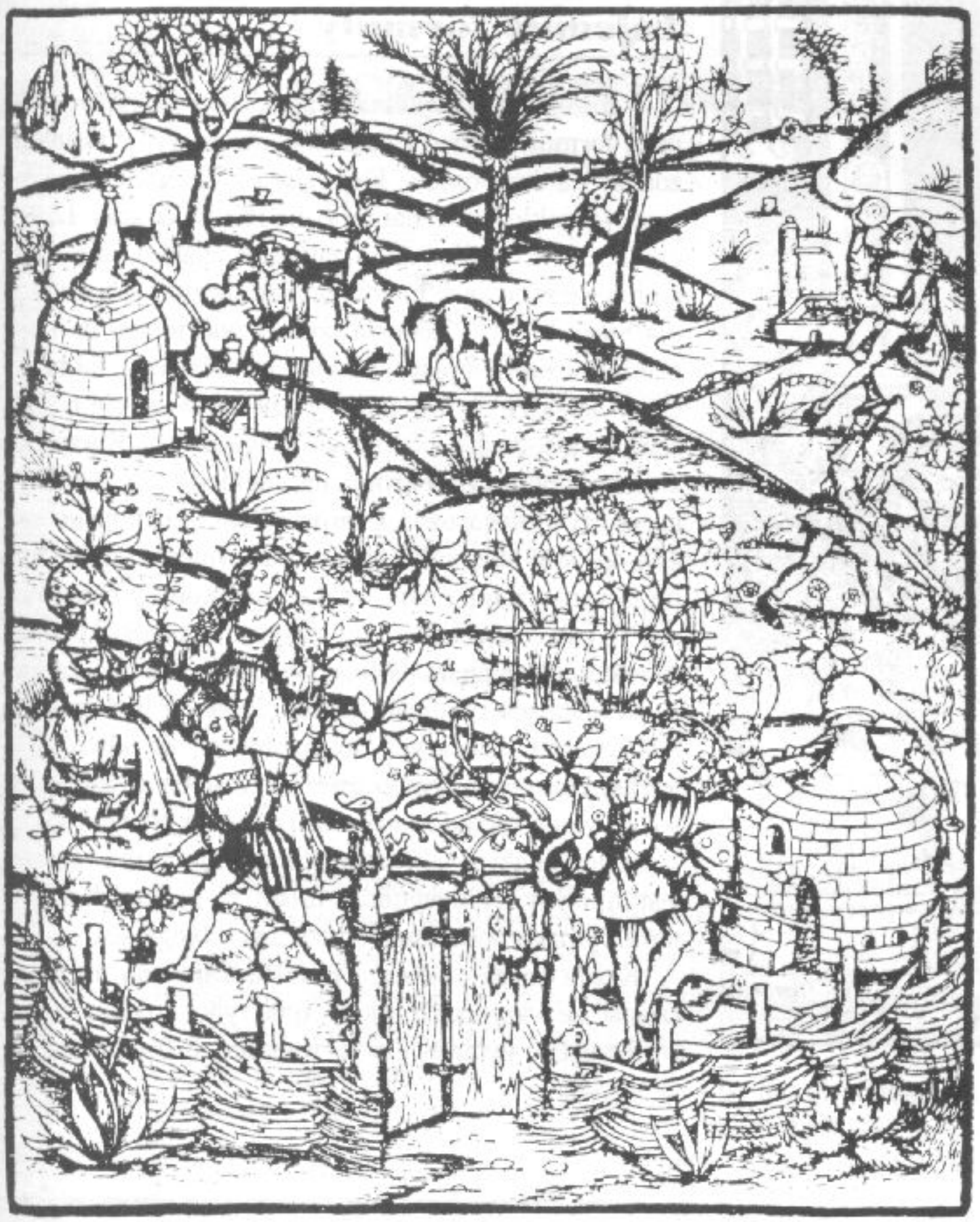
Dawną alchemię europejską dość często określa się mianem nauki hermetycznej, bądź po prostu hermetyzmem. Oba terminy są ze sobą ściśle powiązane. Ten ostatni to filozofia i kosmologia – prąd filozoficzny, zawierający teorię stworzenia i poznania przyrody. Alchemia, o której piszę, wykorzystuje wiedzę hermetyczną praktycznie, do realizacji pewnych celów – zbadania świata, ludzi i Boga. Wedle alchemików, każdy człowiek był mikrokosmosem – zawierał w sobie wszechświat. A zatem poznanie jego tajemnic prowadziło do poznania otoczenia i Boga. Zasadniczym celem alchemii była zatem wiedza. Stworzenie złota miało być tylko pierwszym stopniem wtajemniczenia, pierwszym krokiem na drodze do wielkiego dzieła.

Hermetyzm i alchemia, dziedziny ściśle ze sobą związane, mają swój początek w starożytnej Grecji. Za ich twórcę uznaje się Hermesa Trismegistosa, pradawnego mistrza magii, który żył w czasach jeszcze wcześniejszych niż znane nam, pradawne cywilizacje Grecji lub Egiptu. To właśnie on podarował ludziom sztukę magiczną – hermetyzm. O wielkości tego, co uczynił, świadczy choćby sam jego przydomek – „Trismegistos", co znaczy dosłownie „Po Trzykroć Wielki". Alchemicy otaczali wielkim poważaniem jego dzieła, a zwłaszcza odnalezione w XI w. „Pisma Hermetyczne" lub „Mądrość Hermesa", znane jako „Corpus Hermeticum". Drugie z dzieł Hermesa Trismegistosa to potężny przedmiot magiczny – tzw. „Tabula Smaragdina" – Tablica Szmaragdowa Hermesa Trismegistosa, zawierająca spisane tajemnice alchemii.

Tu opisana tajemna nauka zajmowała się przede wszystkim magicznym poznawaniem świata. Odkrywając przyrodę, poznając właściwości substancji, szukała ona w świecie wiedzy, która mogła pomóc człowiekowi. Już w XVI w. alchemicy kierowali się w swych badaniach ku kilku celom. Jednym z nich było stworzenie kamienia filozoficznego: panaceum na wszystkie choroby świata; środka mogącego zmieniać każdy metal w złoto; leku uszlachetniającego człowieka. Marzeniem wielu badaczy było stworzenie sztucznego umysłu – homunculusa, nie wiadomo wszakże, czy udało się to komukolwiek.

Komentarz dla Starosty Gry

O powodzeniu wszelkich alchemicznych eksperymentów decyduje test biegłości *alchemia,* pomniejszony ewentualnie o ujemny modyfikator. Nieudany rezultat rzutu oznacza nie tylko, iż eksperyment poniósł fiasko, lecz może także mówić, iż nastąpiło coś zupełnie niespodziewanego, np. wielka eksplozja.



numery oraz nazwy. Karty dzielą się na 22 Wielkie Arkana i 56 kart Małych Arkan.

Dzięki tarotowi można zarówno poznać przyszłość, jak i samego siebie. Wróżąc kartami, zadaje się pytania, tarot zaś na te pytania odpowiada. Wróżenie z tarota powinno odbywać się w zacienionym pomieszczeniu, w ciszy i spokoju. W miejscu tym winni znajdować się tylko wróżący i pytający. Karty należy położyć na stole przykrytym czarną bądź czerwoną materią, najlepiej jedwabną. Na niej trzeba postawić jedną białą świecę, która płonąc, odpędza złe siły. Dla lepszej ochrony można jeszcze umieścić zwierciadło, odwracając je tyłem do kart. Tarot odpowiada wprost, bez ogródek. Niczego nie ukrywa. Wypowiada się jednak za pomocą symboli i alegorii. Interpretacja ich nie jest rzeczą łatwą.

Komentarz dla Starosty Gry

O powodzeniu wróżby tarota decyduje test biegłości *Tarot*. Starosta Gry powinien pamiętać o tym, że tarot przemawia tylko i wyłącznie za pomocą symboli. Np. droga, wiedza, niebezpieczeństwo, pomoc, przemiania na lepsze, wielkie nieszczęście, zmiana w życiu etc. Jeżeli test się nie powiedzie, symbole, które przedstawi tarot, będą chaotyczne, a niekiedy ze sobą sprzeczne. Nie do odczytania.

Tarot

T
O + A
R

Istnieje wiele legend dotyczących tarota, wiele też hipotez określa jego zagadkowe pochodzenie. Lecz jedno tylko jest pewne: tarot wydaje się pradawny i potężny. Nie wiadomo czy pochodzi z dalekiego Kitaju, czy Indii, czy też z Egiptu. Niektórzy mędrcy sądzą, że jest wymysłem templariuszy. Mistycy i kabaliści uważają tarot za najstarszą księgę wtajemniczenia. Składa się on z 78 kart, przedstawiających alegoryczne obrazy,

Kabała

Kabała to hebrajskie słowo, które najprawdopodobniej oznacza tradycję. Jest ona mistyczną sztuką, odwołującą się do Biblii i próbującą rozwiązać jej zagadki; sztuką odnajdywania sensu Pisma Świętego przez analizę pradawnych słów. Kabała to także kunszt, pozwalający na obcowanie z duchami żywiołów, kunszt częstokroć łączący się z astrologią. Kabaliści posługują się również tarotem (który darzą wielkim szacunkiem),

a niekiedy i alchemią. Co prawda odżegnują się oni od magii demonicznej, lecz znajdzie się niejeden, który ją potajemnie praktykuje.

Otwarcie bramy

Potężne i prastare moce Magii znajdują się wokół nas, pozostając w uśpieniu.

Mag jest w stanie je przebudzić.

Aby tego dokonać, musi otworzyć Bramę do mrocznego świata sekretów. Do świata astralnego (łączącego ducha z materią), który zamieszkują demony i inne złe siły. Bramę tworzy się poprzez rytuał – Wielkie Dzieło. Czasem Furta jest zamknięta, gdyż strzeże Odwiecznych Tajemnic i pradawnych sił. Wtedy mag musi odnaleźć klucz, którym otworzy Bramę. Kluczem są magiczne przedmioty, różdżki i talizmany. Gdy wrota zostaną otwarte, a przebudzone siły wydostaną się na wolność, Wtajemniczony musi, dzięki swojej mocy i umiejętnościom oraz za pomocą zaklęć, spętać i podporządkować sobie te tajemne siły.

Tajemne formuły

Poniżej, drogi Czytelniku, znajdziesz magiczne przepisy, formuły zaklęć i sekretne receptury. Podzielone zostały na dwie części. Pierwsza z nich zawiera wersje czarów i zaklęć przeznaczone dla Panów Graczy. Druga część, dotycząca każdego zaklęcia, znajduje się dalej, a umieszczone są w niej wszystkie uwagi i komentarze dla Starosty Gry. Zaklęcia zostały podzielone na kilka grup. Podział ten jest umowny, wynikający z faktu, że czary należące do Wysokiej Magii pojawiają się najczęściej w księgach i traktatach magicznych. Korzystają z nich alchemicy, nekromanci, niekiedy szanowani lekarze czy profesorowie. Czarostwo zaś obejmuje przesądy i sposoby magiczne znane czarownicom, zielarzom, myśliwym i żołnierzom, a także zabobony prostego ludu. Te zaklęcia rzadko były spisywane, na ogół przekazywano je drogą ustną. Może się jednak zdarzyć, że osoba posiadająca Biegłość *Wiedza Tajemna* będzie znała kilka czarów należących do *czarostwa,* i na odwrót. Potężniejsze czarownice mogą znać również zaklęcia Wysokiej Magii (przede wszystkim czarnej). Podział ich na krystalomanckie, nekromanckie i demoniczne również jest umowny, i nie wynika z niego, że posługiwanie się nimi wymaga posiadania oddzielnych biegłości.

Każda osoba władająca **Wiedzą Tajemną** może korzystać ze wszystkich zaklęć, o ile tylko zna ich formuły. Pozostaje pytanie, czy ze wszystkich będzie chciała skorzystać...

Planety, a godziny dnia:

Merkury – 20:00

Wenus – 4:00

Mars – 21:00

Jowisz – 24:00

Saturn – 22:00

Słońce – 5:00

Księżyc – 19:00

CZARY WYSOKIEJ MAGII

Zaklinanie księgi

Zanim rozpocznie się magiczne eksperymenty i spisywanie pradawnych, a wielce potężnych magicznych formuł, należy księgę z Wiedzą Tajemną ku temu przysposobić. Kładzie się tedy ją na stole czarnym suknem zakrytym, po lewej stronie księgi należy kadzidło z mirry i białą świecę zapalić. Na księdze zaś pierścień złoty położyć. Po prawej stronie czarną świecę zapalić, czarkę srebrną z krwią koguta postawić i srebrny pierścień ze znakiem księżyca położyć. Następnie można rozpocząć inicjujące zaklęcie:

Zaklinam was, wszelkie duchy
abyście tę księgę przyjęły
i mocy zaklęć w niej zawartych
słuchały.
W imię wszystkich żywiołów i planet.

Jak sporządzić miecz magiczny

Magiczny miecz jest instrumentem okultnym, potrzebnym Adeptowi do wielu zaklęć i czarów. Nie posiada żadnej specjalnej mocy, lecz bez niego przy obcowaniu z żywiołami mag jest bezbronny. Miecz musi być wykonany z czystej miedzi i posiadać takiż miedziany uchwyt w kształcie krzyża, oznaczony trzema guzami. Osłona ręki powinna być wykonana w kształcie dwóch półksiężyców.

Na głowicy miecza powinien znajdować się następujący znak:

Na ostrzu zaś wykonuje się następujący charakter:

Na drugiej stronie ostrza należy napisać następujące słowa:

Vince in hoc Deo duce, ferro comite.

Miecz poświęca się we wtorek, w godzinie planetarnej Słońca. Jego ostrze należy włożyć do ognia otrzymanego ze spalenia lauru i cyprysu. Następnie należy oczyścić broń i wygładzić ją popiołem ze świętego ognia, zmieszanym z krwią węża, mówiąc przy tym następujące słowa:

Blaihim Sebaoth spiritus tenebrarum et reptilia terrae.

Jak sporządzić atrament do spisywania zaklęć i czarów.

Weź gałązki paproci zerwane w noc świętojańską i wrzuć do wody, coś ją z rzeki zaczerpnął. Dodaj trzy uncje kwasu siarczanego i dobrze zamieszaj. Następnie dodaj trochę sadzy i znów zamieszaj. Bacz, aby za dużo wody nie było. Po trzech tygodniach atrament gotowy.

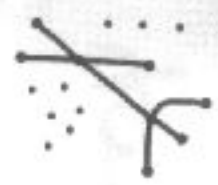
Jak sporządzić pergamin dziewiczy

Pergamin ten ma szerokie zastosowanie w magii. Spisuje się na nim niektóre zaklęcia, aby miały większą moc, rysuje się magiczne znaki i charaktery. Czasem także służy do rysowania magicznych kręgów, które mają uchronić maga od złośliwych demonów.

Pergamin jest najlepszy, jeśli wykonuje się go ze skóry nie narodzonego jagnięcia. Skórę należy solić obficie solą egzorcyzmowaną i wystawić na słońce na dni piętnaście. Następnie trzeba wziąć duży garniec i doń skórę wsadzić, wapna palonego kawał dołożyć oraz wodę święconą. Tak zostawić na dni dziewięć. Po tym czasie można skórę wyjąć. Sierść z niej trzeba skrobać, ale tylko nożem drewnianym z dzikiego drzewa, bądź tegorocznej winorośli zrobionym. Gdy skóra już czysta jest, suszy się ją przez dni osiem w miejscu cienistym. Po tym czasie pergamin jest gotowy. Trzeba jednak pamiętać, aby trzymać go w miejscu dobrze strzeżonym i owinąć jedwabnym prześcieradłem.

Jak sporządzić naczynie ofiarne

Naczynie to powinno być wykonane z czystego srebra. Na jego brzegach powinne zostać wyrysowane:



Następnie zaś naczynie należy okadzić kadzidłem z mirry i nakryć gałązkami żelaznego ziela, i wypowiedzieć słowa:

Oto jest naczynie czystości
W nim będzie spoczywać czysta materia
Błogosławiona woda
I czysty duch
W imię Zachandariela, Isediela, Esmela!

CHIROMANCJA

Chiromancja to sztuka odgadywania przyszłości i przeznaczenia człowieka z jego dłoni. W tym celu mistrzowie przypatrują się liniom i wzgórkom lewej dłoni człowieka, któremu przyszłość chcą wywróżyć. Sztuką tą trudnili się niektórzy scholarzy na Uniwersytecie Krakowskim, choć oficjalnie chiromancja, jak i inne kunszty magiczne, była tam zabroniona. Do podręczników Chiromancji należą następujące traktaty:

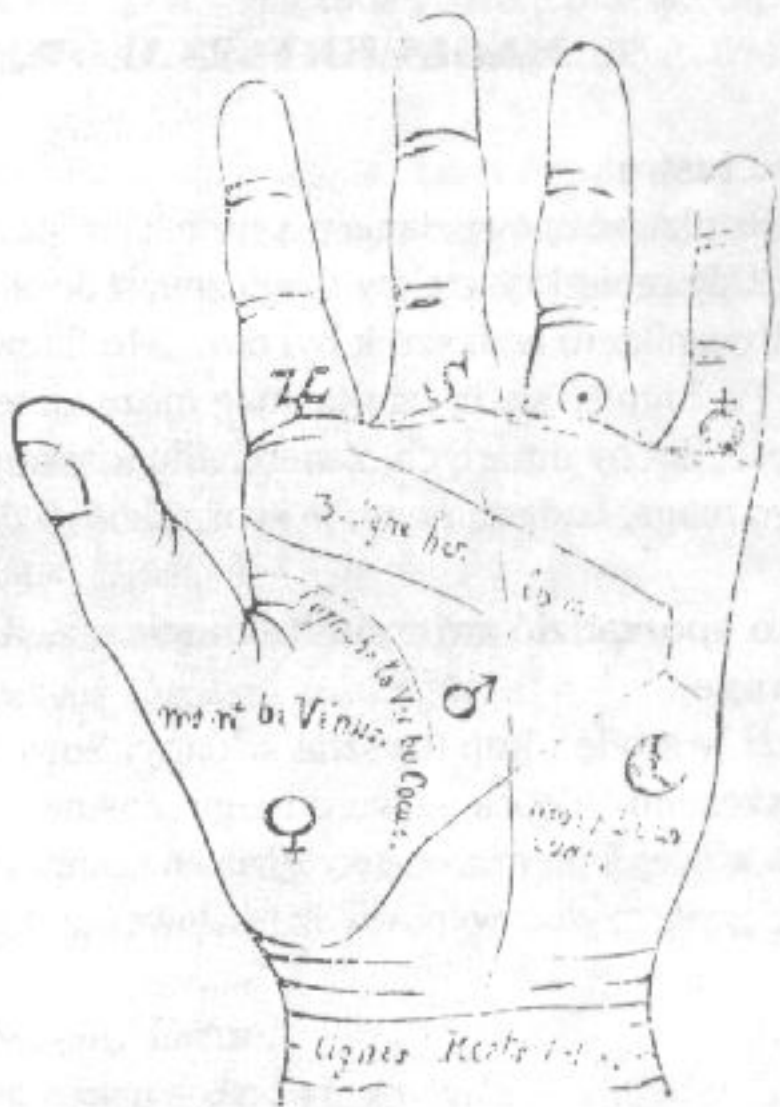
– *Computus Chirometralis* Jana Głogowczyka z roku 1507.

– *Phisionomia* Jana Głogowczyka z roku 1507

– *Enchiridion chiromantiae compediosum* Szymona z Łowicza z 1532 roku.

W XVII wieku najczęściej korzystano z pierwszego polskiego traktatu:

Chiromancja, albo praktykowanie z rąk człowieczych, z starych filozofów i nowych innych autorów pilnie i porządnie zebrane. Jana Kalkowskiego z Gwoździca.



O powodzeniu zabiegów chiromanckich decyduje test biegłości *Chiromancja*. Jeśli się on powiedzie, Starosta Gry udziela prawdziwych, choć bardzo ogólnikowych, informacji o człowieku i jego przyszłości. Gdy zaś test się nie powiedzie, Starosta udziela informacji nieprawdziwych.

Planety a dni tygodnia

Każdy dzień tygodnia ma swojego patrona w postaci planety. Każda planeta różni się swym charakterem od innych i wywiera oddmienny wpływ na nasze życie. Tak więc magowie muszą umiejętnie dobierać czas, w którym rozpoczynają eksperymenty, aby mogli osiągnąć powodzenie w swoich operacjach.

Słońce, które daje dobroć i łaskawość, patronuje niedzieli.
Księżyc, który panuje nad snami człowieczymi i plagami wszelakimi, rządzi w poniedziałek.
Mars, porywczy i wojenny, panuje we wtorek.
Merkury, ten od strat, chorób i trwogi, w środę.
Jowisz, umiarkowany, w czwartek
Wenus, opiekunka miłości, w piątek.
Saturn zaś w sobotę – dzień mrocznych ceremonii.

KRYSTALOMANCJA I KATAPTROMANCJA
CZYLI
MAGIA KRYSZTAŁÓW, LUSTER I ZWIERCIADEŁ

Moc lustra

Sztuka przepowiadania przyszłości za pomocą luster magicznych zowie się kataptromancja. Używanie kryształów magicznych do wróżb to krystalomancja. Najczęściej używanym podręcznikiem tych sztuk był tzw. „Modlitewnik" Władysława Warneńczyka z pocz. XV wieku. Posługując się tą sztuką, mag może ujrzeć rzeczy skryte przed innymi. Przyszłość, przeszłość, duchy umarłych. Zwierciadło używane w tych praktykach należy zdobyć bądź od innego maga, bądź samemu je sporządzić. A oto i przepis.

Jako sporządzić zwierciadło magiczne, do sztuk astrologicznych i nekromancyi stosowane

Pójdź w środę i kup kryształ szklany. Równo w godzinę Marsa włóż go do wody, w której ochrzczono chłopca pieworodnego. Zostaw w wodzie przez trzy tygodnie, ani dnia mniej, ani dnia więcej. Potem wodę wylej na cmentarz i czytaj rozdział szósty Objawienia św. Jana. Gdy skończysz czytać, wypowiedz te słowa:

O Estrel, Azerem, Estrel!
„Kamienny ty kryształe, równy dziewicy wcale
pod opieką stoisz nieba, nic się przed tobą nie ukrywa...
O Estrel, Azerem, Estrel!

Wróć na cmentarz nocy następnej i znów, gdy tylko wzejdzie księżyc, powtórz te słowa. Będziesz tak wracał na cmentarz przez noce trzy. Czwartej zaś lustro będzie gotowe.

A teraz sposoby posługiwania się lustrem, co by ujrzeć rzeczy ukryte

Jak ujrzeć w zwierciadle zmarłą osobę

Przez tydzień cały trzymaj swoje zwierciadło dobrze ukryte i zasłonięte czarną materią. Rytuał rozpocznij w piątek, trzy godziny po zmroku. Po obu stronach lustra postaw świece. Po lewej stronie czarną, po prawej białą. Przed lustrem zaś połóż jakiś przedmiot należący do zmarłej osoby, którą pragniesz ujrzeć. Zapal świece i w myślach przywołaj obraz wyczekiwanego człowieka. Po trzykroć wypowiedz szeptem jego imię. Nie odsłaniaj jednak zwierciadła!!!

Wróć nocy następnej o tej samej porze, zapal świece, przed lustrem połóż dwa nakrycia, odłam kawałek chleba i nalej kilka kropel wina do kielicha osoby, którą chcesz przywołać. Posiłek należy spożyć w ciszy. I, na Boga Jedynego, nie wypowiadaj imienia osoby przyzywanej tej nocy!!!

Przyjdź nocy następnej po raz trzeci i ostatni. Zapal świece i kadzidło z mirry, i odsłoń zwierciadło. Przez trzy pacierze milcz jak głaz i miej zamknięte oczy. Gdy czas ten minie, przemów głosem uniesionym – po trzykroć wymień imię osoby, którą pragniesz ujrzeć. I otwórz oczy. W lustrze zobaczysz oblicze przyzwanego ducha. Będziesz musiał milczeć nawet, gdy duch ten się odezwie.

Jeśli postąpisz dokładnie według tego przepisu, a duch ci się nie objawi, nie ujrzysz go już nigdy.

Kryształ magiczny

Pójdź we wtorek do szklarza i każ sporządzić sobie szkło – równo w godzinę Marsa. Gdy go zrobią – zapłać. Weź to i zakop w grobie. W krysztale musisz zakląć siłę trzech duchów. Władcy Nocy, Ducha Śmierci i Pana Objawienia.

Są także dwa charaktery, które należy zrobić i umieścić na krysztale: figury Potrójnego Księżyca i Dwoistości Magii. Gdy znasz te znaki i sporządzisz na zwierciadle, oraz gdy masz siłę trzech duchów, musisz je przyzwać i zakląć w krysztale. Uczyń to na rozdrożu, używając tego zaklęcia:

Ja N rozkazuję ci, Władco Nocy
Tobie – Duchu Śmierci
Tobie – Panu Objawienia
Abyście zaraz zjawili się w moim krysztale
W moim imieniu przez Asphalon i Azrael i Anshai
Zjawcie się teraz !

Następnie pytaj, a kryształ objawi ci prawdę. Pamiętaj jednak, że możesz zadać tylko trzy pytania w ciągu jednej nocy, gdy księżyc świeci w ostatniej kwadrze.

Jak w lustrze ujrzeć przyszłość

Weź ze sobą chłopca młodego i niewinnego, ubranego w białą szatę. Zapal jedną białą świecę koło lustra i każ chłopcu wpatrywać się w zwierciadło i modlić się jednocześnie. Ty zaś szeptem, aby słów tych nie usłyszał, powtarzaj:

Ethiel, on jest niewinny
Ethiel, pokaż mu się objawienie
Ethiel, pokaż mu się anioł.

Po niedługim czasie chłopiec powinien dostrzec c o ś w zwierciadle.

***Zapytaj się go**, co widzi.*

***Odpowie** – anioła.*

***Zapytaj się go**, jakie włosy ma anioł.*

***Odpowie** – złote.*

***Zapytaj się go** – co ma w prawej dłoni.*

***Odpowie** – kartę.*

***Zapytaj się go** – co jest na karcie.*

Gdy odpowie, dowiesz się, co w przyszłości jest zapisane.

Obrzęd ten należy odprawiać w środę, gdy księżyc jest w pierwszej kwadrze i nie przesłania go żadna chmura. Gdy ceremonia się zakończy, należy lustro skropić wodą święconą.

Siedem szat

Mag na każdy dzień tygodnia musi mieć inną szatę.
W niedzielę musi mieć na sobie szatę purpurową i złote branzolety.
W poniedziałek nosi szatę błękitną, przetykaną srebrem.
We wtorek szata jego musi posiadać kolor ognia, krwi albo rdzy.
W środę mag wdziewa szatę zieloną.
W czwartek szata musi być szkarłatno-czerwona.
W piątek szata jest lazurowo-niebieska z zielonymi wisiorami i dodatkami z czystej miedzi.
W sobotę, w dniu mrocznych operacji, szata jest czarna.

Magia żywiołów

Cztery są siły, które rządzą światem.
Cztery są formy jego istnienia.
Cztery elementy spajają ten świat w całość.
Ogień i woda, powietrze i ziemia.
Wielcy magowie i kabaliści próbowali w swych eksperymentach opanować cztery żywioły. Podporządkować przynależne im duchy elementarne. Niewielu się to udało. Lecz są tacy, którym służą żywioły. Nie lękają się oni ognia ani wody. Płomienie nie czynią im krzywdy, a po najgłębszych głębinach przechodzą nie zmoczywszy stóp. Istnieje zaklęcie, dzięki któremu będziesz mógł rządzić czterema elementami. Zaklęcie to jest bardzo trudne i wiąże się z wielkim niebezpieczeństwem. Tedy, jeśli nie czujesz się na siłach, by przeciwstawić się żywiołom, a twoja wiedza i mądrość nie są dostateczne, aby tego dokonać, nie zaglądaj do tego zaklęcia. Ażeby ci się powiodło, musisz być pewny swych umiejętności. Twoja wiara musi być niezłomna. Twoja odwaga – wielka. Jeżeli ulękniesz się ognia, powietrza, ziemi bądź wody, będziesz zgubiony. Aby osiągnąć siły czterech elementali, musisz odprawić cztery obrzędy. Pierwszy poświęcony duchom powietrza – sylfom. Drugi duchom wody – nimfom. Trzeci – duchom ognia – salamandrom, a czwarty – duchom ziemi – gnomom.

Zaklęcie czterech

Aby rozpocząć wielki ceremoniał, będziesz potrzebował poświęconej soli, wody i kadzidła. Oto pierwsza modlitwa. Rytuał się rozpoczyna:

Modlitwa sylfów:
Duchu duchów, Duchu mądrości i świata.
Ty wodzisz chmury i lecisz na skrzydłach wiatrów
Nie obawiam się burzy ani wichrów.
Gdyż trzymać się będę cugli uskrzydlonych rumaków twoich
Tak niech się stanie

Mowiąc to, obracaj się powoli i spoglądaj w cztery strony świata. Nie lękaj się i oddychaj spokojnie. Teraz musisz zakląć wodę. Nad naczyniem srebrnym, w którym się ona znajduje, trzymaj ręce i odmów słowa, które czynią:

Modlitwę nimf
Potężny królu mórz, do Ciebie wołam
Do nieśmiertelności prowadź mnie, o niezłomny.

O niezmierzoności, w której gubią się wszystki prądy bytu
Wzniosły, który odzwierciedlasz głębiny
Do Ciebie wołam.

Teraz musisz zmieszać sól, wodę i popiół z kadzidła. Powtarzaj przy tym następujące zaklęcia:

Hokenal Romze Athos Elebi Gabrei Amen!

Teraz czas, aby zabrzmiała:

Modlitwa salamander
Nieśmiertelny, Wieczny Ogniu
Ojcze Wszechrzeczy
Wysłuchaj mnie
Daj mi siłę, o potężny
W imię Himael, króla słońca i błyskawicy
Semerel, królu wulkanów
Anoel księcia świata astralnego.

Teraz rzuć w ogień sól, kadzidło, kamforę i siarkę, powtarzając te słowa:

Fluar Udoniel Elhaim
Aniele, umarłym oczom bądź posłuszny
albo spłoń razem z tym świętym ogniem

Teraz niechaj zabrzmi modlitwa gnomów:

O niewidzialny królu, ty, który panujesz nad siedmioma światami
Bądź wiekuistym dawcą skarbów
O spokoju i ruchu
O dniu okryty nocą
O ciemności przytłumiona światłem.
Udonor, per spiritum ELHAIM

Do tego zaklęcia będziesz potrzebował czterech magicznych przedmiotów:
Do opanowania gnomów potrzebny jest magiczny miecz.
Salamandrom rozkazuje się różdżką.
Sylfy poskramia się świętym Pantaklem.
Nimfy zaklina się naczyniem ofiarnym.
Aby być bezpiecznym podczas tego zaklęcia, należy na ziemi zakreślić święty pentagram za pomocą węgla z poświęconego ognia. Należy stanąć pośrodku pentagramu i zwrócić się ku północy. W prawej ręce należy trzymać miecz, zaś w lewej różdżkę. Przed sobą postawić naczynie.
Następnie wypowiedzieć te słowa:

Elveot, Udah, Elenoit
Terra Thoja Havat
Zewrath

I bądź gotowy na wszystko...

Obrzędy Demoniczne
Praktyki Czarnoksięskie
Nekromancja
Magia zwana Czarną

Obrzędy demoniczne, zwane również magią rytualną bądź ceremonialną, należą do najmroczniejszych arkanów Wiedzy Tajemnej. Obrzędy te polegają na obcowaniu z duszami potępionymi i demonami. Są to bezbożne i bluźniercze praktyki, którymi może zajmować się jedynie człowiek szalony bądź opętany przez diabła. Tylko ludzie źli do szpiku kości i nie bojący się Pana Boga Wszechmogącego, pogrążeni w otchłani szaleństwa, mogą ważyć się na te piekielne praktyki. Ponieważ jednak takowi istnieli w XVII wieku, istnieje także magia, którą uprawiali, uznaliśmy za stosowne podać jej zasady, aczkolwiek jedynie ku przestrodze. Nikogo nie nakłaniamy do wstąpienia na mroczną ścieżkę, która prowadzi do wiecznego potępienia i szaleństwa.

Nekromancja

Nekromancja to pradawna sztuka szeroko uprawiana w Italii, polegająca na wróżeniu przyszłości poprzez obcowanie z duchami. Do nekromancji zaliczają się także przerażające praktyki wskrzeszania zmarłych. Jest to tym bardziej straszne, bo przecie moc przywracania życia ma tylko Zbawiciel, a plugawi nekromanci zakłócają Boski Porządek tego świata.

Czarna Magia

Czarną Magią nazywa się szereg mrocznych, wielce niebezpiecznych zaklęć, czarów i uroków, mających ludziom i ich dobytkowi szkodzić.

Mikstura aby dojrzeć cienie demonów

Zmieszaj ludzką żółć przy świetle Księżyca
Zerwij wilczomlecza ziele na wisielczym wzgórzu.
Oczy kota czarnego na smętarzu zabitego
Dodaj.
Gotuj wywar nocy siedem.
Włóż go na oczy, a ujrzysz cienie demonów.

Zaklęcie trupich kości

Są pradawne i przerażające praktyki stosowane przez bezbożnych nekromantów i przeklęte służebnice Szatana, które może stosować tylko człowiek niespełna rozumu.

Pójdź o północy na cmentarz i rozkop grób. Na jego skraju zarżnij czarną owcę, magicznym mieczem odpędź zlatujące się duchy i złe siły, które przybędą na pewno, aby wypić krew. Wezwij tajemne moce tymi słowami:

Hetele, Hetele, Hetele
Nesthal AEGUN Phladur
Przybądź duchu na me wezwanie
Przybądź Cieniu.

Wtedy po trzykroć wymów imię ducha osoby, którą chcesz zobaczyć. Nie lękaj się i śmiało zadawaj mu pytania, gdy się zjawi. On wie o wszystkich sprawach tego świata.

Piekielna maść

Pójdź na cmentarz i rozkop świeży grób. Z krwi trupiej i tłuszczu zmarłych sporządź maść znanym ci sposobem. Dodaj żelaznego ziela i belladonny. Miksturę postaw na ogień zapalony na ludzkich kościach i skradzionych krzyżach kościelnych. Dodaj nieco pyłu suszonych ropuch i poświęconych hostii, aby maść była dobra. Po trzech godzinach zdejmij wywar z ognia i jeszcze gorącym nasmaruj swe ciało, skronie, ręce i piersi. Weź Pantakl i udaj się pod szubienicę, albo na opuszczony cmentarz. Tam rozpocznij Przywołanie.

Aby stać się niewidzialnym

Ukradnij czarnego kota. Weź garniec nowy i zwierciadło magicznym sposobem zrobione. Potrzebne ci jeszcze będzie krzesiwo i hubka, a jedna gałąź paproci i dwie pokrzywy nie zaszkodzą. Do garnca wlej wodę mówiąc:

En ANGLE ALUGA HEX

Rozpal ogień pod garncem mówiąc:

Rozpoczynam wielkie dzieło
Nic mi w nim nie przeszkodzi

Włóż do garnka kota i trzymaj lewą ręką pokrywkę, a nie oglądaj się za siebie, czego byś nie usłyszał. A rzeczy możesz usłyszeć różne. Gotuj kota przez dzień i noc całą, następnie ułóż go na półmisku i oddziel mięso od kości. Mięso rzuć za się przez lewe ramię, mówiąc:

Bierz Stary co ci daję
Gdyż więcej ci już nie dam
i nic więcej nie dostaniesz.

Następnie każdą kość wkładaj do ust z lewej strony, szukając właściwej. Właściwą poznasz, bo gdy tylko do ust ją włożysz, przestaniesz się widzieć w lustrze. Wtedy wypowiedz te słowa:

Ojcze, Tobie ufam i oddaję ducha mego!

Za każdem razem, nocą ciemną, gdy tylko kość ową do ust włożysz, nikt na ciebie uwagi nie zwróci i niewidzialny będziesz dla oczu postronnych.

Diabelskie Charaktery

Umarli wstają z grobów

Ten czar jest jedną z najbardziej przerażających i bluźnierczych praktyk, jakie wykonywać mogą jedynie ludzie o duszach pozbawionych bojaźni Bożej, czci i sumienia.

Rozkop, gdy noc nastanie, grób paznokciami, wyciągnij kości i noś je skrzyżowane na piersiach. Pójdź z tymi kośćmi do kościoła i weź udział w odprawianej mszy. Gdy będziesz wychodził z kościoła, zawołaj na cały głos:

Zmarli opuszczają swe groby!

Potem wróć znowu na cmentarz, weź garść ziemi spod trumny. Wróć szybko do kościoła i połóż tam skrzyżowane kości wołając ponownie:

Zmarli opuszczają swe groby!

Oddal się od kościoła, licząc 4500 kroków, i nie odwracaj się. Na końcu tej drogi połóż się na ziemi, posypawszy ją uprzednio ziemią przyniesioną z cmentarza. Połóż się, jakbyś w trumnie leżał, i po raz ostatni, powtórz grobowym głosem:

Zmarli opuszczają swe groby!

Następnie po trzykroć wymień imię ducha osoby, którą pragniesz widzieć.

Lampy światło, co cudów dokonuje

Musisz wziąć 4 uncje ziela serpentyny i włożyć do glinianego garnka, i przez dni piętnaście trawić w ciepłej mierzwie. Po tym czasie ziele zmieni się w czerwone robaki, z których należy zrobić oliwę zgodnie z wszelkimi zasadami sztuki. Oliwą zaś napełnić lampę. Wszystkie te czynności wykonywać w piątym dniu, w noce księżycowe, gdy miesiąc w ostatniej kwadrze. Lampa oliwą tą napełniona ma moc przedziwną. Gdy tylko ją zapalisz, to wszystkich wokół jej światła usypia tak mocno, że dopóki lampa będzie się palić, tamci się nie przebudzą.

Pantakl

Abyś mógł poprzez magiczne działania wypędzić duchy ciemności, musisz posiadać Święty Pantakl. W środę pierwszej kwadry księżyca, o trzeciej nad ranem, w miejscu tajemnym i odosobnionym, rozpocznij przygotowanie Pantaklu.

Najpierw zapal wonne kadzidła i powtarzaj zaklęcie, które odpędzi wszelkie złe i ciemne siły z tego miejsca:

Zonathar etedienel Saboath
Athede

Następnie na przygotowanym dziewiczym pergaminie wykreśl trzy kręgi, jeden w drugim. Pierwszy krąg uczyń kolorem złotym. Drugi cynobrem. Trzeci zaś – zielenią. Następnie zaś w czterech miejscach równo od się oddalonych wpisz:

Asteran+Henetic+Vintede+Auxe

Gdy pergamin będzie już gotowy, zawiń go w świeże prześcieradło i okadzaj kadzidłem i aloesem. Pantakl pozostaw zawinięty i pamiętaj, aby dobrze go ukryć przed oczyma niewiernych.

Ręka Wisielca

Zaklęcie to zwane jest również Ręką Glorii.

Rękę wisielca owija się w kawałek całunu, zaciskając mocno, aby resztki krwi z niej wypłynęły. Później należy ją włożyć do glinianego naczynia i dodać kolejno: soli, saletry i pieprzu tureckiego. Tak należy ją zostawić na dni piętnaście. Następnie wystawia się garniec na słońce, aby ręka wyschła. Jeśli słońca nie starcza – znak to, że garniec trza do pieca wstawić. W piecu palić werbeną i paprocią zbieraną o północy. Gdy ręka już gotowa, z tłuszczu wiesielca i czystego wosku sporządza się świecę, dla której ręka jest świecznikiem. Gdziekolwiek pójdziesz z płonącą Ręką Glorii, tam wszyscy nie mogą się ruszyć i stoją jak skamieniali.

Inny sposób na niewidzialność

Trzy godziny po zmroku zabij czarną kurę i weź jej serce. Drugie serce musi być nietoperza zabitego w samo południe. Trzecie zaś ropusze wyrwane po wzejściu księżyca. Trzy serca spal na proszek i wsyp go do czarnego woreczka. Ilekroć pod ramieniem sakiewkę tę schowasz, staniesz się niewidzialny.

Aby się w wilka przemienić

Weź młodego wilka, co nie ukończył jeszcze roku, i zabij go nożem opatrzonym znakami trzech krzyży i trzech półksiężyców. Wilka należy zarżnąć dokładnie w godzinie Marsa i wypowiedzieć słowa:

Siłą tego pokarmu, nędzarze, co zniweczeni byli, powstali.

Skórę wilka potnij na paski i napisz na nich te same słowa, które wypowiedziałeś. Najlepiej zaś po łacinie. Pierwszą literę napisz krwią własną. Ostatnią – wilczą juchą. Gdy paski skóry wyschną, włóż je do woreczka małego, z czarnego sukna, i zawieś u szyi. Gdy trzecia noc od tej ceremonii nastanie, a będzie to pełnia księżyca, udaj się na leśną polanę. Wyrysuj na ziemi krąg i połóż się w nim pośrodku nagi. Gdy się obudzisz, będziesz już w wilczym ciele. Nazajutrz rankiem, przed pierwszymi promieniami słońca, połóż się w kręgu ponownie, a ludzką powłokę odzyskasz. Odtąd, gdy pełnia nastanie, a ty w lesie, w swym kręgu będziesz leżał, zyskasz moc przemiany w wilka.

Wilczą sierść i wilcze kły posiądziesz.

Uważaj jednak aby, gdy przebywasz w wilczej skórze, nikt nie zatarł koła magicznego, które uczyniłeś w lesie.

Jak sporządzić różdżkę czarodziejską

Jest na to wiele sposobów, a oto pierwszy:

Pójdź przed świtem w las i poszukaj leszczyny. Gdy tylko słońce zacznie się pojawiać nad horyzontem, lewą rękę gałązkę ujmij i odetnij ją trzema uderzeniami prawej ręki, wypowiadając te słowa:

Zrywam cię, Eroil, Martanon, Adeney,
Abyś miała właściwości laski Mojżesza i Jakuba.
Abyś odsłoniła przede mną wszystko,
czego zapragnę się dowiedzieć.

Dzięki mocy tajemnej tej różdżki będziesz mógł odkryć wszystko, co w ziemi ukryte. Wodę, metal, grób zapomniany, nawet skarb ukryty. Różdżką tą posługujesz się według znanej ci metody: trzymając delikatnie za rozwidlone końce, przestępujesz powoli, uważając na różdżki drgania i bacząc, co ona wskazuje. Gdy koniec jej w dół ciągnie, znak to pewny, że tam, gdzie stoisz, źródło jest ukryte.

Gdy zaś wskazanie różdżkowe do góry się odgina, wiedz tedy, że metal w ziemi spoczywa.

Wskrzeszenie zmarłego

Weź węgorza wyjętego z wody i odczekaj, aż zdechnie. Wsadź go do octu i dolej krwi sępa. Mieszaj długo, specyfik schowaj na dni trzy. Później postaw na ogniu i dodaj spalone kości kruka. Wywaru tego możesz użyć w nocy wszystkich świętych aby trupa wskrzesić.

Udaj się tedy na cmentarz, znajdź samotną mogiłę i, gdy północ wybije, wylej miksturę, którąś przyrządził, na grób. Następnie głosem donośnym, recytuj:

Espatus, Elephus, Neis
postań z grobu, gdyż tak ci nakazuję.

Powtarzaj tę formułę trzykroć. A wnet się przekonasz o mocy tego zaklęcia.

Jak sporządzić różdżkę magiczną

Sekret tej różdżki zna bardzo niewielu czarowników. Ten magiczny przyrząd jest wielce pomocny przy rzucaniu czarów i zaklęć. Może on zapewnić powodzenie przy niebezpiecznych eksperymentach, ochronić przed złymi duchami, a kręgi nią wyrysowane są wielokrotnie potężniejsze od innych.

Różdżkę tę należy sporządzić z jednorocznego pędu leszczyny rosnącej na rozstajnych drogach.

Pęd ściąć w pierwszą środę pełni księżyca, w miesiącu Marsa, między godziną jedenastą a północą. Przy tym odprawić należy następujące zaklęcia:

Senathis, Senodis, Senaubis
Etero, Naglo, Ho
Nefer
Nastrat, Muni
Litenessum Lingurus
Leuk
Semle Hofeodax Hex
Rhudeo Kemus Fenis Is

Nóż użyty do cięcia gałęzi powinien być nowy, zaś na jego rękojeści wypisane te słowa:

Suglis + Etenis + Senodis

Następnie różdżkę należy poświęcić oraz okadzić dymem kadzidła z mirry i werbeny. Na grubszym końcu różdżki wpisuje się:

Aglat ;

pośrodku:

ON ;

a na węższym końcu :

Tetragrammatont

Przy wypisywaniu tych słów należy wypowiedzieć następujące zaklęcie:

Conjuro te cito mihi obedire
Zaklinam cię, byś natychmiast była mi posłuszna

Jak różdżką czarodziejską odnajdywać czary?

Do odszukania miejsc, gdzie czary były rzucone, osób, które zostały zaklęte, czy poznania, kto czarów używał, najlepsza jest różdżka z olchy lub leszczyny. Robi się ją według znanej metody. Aby różdżką taką wytropić czary, należy ująć jej dwa końce i obserwować, gdzie wskazuje. Ona zaprowadzi do domu tego, co czarów używa, jeśli go chcemy znaleźć, jeśli zaś podejrzenie mamy, iż na jakąś personę bądź miejsce czary rzucane były, różdżkę bierzemy i patrzymy na jej koniec. Jeśli do ziemi się zagnie – znak to, iż czary były. Jeśli do góry zaś – wiadomo, że czarów nie było.

Aby różdżka dobrze wskazała, należy wypowiedzieć te słowa:

Wskaż różdżko moja czarodziejska,
gdzie czary czynione były.
Ukaż, kto je praktykował.

Jak różdżką czarodziejską złodziei i morderców odnaleźć

Jeśli przestępstwo i występek był, pachołkowie coś ukradli, albo i kogo, nie daj Boże, ubili, a mamy podejrzanych, tak trzeba różdżką czynić, aby się wywiedzieć, kto winny. Na ziemi ułożyć w kręgu kartki z imionami podejrzanych albo, jeśli imion nie znamy, to rzeczy do nich należące. Wtedy pośrodku kręgu się staje i obraca w lewo. Różdżka – wyginając się do ziemi – wskaże nam winnego, i niech mu kat świeci.

Zaklęcie to wzięte zostało z księgi: „Sposobów kilka, jak wytropić szubrawców i krzywdzicieli, parobków nieuczciwych, czeladź wiarołomną, niewiasty wszeteczne i zbrodni pospolitych".

CZAROSTWO

czyli

pospolite zaklęcia i zamawiania przez zielarzy, myśliwych,

żołnierzy, lud prosty i czarownice wszeteczne czynione:

Na kamicę

Jeśli utłuczesz kamień, który można znaleźć pono w głowach ryb niektórych, i wymieszasz go starannie z winem, to po jednej niedzieli nabierze on mocy leku cudownego na kamicę.

Mózg kota, czyli sposób na gardło bolące

Aby gardło bolące wyleczyć i gorączkę spędzić, weź mózg kota i pokryj nim gardło tego, co zaniemógł, a po dwóch dniach choroba minie.

Na wrzody

Weź psie łajno i smaruj nim stare wrzody. To sposób najskuteczniejszy.

Na miłość niewieścią

Weź pannę w miejsce ustronne. Utocz trochę krwi swojej i patrząc jej w oczy, wypowiedz zaklęcie:

Rathe, Rathimus, Rathame. Fis puellae mea.

Inne zaklęcie na miłość

Weź pięć włosów panny i siedem swoich, spopiel najpierw jeden włos panny, potem jeden swój. Popiół wymieszaj, mowiąc:

Reh, Arieh, Reh,
Niech panna <tu wymienić jej imię i nazwisko>

Następnie rzuć w płomień resztę włosów, mówiąc:

Reh, Arieh, Reh,
Niech zapała ku mnie miłością prawdziwą.

Wypowiedz te słowa z wiarą, a będziesz kochany.

Jak sporządzić maść usypiającą

Weź korzeń belladonny, dodaj krwi nietoperza, krwi dudka, tojadu, sadzy, pietruszki i szaleju. Jak komu powieki tą miksturą posmarujesz, tak spać będzie do południa albo i dłużej.

Wilcze zaklęcie

Przez pięć dni o zachodzie słońca powtarzaj to zaklęcie:

Wilku, bestio szara, co szarą kroczysz drogą,
idź szukać swego łupu, a mnie zostaw w spokoju.

Jeżeli dobrze formułę tę będziesz wymawiał, możesz być spokojny, bo nawet najgroźniejszy wilk nigdy cię nie napadnie.

Aby wypędzić ból z oczu

Gdy ból oczu komu doskwiera, weź kartę papieru i napisz na niej:

Neretio, Cemere
Seiten

Kartę złóż i nasącz dobrze w wywarze z dziegciu, poczekaj aż wyschnie, a następnie zawiń w chustkę białą. Daj zawiniątko osobie, którą oczy bolą, ale przestrzeż, aby kartki nie czytała, bo czar działać nie będzie. Gdy zaś ból minie, a minąć musi, niech zawiniątko spali.

Zaklęcia Żołnierskie

Jak zakląć pistolet, aby na sto kroków strzelał

Weź trzy kule od pistoletu i owiń je w kartki papieru z wypisanymi imionami trzech króli. Następnie wstrzymaj oddech i rzeknij:

Zaklinam cię, leć tam, dokąd chcę strzelić.

Gdy zaś z kul tych będziesz chciał na sto kroków strzelić, powiedz te słowa:

Nie zawiedź mnie, bo dobrze cię zakląłem.

Czaszka powieszonego

Jest to stary sposób znany nielicznym wojakom. Zaklęcie to jest w stanie uchronić żołnierza od wszelkich ran zadanych żelazem lub kulą.

Znajdź czaszkę człowieka powieszonego lub łamanego kołem. Czaszka taka musi leżeć tak długo, aż pokryje się pyłem. Zapamiętaj miejsce, w którym ją znalazłeś, lecz, nie dotykając czaszki, pozostaw ją w tym miejscu.

Nazajutrz powróć tam znów i ustaw czaszkę tak, aby łatwo ci było usunąć z niej nalot. Następnego piątku przyjdź przed świtem, zdrap nalot z czaszki i zbierz go – nie pozostawiając ani cząsteczki – do lnianego woreczka. Zaszyj ten woreczek pod podszewką lewego rękawa swego kaftana, a staniesz się odporny na wszelkie rany od kuli, cięcia szablą i pchnięcia sztyletem.

Zaklęcia Myśliwych

Na zające-

Zmieszaj dobrze sok z lulka z krwią i skórą młodego zająca. Gdy tę miksturę rozlejesz, to zbiegną się wszystkie zające z okolicy.

Na ptaki

Zawieś na drzewie jemiołę z dębu i skrzydło jaskółki, a zlecą się na nie wszystkie ptaki z kilku mil.

MAGIA ZIÓŁ

Ziołka widziemy, mocy i sił w nich
nie wiedziemy, któremi dziwne rzeczy
a niepodobne sprawujemy, tak iż
żadna rzecz na świecie nie jest, któraby
przez zioła nie mogła być sprawiona
i uczyniona...

Marcin z Urzędowa (ok. 1500 – 1573)

z dzieła pt.:

Herbarz Polski, to jest o przyrodzeniu ziół i drzew rozmaitych, i innych rzeczy do lekarstw należących. Ksiąg dwoje. Doktora Marcina z Urzędowa. Kanonika niekiedy Sądomierskiego i jaśnie oświeconego Hrabie Pana, Pana Jana z Tarnowa, Kasztellana Krakowskiego i Hetmana Wielkiego Koronnego, etc. Medyka.

W Krakowie, w Drukarni Łazarzowej, Roku Pańskiego 1595.

O magicznej mocy ziół z księgi „Zielnik Czarodziejski"

Ziele „czartopłochu" dobre przeciw urokom czarownic, co strzelby psują. Okadź tem zielem siebie i strzelbę swoją, a nic ci się nie stanie.

„Dziewięćsił" włożony dzieciom do kolebki, zachowa je od złego urzeczenia bab.

„Boże drzewko" dobre jest przeciw czarom w małżeństwie. W łoże słać.

Dębowe liście i drzewo są środkiem przeciw czarom, a dymu z liści dębowych czart się boi.

„Dziewanna" oddala czary.

„Dzięgiel" noszony, zabezpiecza od zaczarowania persony. Od domu strachy, cienie nocne odpędza.

„Lubczyk" dobry jest przeciw czarom rzuconym na bydło.

O szczęściu w grze w kości

Noś przy sobie sznur wisielca z trzema supłami, chowaj go dobrze pod lewą pachą, a szczęście w grze cię nie opuści. Za każdym razem, gdy bierzesz kości do ręki, chuchnij na nie trzykroć. Sposób jest niezawodny.

Uroki i Zaklęcia Czarownic

Czarownice znają zwykle zaklęcia i uroki z poniższej listy. Czasem także inne formuły i sposoby należące do czarostwa. Niekiedy zaś wiedźmy biegłe w swym kunszcie mogą posiadać moc czarów Wysokiej Magii, zwłaszcza Obrzędy Demoniczne.

Złe oko

Wiele czarownic i wiedźm przeklętych może wielce zaszkodzić bogobojnemu i uczciwemu człowiekowi samym tylko spojrzeniem. Taka potężna moc jest zawarta w oku czarownicy, które ponoć ma dwie bądź trzy źrenice, że może wielkie nieszczęście przynieść, stratę jakąś, chorobę, a i nawet śmierć. Wystarczy, że czarownica tylko ujrzy człowieka i źle mu będzie w myślach życzyła, pod nosem jakieś tajemne przekleństwa mamrotała, i już nieszczęście gotowe.

Serce zbrodniarza

Jak wiedźmy sprawiają, że w sercu człeka poczciwego lęgną się myśli zbrodnicze i okrutne.

Czarownica musi mieć jakąś część ciała człowieka, którego chce przekląć, np. włosy, paznokcie, bądź krew. Czasem, gdy dobra jest w swoim przeklętym rzemiośle, wystarczy jej strzępek ubrania. Rzeczy te wrzuca do kotła napełnionego wodą z leśnego stawu nawiedzonego o północy, często dolewa też kilka kropli krwi sowy bądź puszczyka. Wywar ten długo gotuje i po trzykroć weń spluwa. Trzy spasione ropuchy dorzuca i szepce nad tym kotłem słowa zaklęcia:

Ty już w mej mocy jesteś
Ty już wroga od przyjaciela
Od przyjaciela twego nie odróżnisz
Ty będziesz śmierć zadawał twym bliskim
Ty na cudze złoto się połakomisz
Ty już mojej mocy jesteś
Hagla, hagla, hagla

Tak to ponoć czynią czarownice w noce księżycowe.

Inny sposób, w którym czarownice serca ludzkie odmieniają i do zbrodni nakłaniają:

Wiedźma posiadać musi włosy człowieka, którego chce przekląć. Wrzuca je do ognia i spluwa, mrucząc zaklęcie:

Krew
na twych dłoniach
Ciąży jak znak
Ciągnie ku złemu
Na ciebie spadają wszelkie
złe myśli
Zapragniesz cudzego złota i krwi

Zaklęcie pioruna

Zerwij o północy trzy pęczki szałwii i zamknij je w butli pod warstwą gnoju, aby gniła. Gdy miną dwie niedziele, powstanie z tego robak. Weź go i wrzuć do ognia, aby się spalił na proch. Zbierz ten proch dokładnie i pamiętaj, że jeśli kiedyś wrzucisz go w ogień, krzycząc:

Aspher, Aspher, Aspher
Shelt

wywołasz tym uderzenie pioruna. Pamiętaj także, abyś nigdy nie rzucił robaczego prochu do ognia, gdy dzień jest jasny, a słońce na niebie!

Nienawiść, co się w duszy lęgnie

W nocy, gdy zaklinana osoba śpi, czarownica przyrządza wywar sekretny z krwi dudka, sowy, nietoperza, ruty, pokrzywy i czarnego bzu sporządzony. Następnie pije tę miksturę przeklętą i wypowiada szeptem słowa, które mają zaklinaną osobę do złego skusić i nienawiść w jej duszy zrodzić. Nieważne jest, jak daleko znajduje się osoba będąca celem uroku. Wystarczy, że śpi, a już rozpoczynają się senne koszmary, pełne złowróżbnych szeptów. Czarownica ze wszystkich sił i całej swej złości przyrodzonej stara się wzbudzić nienawiść jednej osoby do drugiej, posługując się łgarstwami i przekleństwami.

Jak czarownice niepłodność u ludzi wywołują

Istnieje wiele sposobów znanych wiedźmom, aby niepłodność u ludzi wywołać. Oto jeden z nich:

Czarownica warzy skrycie wywar z ropuchy pociętej w paski, jaszczurki i mózgu zająca. Spluwa w miksturę po trzykroć, mrucząc wszelkie przekleństwa, jakie mogą sprowadzić niepłodność. Następnej nocy, gdy księżyc świeci w pełni, miksturę tę wylewa przed drzwiami swojej ofiary, a i częstokroć chichocze ze swojej złośliwości. Rankiem zaś, czarownica musi temu człowiekowi w oczy głęboko spojrzeć i szeptem przekląć go, aby mu płodność odebrać.

Jak czarownice choroby na ludzi zsyłają

Aby zesłać na człowieka chorobę czy inną zarazę, czarownica potrzebuje zrobić figurkę z gliny, dodać do niej paznokci swojej ofiary i trzy krople psiej krwi. Figurkę tę zwykłym sposobem zakopuje na rozstajnych drogach, mrucząc zaklęcie:

Na ciebie wszystkie choroby zsyłam
Na ciebie duchy morowe
Obyś sczezł!
Obyś zdechł!
Oby ciało twoje zgniło i od kości odeszło!
Oby ci się wnętrzności poprzewracały i przez żywot wyszły!

Następnie czarownica musi pójść i odnaleźć przeklinaną osobę i spojrzeć jej w oczy, mrucząc wspomniane wyżej zaklęcie. Zaklęcie to jest skuteczniejsze, gdy czarownica do jadła bądź trunku tej osoby doda kilka kropel soku z zielonej śliwki, tojadu i wilczomlecza.

Komentarze dla Starosty Gry

Ta część niniejszej księgi przeznaczona jest tylko i wyłącznie dla Starosty Gry. Nikt z Panów Graczy pod żadnym pozorem nie może poznać zawartych w niej wiadomości.

Zaklinanie księgi

Zaklęcie to jest czystą formalnością i nie ma żadnego większego znaczenia, o czym Panowie Gracze wcale nie muszą wiedzieć. Istnieje minimalna szansa (5%), że zaklęcie okaże swoją praktyczną moc. W tym wypadku Starosta Gry może dać dodatni modyfikator od 5% do maksymalnie 10%, zwiększający Wiedzę Tajemną posiadacza księgi, a odnoszący się tylko do rzucania zaklęć z tej księgi.

Jak sporządzić atrament do spisywania zaklęć i czarów

O powodzeniu tego zabiegu decyduje test biegłości alchemia, z możliwością użycia dodatniego modyfikatora, gdyż zrobienie tego atramentu nie jest rzeczą trudną. Magowie, którzy nie zajmują się alchemią, mogą specjalnie spreparowany atrament zakupić u znajomych alchemików. Należy tu także dodać, że atrament ten nie jest tak bardzo ważny, jak by się wydawało. Czary można spisywać także zwykłym inkaustem.

Jak sporządzić pergamin dziewiczy

Prawidłowe wykonanie pergaminu dziewiczego zależy od testy Wiedzy Tajemnej. Jeżeli jednak Starosta Gry uważa inaczej, można z testu zrezygnować.

Jako sporządzić zwierciadło magiczne, do sztuk astrologicznych i nekromancyi stosowane

O powodzeniu tej operacji decyduje test na biegłość Wiedza Tajemna. Modyfikatory zależą od okoliczności i poprawnego wypowiedzenia formuły czaru.

Jak ujrzeć w zwierciadle zmarłą osobę

O powodzeniu czaru decyduje test umiejętności – Wiedza Tajemna. Duch w lustrze na ogół będzie milczał, chyba że ma do przekazania żyjącemu ważną wiadomość, np. ostrzeżenie. Starosto Gry – zwróć uwagę na budowanie nastroju przy tego typu czarach. Gdy duch się pojawi, nie będzie przemawiał jak osoba żyjąca, a rozmowa z nim nie będzie miłą pogawędką. W momencie, kiedy postać Pana Gracza ujrzy zjawę w lustrze, można wykonać test Odwagi. W przypadku nieudanego rzutu, duch zniknie. Jeżeli dojdzie do Pecha -sam mag może nie wytrzymać i rozbić zwierciadło, a oblicze, które ujrzał, będzie go prześladowało w snach. Czasami może zdarzyć się, że zwierciadło pęknie – to bardzo zły znak.

Kryształ magiczny

Powodzenie tej operacji zależy od testu Wiedza Tajemna. Starosta Gry może także zdecydować się na oddzielny test tej biegłości w momencie przyzywania duchów. Jeśli się on powiedzie, w krysztale pojawią się trzy płomienie i będzie to znak, że trzy duchy zostały tam zaklęte. Wizje, które mag może ujrzeć w krysztale, będą nader tajemnicze i wieloznaczne, aczkolwiek kryształ sporządzony tą metodą posiada moc przepowiadania zdecydowanie większą niż inne zwierciadła.

Jak w lustrze ujrzeć przyszłość – sposób pierwszy

Powodzenie tego obrzędu zależy od testu biegłości Wiedza Tajemna. Jeśli ceremonia jest odprawiana w niekorzystnych warunkach, np. niebo jest zachmurzone, Starosta Gry może dać ujemny modyfikator do rzutu, od 10 do 30%.

Drugi sposób na ujrzenie przyszłości w lustrze

O udaniu się tego zaklęcia decyduje test biegłości Wiedza Tajemna. Jeśli ceremonia jest odprawiana w obecności osoby, nie będącej Wtajemniczonym, Starosta Gry powinien wykonać test jej Wiary w Magię. Nieudany – powoduje, iż czar nigdy nie zadziała. Starosta Gry decyduje, jakie wizje ukażą się w zwierciadle, mogą to być np. twarze ludzi, których mag zna lub których pozna niebawem. Mogą się pojawić obrazy miejsc, do których niebawem się uda. Jeśli test wypadł bardzo pomyślnie, eksperymentator może ujrzeć szykowaną na niego zasadzkę lub inne niebezpieczeństwo. Symbolizować je mogą widoki krwi i pożogi. Wizje ujrzane w zwierciadle na ogół są chaotyczne i nieczytelne, a ich interpretacja to już problem Pana Gracza.

Zaklęcie czterech

Zasadniczo o powodzeniu zaklęcia decyduje test Wiedzy Tajemne,j wykonywany przy każdym z zaklęć. Zaklęcie to wymaga dużej odwagi od maga, gdyż będzie on narażony na cztery próby żywiołów. Starosta Gry powinien sprawdzić, czy gracz nie ulęknie się ogni, które zapłoną wokół niego, czy nie wyjdzie z pentagramu, gdy zatrzęsie się ziemia. Starosta Gry powinien obserwować

reakcję Pana Gracza, gdy zawieje wiatr, a w jego podmuchach będzie można usłyszeć tajemnicze szepty, śmiechy bądź słowa drwiące z maga, kiedy woda wzburzy się w naczyniu i zacznie sama wypływać na ziemię, a krople wody ułożą się w odwrócony pentagram. Jeśli Pan Gracz przestraszy się, Starosta Gry ma do wyboru: dać ujemny modyfikator od –10 do –20, dotyczący testu Wiedzy Tajemnej, a sprawdzający skuteczność zaklęcia, albo uznać, że zaklęcie nie powiodło się i wówczas mag nigdy już nie będzie w stanie użyć tego zaklęcia. Może zdarzyć się też, że wzburzone żywioły rzucą się na niefortunnego maga. W wyniku tego może on otrzymać poważne obrażenia, a nawet zginąć. Jego śmierć będzie stanowić wielką zagadkę dla tych, którzy odnajdą ciało. Jeżeli magowi nie powiodła się modlitwa salamander, jego zwłoki będą doszczętnie spalone. Jeżeli spod jego mocy uwolniły się nimfy, jego ciało będzie sprawiało wrażenie, jakby przed chwilą wyjętego z wody, a płuca będą pełne płynu. Jeżeli zaś przeciw magowi zbuntowały się gnomy, jego ciało będzie zmiażdżone i do połowy zakopane w ziemi. Jeżeli przyczyną śmierci maga będą sylfy, jego ciało zostanie rozszarpane na strzępy bądź zmiażdżone.

Jeśli zaklęcie się powiedzie, mag zostanie obdarzony wielką mocą. Ogień nie będzie mu zadawał zwykłych obrażeń (ewentualnie połowę ran), zaś oparzenia będą prawie natychmiast się goiły. Mag nigdy nie utonie, a po upadku z wielkiej wysokości odniesie najwyżej lekkie obrażenia (najcięższe to np. złamanie nogi, żeber itp.), które tak czy inaczej szybko da się wyleczyć. Oprócz tego, po odprawieniu modlitwy powietrza, będzie mógł zerwać bądź uciszyć wiatr, ściągnąć bądź odpędzić chmury. Władca gnomów nigdy nie zabłądzi w podziemiach, w lochach czy jaskiniach, nigdy też nie zostanie w nich zasypany. Jeżeli zaś będzie się posługiwał różdżką, z łatwością odnajdzie wszystkie zakopane skarby i rudy metali. Starosta Gry powinien pamiętać o czwartym prawie magii, tzn. mag nigdy nie będzie mógł dokonywać tych cudów na oczach laików, a wszystkie te wypadki da się wytłumaczyć w racjonalny sposób.

Mikstura, aby dojrzeć cienie demonów

O powodzeniu w przyrządzeniu maści decyduje test biegłości Wiedza Tajemna. Jeśli się on powiedzie, czarnoksiężnik faktycznie będzie mógł dostrzec rozmazane i chwiejące się kształty duchów i zjaw, niewidzialne zwykle dla ludzkiego oka. Zobaczyć je będzie mógł tylko w nocy. Jednak zbyt długie korzystanie z maści może skończyć się bardzo źle dla czarnoksiężnika. Konsekwencją ciągłego obcowania z duchami będą koszmarne sny, a na końcu Opętanie.

Zaklęcie trupich kości

Przed rozpoczęciem zaklęcia nekromanta musi wykonać test Odwagi z ujemnym modyfikatorem -10. Przyzwanie ducha zależy od udanego testu Wiedzy Tajemnej -10. Starosta Gry powinien zwrócić uwagę na fakt, że w zaklęciu nie jest podana formuła odpędzenia ducha. Jeśli duch nie zostanie odegnany, pozostanie przy magu i będzie go prześladował: pojawiał się nocy, budząc przerażenie, niespodziewanie przesuwał przedmioty w domu, sprowadzał choroby i nieszczęścia, może także spróbować opętać maga.

Piekielna maść

O powodzeniu tego sposobu decyduje test Wiedzy Tajemnej. Starosta Gry może zdecydować, że zanim mag rozpocznie rytuał, musi wykonać test Odwagi -10. Jeśli zaklęcie się powiedzie, nekromanta dzięki maści zyska większą moc zaklinania i odpędzania duchów (od +10 do +15 do Wiedzy Tajemnej, o ile wykona pomyślnie test Wiary w Magię).

Aby stać się niewidzialnym

Powodzenie zaklęcia decyduje test Wiedzy Tajemnej. Starosta Gry może także nakazać wykonanie testu Odwagi osoby, która chce odprawić ten rytuał. Jeśli test się nie powiedzie, czarownik natychmiast przerwie ceremonię, zaś w przypadku rzutu bardzo niefortunnego, tj. Pecha, nigdy już nie będzie w stanie rytuału tego odtworzyć.

Jest to zaklęcie-pułapka. Czar należy do bardzo kapryśnych i najczęściej zawodzi w najmniej odpowiednim momencie. Kość niewidzialności zadziała góra trzy razy. Ważne jest nie tyle samo zaklęcie, ile, że rzucający je czarnoksiężnik odsłania się demonom czyhającym wokół niego. Konsekwencją tego czaru może być po prostu Opętanie.

Niewidzialność, w której będzie znajdował się czarnoksiężnik, polega na tym, że nie zwraca on na siebie żadnej uwagi i może przemknąć się prawie wszędzie niezauważony.

Umarli wstają z grobów

Zaklęcie zależy od udanego testu Wiedzy Tajemnej -10. Jeśli test się powiedzie, mag ujrzy przywołanego ducha i może zadać mu trzy pytania. Decyzję o tym, jak duch się zachowa, pozostawiamy Staroście Gry. Należy także dodać, że szalony mag, który użyje tego zaklęcia, zostanie najprawdopodobniej już w połowie ceremonii schwytany i zamknięty w baszcie lub szpitalu dla opętanych. Życzymy miłej zabawy!

Lampy światło, co cudów dokonuje

O powodzeniu w wykonaniu oliwy decyduje test Wiedzy Tajemnej lub alchemii (do wyboru przez Starostę Gry). Olej do lampy spala się bardzo szybko. Będzie można z niej korzystać tylko przez jedną noc, a przy dużej oszczędności – góra przez dwie noce. Lampa nie działa, gdy księżyc znajduje się w nowiu.

Pantakl

O powodzeniu decyduje test biegłości Wiedza Tajemna.

Ręka Wisielca

Powodzenie tego zaklęcia zależy od testu Wiedzy Tajemnej tego, kto przygotowuje Rękę Wisielca. Drugi test Starosta Gry może wykonać, gdy ręka będzie zapalana, a dotyczyć on będzie Wiary w Magię osoby, która się nią posługuje. Jedyną obroną przed mocą Glorii może być (jeśli tak zdecyduje Starosta Gry) test Łba szlacheckiego osoby, która nie chce poddać się mocy tego zaklęcia.

Inny sposób na niewidzialność

To zaklęcie jest czystą bujdą. Nie działa wcale.

Aby się w wilka przemienić

O powodzeniu czaru decyduje test Wiedzy Tajemnej, z proponowanym modyfikatorem -10%. Trzeba tu dodać, że przemiana w wilka jest bardzo bolesna. Jeśli zaklęcie się nie powiedzie, ból może być tak silny, że odbierze zmysły (1k100 ran). Gdy niefortunny eksperymentator ocknie się, ujrzy swoje ciało jakby pogryzione przez wilki. Czasem zaklęcie w inny sposób może zawieść. Człowiekowi, co się w wilka przemienia, coraz trudniej będzie na powrót przybrać ludzką formę, aż w końcu wilkiem zostanie na zawsze.

Jeśli ktoś postronny uszkodzi lub zetrze koło uczynione w lesie, wówczas gdy czarownik przebywa w wilczej skórze, sprawi, że ów nie będzie mógł nigdy stać się na powrót człowiekiem.

SŁOŃCE

KSIĘŻYC

talizmany słońca i księżyca

Jak sporządzić różdżkę czarodziejską

O prawidłowym wykonaniu różdżki decyduje test Wiedzy Tajemnej. Drugi test tej biegłości wykonuje się przy każdorazowym użyciu różdżki.

Wskrzeszenie zmarłego

O powodzeniu tego zaklęcia decyduje test biegłości Wiedza Tajemna z ujemnym modyfikatorem, od -10 do -30%. Oprócz tego bardzo ważny jest test Odwagi rzucającego zaklęcie. Gdy się nie powiedzie, czarownik nie będzie w stanie odprawić tego rytuału.

Jeżeli zaklęcie się powiedzie, ziemia grobu poruszy się, a potem na powierzchnię wydostaną się szczątki zmarłego. W tym momencie należy wykonać kolejny test Odwagi czarownika z ujemnym modyfikatorem, wynoszącym co najmniej -30%. Ożywiony zmarły będzie upiorem, zachowa też postać taką, jaką posiadał w chwili wypowiedzenia zaklęcia. Wskrzeszony może wykonywać proste, wydane głosem rozkazy czarownika. Pierwsze promienie słońca powodują przemianę żywego trupa w proch.

Jeśli czar się nie powiedzie, upiór może albo nie powstać, albo też rzuci się na czarownika. Jeżeli czarownikowi nie wyjdzie test Odwagi, albo ucieknie z cmentarza, albo, jak wyżej, upiór się na niego rzuci.

W każdym przypadku rzucający zaklęcie otrzymuje co najmniej 1 Punkt Opętania.

Jak sporządzić różdżkę magiczną:

Prawidłowe wykonanie tej różdżki jest bardzo trudne, zależy od testu Wiedzy Tajemnej z ujemnym modyfikatorem -10%. Różdżka dobrze wykonana zapewnia jej właścicielowi +10% do testów zaklęć związanych z duchami i demonami, oraz +10% do testów wykonywanych przy rysowaniu kręgów ochronnych.

Jak różdżką czarodziejską odnajdywać czary

Prawidłowe posługianie się różdżką zależy od testu Wiedzy Tajemnej.

Jak różdżką czarodziejską złodziei i morderców odnaleźć

Powodzenie zaklęcia zależy od testu biegłości Wiedza Tajemna.

Na kamicę

O powodzeniu tego typu czarów i zamawiań decyduje Starosta Gry. Może on uznać, że wszystkie te praktyki są bzdurami i nie mają prawa działać, może także ustalić ich powodzenie przy pomocy testu Wiary w Magię osoby, która jest jest ich obiektem.

Mózg kota, czyli sposób na gardło bolące

Jak wyżej.

Na wrzody

Jak wyżej.

Na miłość niewieścią

Powodzenie tego zaklęcia zależy od udanego testu Czarostwa.

Inne zaklęcie na miłość

W większości znanych nam przypadków nie działa, chociaż jeden z naszych klientów...

Jak sporządzić maść usypiającą

Wbrew pozorom, działa! O powodzeniu decyduje test biegłości Czarostwo.

Wilcze zaklęcie

Zaklęcie działa pod warunkiem udanego testu biegłości Czarostwo. Ponadto przy każdym spotkaniu z wilkami należy wykonać test Wiary w Magię. Jeżeli któryś z testów nie wyjdzie, zaklęcie nie będzie działać.

Aby wypędzić ból z oczu

Sposób ten nie zawiedzie, jeśli Starosta Gry wykona udany test Czarostwa zamawiającego, a następnie Wiary w Magię osoby, która jest obiektem tego czaru.

Jak zakląć pistolet, aby na sto kroków strzelał

Zaklęcie zależy od udanych testów Czarostwa i Wiary w Magię.

Czaszka powieszonego

Zaklęcie to powiedzie się w przypadku udanego testu na Czarostwo oraz Wiary w Magię z ujemnym modyfikatorem -20.

Jeśli zaklęcie się powiedzie, właściciel amuletu otrzyma w wypadku trafienia bronią białą lub kulą o 20 ran mniej. Wszystkie te rany będą bardzo szybko się goiły.

Dodatkowo każdy, kto walczy lub strzela do chronionego w ten sposób człowieka, ma ujemny modyfikator –1 do wszystkich testów związanych z rusznicą, a także każdą bronią sieczną (szabla -1 w trakcie walki). Zaklęcie to nie chroni od strzał, kamieni, maczugi itp.

Na zające

Bez komentarza.

Na ptaki

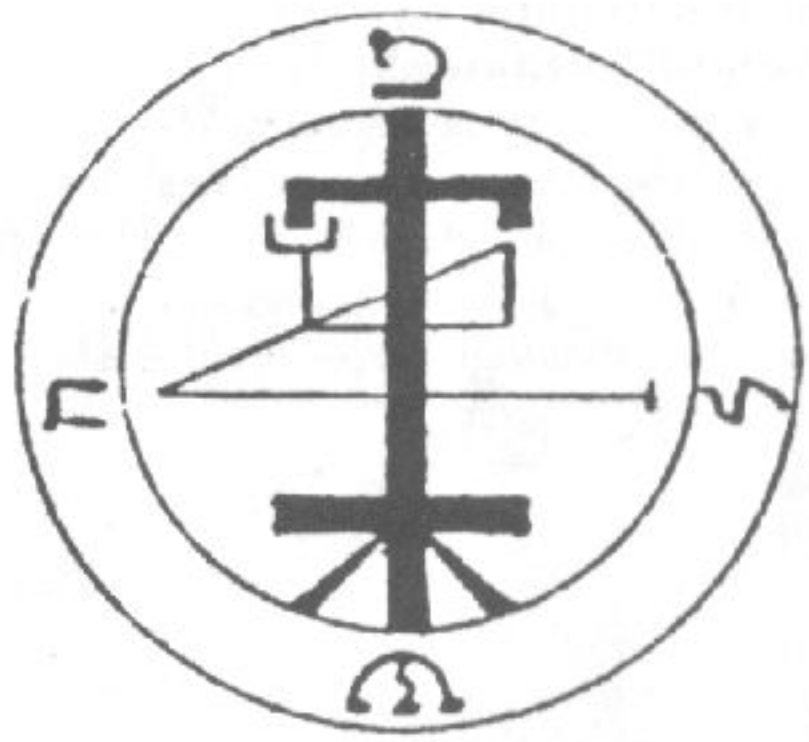
Sposób ten zadziałać może tylko i wyłącznie przy wykonaniu testu na Czarostwo i Wiarę w Magię -50%. Gdy test się powiedzie, faktycznie – zlecą się ptaki, lecz po dwóch dniach.

Magia Ziół

Jeśli Starosta Gry chce, może po zastosowaniu któregoś ze sposobów, przydzielić dowolnie niewielkie modyfikatory do testów Wiary w Magię, Wiedzy Tajemnej lub Czarostwa.

O szczęściu w grze w kości

O powodzeniu tego zaklęcia decyduje test Wiary w Magię przy każdej grze w kości. Jeśli się powiedzie, Starosta Gry może dać dodatni modyfikator w danej grze, bądź uznać, że osoba zaopatrzona w wisielczy sznur taką grę po prostu wygrała.



Złe oko

Moc złego oka, zwanego również złym spojrzeniem, mogą posiadać czarownice dobrze znające się na czarostwie (poziom tej biegłości co najmniej dobrze +10%). Moc złego oka czarownica może także otrzymać od diabła w postaci daru diabelskiego.

O skuteczności uroku decyduje test Czarostwa wiedźmy oraz test Wiary w Magię przeklętego człowieka. Jeżeli zaczarowana osoba nie będzie chciała oddać się mocy tego uroku, Starosta Gry może zdecydować o teście Mądrości tej osoby (w tym wypadku Mądrość odzwierciedla siłę woli), albo też wykonać test Łba Szlacheckiego, określający odporność.

Jeśli testy te się nie powiodą, przeklęty człowiek odczuje skutki złego spojrzenia czarownicy. Początkowo człowiek zaczyna słabnąć (spada poziom Żywotności, Krzepy i Zwinności, być może również Zmysłów, np. od 5 do 20%). Człowiek może również zapaść na ciężką chorobę. Innym skutkiem złego oka może być nieszczęście bądź inna przygoda, np. niewola tatarska, zbójcy okrutni, zdrada małżonki etc. Czasem może się zdarzyć, że urok ma tak wielką moc, iż człowiek przeklęty może nawet po kilku dniach opuścić ten świat.

Serce zbrodniarza

O powodzeniu zaklęcia decyduje test Czarostwa. Jeśli przeklęta osoba wie, że został na nią rzucony urok, Starosta Gry może także wykonać test Wiary w Magię tej osoby. Jeśli czar zadziała, przeklęty człowiek faktycznie przemienia się w okrutnika i krzywdziciela. Starosta Gry w pewnych momentach może przyjąć postać pana brata i uczynić jego rękami czyny występne i zbrodnicze, np. zabić przyjaciela, żonę bądź umiłowaną pannę etc.

Inny sposób, w którym czarownice serca ludzkie odmieniają i do zbrodni nakłaniają

Zaklęcie działa, gdy powiedzie się test Czarostwa –20%. Starosta Gry może także wykonać test Wiary w Magię przeklinanego człowieka. Jeśli zaklęcie się powiedzie, czarownica odmieni jego serce, a skutki są takie same, jak przy zaklęciu Serce Zbrodniarza.

Zaklęcie pioruna

Zaklęcie zależy od testu Czarostwa i Wiary w Magię. Jeśli czar się powiedzie, faktycznie – wywoła uderzenie gromu w najbliższej okolicy. Jeżeli przy rzucaniu zaklęcia dojdzie do Pecha, piorun trafi w rzucającego, uśmiercając go na miejscu. Jeśli czarownik nie posłucha przestrogi i użyje prochu w dzień, to podczas najbliższej nocy zerwie się burza i pioruny w niego właśnie uderzą, uśmiercając na miejscu.

Nienawiść, co się w duszy lęgnie

Powodzenie uroku zależy od testu Czarostwa wiedźmy, a także testu Wiary w Magię przeklinanej osoby, oraz testu Mądrości tejże. Gdy zaklęcie się powiedzie, przeklęta osoba znienawidzi swojego najlepszego przyjaciela i nigdy już mu nie zaufa. W przypadku tego zaklęcia nie ma określonej formuły, którą się wypowiada. Wszystko zależy od pomysłowości i złośliwości czarownicy, która przekleństwa i kłamstwa układa.

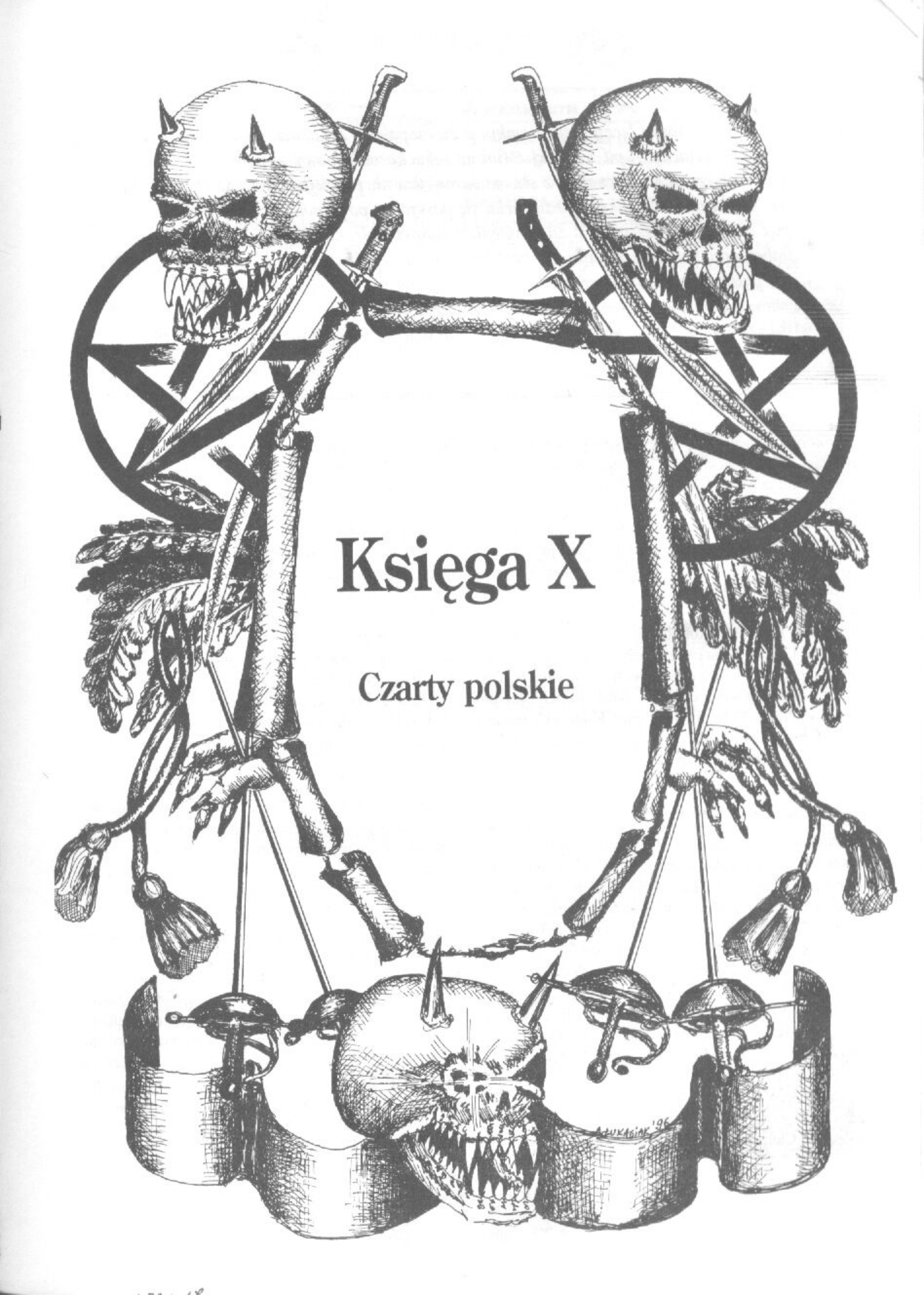
Jak czarownice niepłodność u ludzi wywołują

Powodzenie uroku zależy od testu Czarostwa wiedźmy, a także testu Wiary w Magię przeklinanej osoby. Gdy zaklęcie się powiedzie, przeklęta osoba stanie się bezpłodna do końca swojego życia. Jedynym skutecznym sposobem, aby zaradzić tej niepłodności, jest schwytanie czarownicy i zmuszenie jej siłą do odczynienia uroku. Można także wezwać inną osobę, biegłą w czarostwie i nakłonić ją, aby urok odczyniła, bądź dała odpowiednie zioła, które płodność przywrócą.

Jak czarownice choroby na ludzi zsyłają

Zaklęcie to zależy od testu Czarostwa i Wiary w Magię przeklinanej osoby. Gdy się powiedzie, Starosta Gry musi zdecydować, na jaką chorobę zapadnie przeklęty człowiek. Może się z tym wiązać także spadek poziomu poszczególnych cech, takich jak Krzepa, Żywotność, Zwinność i Zmysły.

Gdy czarownica zdoła zatruć jedzenie przeklinanej osoby, Starosta Gry może dać dodatni modyfikator do Czarostwa w trakcie wykonywania zaklęcia.


Księga X
Czarty polskie

Marcin Baryłka oświadcza, że nie jest autorem tej księgi

W ciemnym lochu łęczyckiego zamku, przy rozpalonej drzazdze smolnej, siedział sobie jakiś szlachcic i pił z beczki. Miał na sobie karmazynowy żupan, pas złotolity, szablę na rzemyku, ale czapka z siwym barankiem nie przylegała mu należycie, jakby coś jej zawadzało; jakoż, kiedy chciał się poskrobać po głowie, ujrzałeś przy ręku pięć ogromnych pazurów, a za uchyleniem czapki małe, czarne rogi. Był to sławny diabeł, pan Boruta, co pilnował skarbów zamkowych. Twarz miał wielką, rumianą, wąs potężny, obwisły, spadał mu wraz z brodą na piersi; wzrostu wielkiego, szeroki w plecach, oczu iskrzących.

Kazimierz Władysław Wójcicki „Klechdy".

Skoro w *Księdze VIII* opisywaliśmy prawdy i dogmaty wiary, tak katolickiej, jak i wyznań reformowanych, musimy teraz powiedzieć także o najzawziętszych wrogach Stwórcy – szatanie, piekle, Lucyferze i jego sługach – diabłach, które pozostają przeciwnikami bożego porządku na świecie. Stąd księga ta nie jest przeznaczona dla uczciwych, bogobojnych hreczkosiejów, którzy co niedzielę zdążają tłumnie do kościoła, a gdy wychylą kufel piwa czy przycisną na sianie dziewkę, to przez tydzień leżą krzyżem z konopnym sznurem na szyi. Jeśli Panowie Gracze zamierzają wcielić się w takie postacie, lepiej niech poniechają dalszej lektury, bowiem w *Księdze X* spotkamy się z czartami polskimi, ich sługami i pomocnikami. Poznamy tajemnice Księcia Ciemności i demonów, które słuchają jego rozkazów, takoż ich licznych sług i charakterników.

Książę Ciemności

Na samym początku świata, u zarania dziejów, Bóg stworzył szatana (jako jednego z aniołów), będącego dziś synonimem wszelakiego zła, kusicielem, sprowadzającym ludzi na drogi występku. Otrzymał on imię „Lucifer", co znaczy „roznoszący światło", był bowiem najpiękniejszym z cherubinów. Już jednak na progu swego istnienia okazał się skażony pychą i nieprawością, chciał bowiem rządzić światem, karać i nagradzać. Chociaż był pierwszym wśród aniołów, zbuntował się przeciwko Bogu i pociągnął za sobą innych towarzyszy. Wówczas Stwórca przeklął ich i strącił z Nieba w mroczne, niezbadane czeluście, gdzie utworzyli piekło i dali początek jego mieszkańcom – diabłom. Lucyfer – niegdyś piękny i okryty blaskiem – stał się wrogiem Boga, Księciem Ciemności, Upadłym Aniołem. Ponieważ nie był w stanie przeciwstawić się Stwórcy, zwrócił się w stronę ludzi. To właśnie on pod postacią węża skusił Ewę do zerwania owocu z drzewa dobrego i złego, na trwałe stając się symbolem zła i zepsucia.

Diabeł, będąc uosobieniem i twórcą wszelkiej nieprawości, jest najpotężniejszy ze wszystkich złych duchów. Jako nieubłagalny wróg Boga, toczy z Nim nieustającą walkę o panowanie nad światem i ludźmi. Jego wpływ objawia się zazwyczaj w zakamuflowanej formie, jako wewnętrzny impuls pchający człowieka ku występkowi. Szatan jest kusicielem do grzechu, uosabia wszelkie człowiecze słabości i przywary.

Diabeł, choć potężny, bardzo inteligentny, przebiegły i piękny, widziany jest często jako odrażający, pałający ogniem demon, ogniste monstrum budzące grozę i przerażenie. Ale rzadko ukazuje się w takiej postaci. Wstępując w ludzki świat zazwyczaj przybiera powłokę pięknego ciała. Bo przecież jako największy z aniołów był niegdyś przecudowną istotą, a wspomnienie owych czasów jeszcze w nim do końca nie wygasło.

Jak już wspominaliśmy, szatan kusi ludzi do grzechu. Ale choć jest potężny, groźny, choć usiłuje wykorzystać człowieka do swoich celów, to jednak nie ma nad nim pełnej władzy. Nigdy, absolutnie nigdy, nie jest w stanie przywłaszczyć sobie Twojej duszy, jeśli nie wyrazisz na to zgody. Szatan może roztaczać przed ludźmi miraże potęgi i mocy, ale nigdy nie zmusi nikogo do oddania się złu wbrew własnej woli. Albowiem Bóg dał ludziom wolną wolę, możliwość wyboru pomiędzy dobrem i złem, i tylko od nich zależy czy skażą się na wieczne potępienie, czy też dostąpią niebiańskiego wybawienia. W opinii i przekonaniu Kościoła katolickiego, jak i wyznań reformowanych, osoba poddająca się woli diabła czyni zło, a po śmierci zostanie wieczyście

potępiona. Jej dusza trafi do piekła, podziemnego królestwa szatana, gdzie cierpieć będzie wieczne męki. Demony muszą wypełniać wolę Boga, choć zbuntowały się przeciw niemu, muszą gnębić potępionych aż po kres wieczności.

Szatan jest potężny i groźny, ale nie ma mocy tworzenia, która przyrodzona jest Bogu. Wszystkie dzieła diabła są w gruncie rzeczy niedoskonałe. Stanowią raczej iluzję, widziadło. Czart nie potrafi stworzyć żywej, czującej istoty. Jego twory są ułomne – bezrozumne monstra i demony, potrafiące jedynie niszczyć i zabijać. Stąd też ludzie i ich przyziemne sprawy są w centrum diabelskich zainteresowań. Dość łatwo ich opętać, sprawić, by w zaślepieniu służyli szatanowi. W każdym człowieku tkwi bowiem nasienie zła. Niektórzy twierdzą, że szczególnie podatne na oddziaływanie czarta są kobiety, jako twory bardziej ułomne umysłowo i słabsze duchowo od mężczyzn.

Piekło, tak jak i niebo, posiada swoją wewnętrzną, specyficzną hierarchię. Diabły przebywające na ziemi podzielone są ponoć na 6666 legionów, z których każdy składa się z 6666 diabłów. Magiczna cyfra 6 uważana jest za diabelską, zawiera się w niej imię pana demonów.

Mieszkańcy piekieł znacznie się różnią pomiędzy sobą. Jedni z nich są wielcy, potężni i złośliwi, inni zaś bardziej pospolici, słabsi i głupsi (co nie znaczy, że mniej niebezpieczni). W piekielnych hufcach znajdują się nie tylko czarty i diabliki, lecz także wielka liczba demonów – monstrów znacznie mniej rozumnych niż ich panowie. Wedle Grymoara Prawdziwego, piekielnej, diabolicznej księgi, piekłu przewodzi:

– Lucifer – książę piekieł, największy nieprzyjaciel Boga, któremu podlegają wszystkie pozostałe diabły;
– Belzebub;
– Barabasz;
– Asmodeusz – pan pożądania i nieczystości;
– Lewiatan – pan pychy i bogactwa;
– Belial – pan magów i czarownic;
– Awistel – pan bluźnierców.

Oczywiście tej piekielnej elicie towarzyszą niezliczone rzesze pomniejszych diabłów, liczonych w miliony. Każdy, kto zna prawdziwe imię diabła, jest w stanie nad nim zapanować – nie wiadomo, czy podane powyżej diabelskie miana są prawdziwe. Tym niemniej wzywa się je zawsze według podanych wyżej nazw, tak też określają się same przy zawieraniu wszelkich paktów.

Z czartem przy szklenicy

W epoce, w której przyjdzie przeżyć bohaterom Panów Graczy wiele niezwykłych przygód, diabły (czyli czarty, jak to powiada się powszechnie w Polsce szlacheckiej) obecne są w zwykłym, codziennym świecie. Choć ich istnienia doświadczyć można zawsze, bo podszeptują ludziom niegodziwe myśli i kuszą do grzechów, to raczej nie spotka się ich na trakcie czy targu. Demony (i ich słudzy) przebywają zwykle na uboczu, z dala od zgiełku i gwaru. Jeśli człowiek w nie nie wierzy lub oddaje się jedynie mocy Boga, nigdy ich nie spotka. Rzeczy ciemne, tajemne i mroczne ukryte są na odludziach, na pograniczach rzeczywistego świata, w miejscach, gdzie styka się on z bytem pozaziemskim.

Wszyscy mieszkańcy Rzeczypospolitej wierzą święcie w dobro i zło, w anioły i diabły, nazywane czartami. Ich wizerunki znaleźć można w kościołach, na obrazach ukazujących Sąd Ostateczny. Księża straszą z ambon potępieniem i diabelską pokusą, a na wielu procesjach widuje się klekoczące kośćmi kościotrupy, symbolizujące śmierć, i ohydne, rogate wizerunki demonów, wzbudzających grozę wśród pospólstwa. Diabeł wyobrażany jest zwykle jako porośnięte sierścią monstrum z rogami i przerażającym pyskiem, posiadające ogon i nogi kozła. Oczywiście nie ma w tym względzie jakichś specjalnych reguł. Jedne diabły są bardziej straszne, inne mniej, wiele zaś podobnych jest do zwykłych ludzi. Z kolei demony piekielne przerażają samym swoim wyglądem. Nikt, wyjąwszy nielicznych, nie wątpi w istnienie szatana.

W Rzeczypospolitej spotkać można wielu przeróżnych mieszkańców piekieł. Są diabły szlacheckie, jest piekielne mieszczaństwo, czarty chłopskie, demony, chowańce, inkluzy, diabliki i wiele, wiele innych złych duchów. Ale polski diabeł różni się znacznie od swoich zachodnich pobratymców. On wyrósł z tej ziemi, z krwi i kości ludów zamieszkujących Rzeczpospolitą. Choć uosabia zło, cechuje go jednak wielka fantazja, poczucie honoru, a także pewnego rodzaju sprawiedliwość. Bowiem demon jest w pewnym sensie taki, jak otaczający go ludzie. Choć wyklęty przez Boga, nie działa bezrozumnie, nie czyni zła dla wywołania chaosu i anarchii, lecz kieruje się do ściśle określonego celu. Wszystko, czego dokonał, jest zawsze częścią ogromnego planu, dotyczącego całej Rzeczpospolitej. Polski diabeł ma swoje zasady, nie czyni rzeczy, które nawet jego umysł przepełniają wstrętem. Choć zmierza do tryumfu zła, to jednak srodze każe grzeszników, którzy dopuszczają się występków ponad miarę – takich, co to zdradzają kraj i odbierają wolność szlachcie. Znanych jest wiele przypadków, wiele ludowych klechd i podań, gdy czart,

skrzywdziwszy niewinną wdowę lub sierotę albo chłopa, pokutować musiał za ów postępek, służąc przez wiele lat swojej ofierze. Można usłyszeć i o tym, że porywał do piekła – wymierzając sprawiedliwość – złego pana, karbowego lub starostę-okrutnika. Wielu niegodziwców błąka się po świecie jako zjawy, duchy, upiory lub dzikie zwierzęta, z nakazu diabła pokutując po śmierci za złe uczynki.

Zło, choć występne, mroczne i niebezpieczne, ma jednak nieodparty urok. Jest kuszące, obiecuje bowiem wspaniałe i natychmiastowe korzyści, zamiast odległego i niepewnego zbawienia. W XVI i XVII stuleciu wielu spośród szlachty oddało swoje ciała siłom ciemności, zaprzedało dusze diabłu. Uczynił tak również, jak powiadają, najstraszniejszy człek owych czasów, Stanisław Stadnicki, nie był on wszakże odosobnionym przykładem. W ślady pana z Łańcuta poszło wielu innych, bowiem zło przyciąga słabsze dusze i daje niezwykłą potęgę temu, kto tylko stanie po jego stronie, nagradza sławą i bogactwem. Dlatego wielu szlachciców przeszło potajemnie na stronę czarta, stało się jego ziemskimi sługami (zwanymi w dawnej Polsce charakternikami), obdarzonymi wielkimi potęgami i zdolnościami – za cenę swej duszy.

Panowie bracia, którzy zdecydowali się służyć diabłu, wykorzystują religię do własnych celów – do pomnażania swego bogactwa i znaczenia. Żyją oni między ludźmi, można więc spotkać ich na jarmarku, w karczmie, na sejmiku czy szlacheckim zjeździe. Bohater Pana Gracza także może stać się jednym z ziemskich sług diabła, charakternikiem, jeśli oczywiście zdecyduje się na to.

Jak już wcześniej wspomniano, czarty polskie ukryte są (w świecie gry) na odludziach, gdzie człek uczony raczej nie zajrzy. Wielu ludzi sądzi, że piekło znajduje się gdzieś w zaświatach albo głęboko pod ziemią. W rzeczywistości wiele spośród diabłów żyje tuż obok zwyczajnych ludzi, tyle że ukrywa się przed niepowołanymi oczyma. Siedzibami czarta mogą być stare, opuszczone dwory i zamki, ruiny chłopskich chałup, dziuple w wierzbach, bagna, kępy zarośli, niezbadane ostępy lasów, lochy, piwnice, zapomniane podziemia, groty w skałach itp. Bohaterowie nie powinni spotykać demony przypadkowo – pamiętać należy, że diabeł ukazuje się człowiekowi zawsze w konkretnym, ściśle określonym celu. Wykluczona jest sytuacja, w której Starosta Gry nasyła na bohaterów czarty tylko dlatego, że nie chce mu się wymyśleć żadnego innego przeciwnika. W tym systemie nie są one przewidziane jako postacie do bitki w lesie lub gospodzie. Do tego celu wystarczą sabaci, beskidnicy, Kozacy czy inni grasanci, których opisy Starosta Gry może znaleźć w Księdze XI. Ukazanie się diabła jest tak niepokojącym, tak doniosłym wydarzeniem, że powinno nieść ze sobą daleko idące konsekwencje – to nie pogawędka z sąsiadem, lecz gra o zbawienie duszy!

Diabeł, ilekroć ukazuje się ludziom z własnej woli, przybiera postać szlachcica lub chłopa. Umiejętność rozpoznania czarta zależy od konkretnego współczynnika – Wiary w magię. Jeśli jest ona niska, to bohater może nie spostrzec niczego niepokojącego i w ogóle nie zorientować się, że demon przebywa w pobliżu. Z kolei osoby zabobonne czują w obecności czarta dziwny niepokój, widząc go – słusznie lub nie – wszędzie dookoła. Demon zawsze roztacza wokół siebie atmosferę tajemnicy, może budzić obawę lub lęk, niezależnie od piękna cielesnej powłoki, jaką przybierze w konkretnej sytuacji. Zawsze też jego ludzka postać posiada pewne ułomności, starannie ukrywane przed ludzkim wzrokiem. Zazwyczaj trudno mu zamaskować rogi, ogon, pazury u rąk, kopyta (jeśli oczywiście czart posiada te atrybuty) itp. Osoby o niskiej Wierze w magię tego nie spostrzegą, ale pozostali – współczynnik przynajmniej na poziomie 51% przezorny – mogą czuć się w obecności diabła dość nieswojo. Z pewnością zwrócą uwagę na dziwny ton głosu, pazury u rąk lub też dziwne, wręcz niesamowite spojrzenie rozmówcy. Ale czy pan brat domyśli się obecności diabła w ludzkim ciele? Starosta Gry sprawdza to testem Wiary w magię. Jeśli test jest nieudany, bohater nic nie spostrzeże. Jeśli jednak test będzie udany, nasz szlachcic poczuje lęk. Można również przyjąć – alternatywnie dla testu kostkowego – że osoby o cesze wyższej niż 51% (przezorny) mogą dostrzec pewne dziwne szczegóły w wyglądzie rozmówcy. Bohaterowie nieco bardziej przesądni, o cesze na poziomie 81% (zabobonny) i więcej, będą całkowicie przekonani, że ich adwersarz nie pochodzi z tego świata. Należy też pamiętać o jeszcze jednym szczególe. Diabeł czasami wchodzi między ludzi, ale nawet gdy ktoś zacznie dostrzegać w jego postaci dziwne, niepokojące szczegóły (pazury u rąk, czerwone oczy czy okrywany w spodniach ogon), nie będzie pewien czy ma przed sobą czarta, czy też po prostu dziwaka – ekscentrycznego heretyka nienawidzącego Kościół, odszczepieńca, ale przecież człowieka. Jeżeli czarta spotka kobieta, to zazwyczaj będzie mieć do niego lepszy stosunek niż mężczyzna. Niewiasty, jako z natury bardziej ułomne i słabe, są wielce podatne na zło. Demon jawi się im jako piękny, przystojny mężczyzna, a każda kobieta skrycie śni tylko o tym, aby kiedyś został jej kochankiem.

Czart nigdy nie przyzna się otwarcie do swego pochodzenia. Zawsze, wyjąwszy umyślne przywołanie lub sabat, podawać się będzie za szlachcica, chłopa czy mieszczanina. Sam Boruta przedstawia się ponoć często jako Mikołaj Borucki, szlachcic z Ziemi Łęczyckiej. Czarty szlacheckie używają jednak zwykle swych właściwych nazwisk i herbów.

W jakich okolicznościach można napotkać diabła? Nigdy nie decyduje o tym przypadek. Czart zawsze pojawi się wtedy, gdy ma do bohaterów Panów Graczy jakiś interes (chyba że ujrzą go po pijanemu lub we śnie). Objawi się w postaci ludzkiej, zaś przywołany za pomocą magii czasem przybiera inne kształty. Bohaterowie mogą spotkać diabła także w ruinach starego zamku, nawiedzonym dworze lub mrocznym lesie. Czart objawić się może w różnych formach – pod postacią zwierząt, wilków, psów, nietoperzy, czarnych koni o gorejących ogniem oczach, gwałtownych wirów powietrznych, a nawet nawałnic, burz i deszczy.

Bohaterowie znacznie częściej spotykają na swojej drodze ludzkie sługi czartów – charakterników. Zawsze wyglądają oni jak przeciętni szlachcice, może nieco wyróżniający się fantazją i zachowaniem. Charakternicy mogą budzić lęk u niektórych panów braci (patrz wcześniej uwagi na ten temat), jednakże bynajmniej nie swoimi postaciami lecz czynami. Każdy z nich jest bowiem zaprzysięgłym wrogiem Boga i Jego poddanych, czego nie omieszka udowodnić przy pierwszej okazji. Charakternicy mogą być potężniejsi, lepsi w walce niż zwykli szlachcice, posiadają też wiele specyficznych

W rocie pana Skumina służył Brzezicki Wojtek, kompanion niepospolity, z każdym pił, że nie wiedział, kiedy dzień, kiedy noc. Po tego byli przyjechali diabli. Sypiał na sali, a przy nim niejaki Rzepnicki, co konia swego wadzał przy poczcie jego, spał też i chłopiec (...). O północy właśnie, jakoby wóz jaki szedł po ulicy, słyszą obaj, a potem do gospody ich wjadą i prosto na schody. Stanie wóz pod łóżkiem Brzezickiego, koni w nim 4 łogosze. Zatem zsiadłszy ta osoba z wozu, mówi: „posłano mię tu po cię, a przeto wsiadaj". On, że był frant, nie tracąc pewności przecie, mówi: „nie jeżdżę ja, diable, łogoszem". A on: „owo i 6 koni masz". Aliści cug cudny w wozie. On przecie zbywa go: „Zle – mówi – wóz ułożony, kobiercy nie masz" Aliści wszystko jak z płatka wywinął, że się nie ma czym wymawiać. Przynagla go diabeł, aby koniecznie wsiadał – jemu się nie chce. A wtem uwiązawszy stryczkiem za łóżkową nóżkę w nogach i pociągnie z nim łóżko; już nań strach przyszedł, że ledwo żyw został. Imie wołać: „chłopcze, chłopcze !". Aliści w głowach jakaś osoba stara w bieli imie go bronić i mówi: „jeszcze tobie ten człowiek nie należy, idź do piekła !" A do niego zaś: „jaki ty żywot wiedziesz ?". Od urodzenia wszystkie grzechy przed oczy mu przywiódł, siła przypominając jego zabawek, w których się kochał. Do tego i to: „wierzę, teraz chłopca wołasz, a wczoraś go pobił za to, że do kościoła na nieszpór poszedł – lepszy on, niźli ty". Wtem kur zapiał – oni zniknęli. Chłop ledwo żywo doczekał dnia. Skoro świt – do mnichów, do bernardynów; tamże nie wychodził z klasztoru niedziel dwie, spowiadał się, komunikował, a przecie gdzie się obrócił, to mu zawsze diabeł przed oczy stanął w rozmaitej postaci: to psem, to kotem, że mu nie dał spokoju. Już i egzorcyzmy nad nim księża odprawowali, już i nawet wina węgierskiego zarzekł się pijać: ledwo do półrocza przyszedł do siebie. A jednak potem małmazyją jeszcze gorzej pijał, niż wino przedtem.

Samuel Maskiewicz „Pamiętniki"

biegłości (tzw. diabelskich). Bardzo trudno im się przeciwstawić, a jeszcze trudniej – pokonać. Za swe nadzwyczajne umiejętności charakternicy płacą jednak wysoką cenę – są całkowicie podporządkowani swemu czartowi, a ich dusza jest w mocy piekła.

Postacie diabłów posłużą Staroście Gry do budowania odpowiedniego nastroju i atmosfery grozy w trakcie Biesiady. Wyobraźmy sobie następującą sytuację: oto kompania bohaterów Panów Graczy, wśród których nie ma żadnego awanturnika, a tylko cnotliwi synowie koronni, regaliści i katolicy, będąc przejazdem w okolicy Łęczycy wstępuje do pewnej karczmy o nazwie „Rzym". Jest ona prawie zupełnie pusta, bowiem tylko przy jednym ze stołów siedzi wysoki szlachcic o czarnych, podgolonych wysoko włosach, ułożonych w wysoki czub, takoż ma czarne brwi i wąsy. Ma twarz srogą i poważną, lecz na wargach błąka się ironiczny uśmieszek. Szlachcic ów nosi się dumnie, jest odziany w bogaty, karmazynowy żupan.

Jego oczy mają jakby czerwonawy poblask, choć to pewnie tylko odbicie światła od płonącego obok kominka.

Postacie o niskiej Wierze w Magię widzą w nim zwykłego, choć może nieco ekscentrycznego szlachcica, ale bardziej zabobonni czują wzbierający w duszy niepokój. Ten szlachcic coś im się nie podoba.

Przyjezdni dosiadają się do nieznajomego – sam ich zresztą zaprasza do stołu. Przedstawia się jako pan Rogaliński z Ziemi Łęczyckiej, nalewa im wina do szklanic i zaczyna rozmowę. Wynika z niej, że jest zaprzysięgłym wrogiem króla-katolika (akurat mamy panowanie Zygmunta III Wazy), a przy tym osobistym nieprzyjacielem papieża, jezuitów i Kościoła katolickiego. Rozprawia z bohaterami o prawdach i dogmatach wiary. Słowa tajemniczego szlachcica mają przedziwną moc, wydają się prawdziwe i oczywiste, zapadając głęboko w serca słuchaczy, a gdy kto przeżegna się ukradkiem, wówczas Rogaliński uśmiecha się pobłażliwie. W końcu, podpiwszy sobie nieźle, nieznajomy szlachcic spoufala się z bohaterami. Gdy już wszyscy mają nieźle w czubie, Rogaliński uśmiecha się do bohaterów i, z szatańskim ogniem w oczach, mówi: „Nie przekonałem was, waszmościowie. Ale to nic, bo kiedyś i tak wszyscy będziecie moi...". Po tych słowach wychodzi z karczmy, zostawiając współtowarzyszy w lęku i niepewności, co do swej osoby. Gdy wychodzą za nim na dwór, Rogalińskiego już nie ma – odjechał. Bohaterowie wracają do stołu, rozmyślając nad usłyszanymi niedawno słowami. Dla niezbyt przesądnych ów tajemniczy rozmówca był zwykłym człowiekiem, choć wielkim bluźniercą i ekscentrykiem. W sercach pozostałych, bardziej przesądnych kompanów pojawia się jednak trwoga i lęk. Kim był naprawdę ów tajemniczy Rogaliński (w rzeczywistości jeden z czartów łęczyckich)? Tego mogą się tylko domyślać...

Czart czartowi nierówny

Rzecz jasna, nie wszystkie czarty są takie same. Różnią się one między sobą, podobnie jak różni się szlachcic od chłopa, a mieszczanin od szlachetnie urodzonego. Piekło, tak jak Rzeczpospolita, ma swoją szlachtę, posesjonatów i karmazynów.

Czarty zamieszkujące nasz kraj są naszego rodzimego, polskiego pochodzenia. O ile na zachodzie, wschodzie, północy i południu działają stare, pradawne demony biblijne, o tyle te w Rzeczypospolitej są nierozerwalnie związane z jej kulturą i ludźmi, wśród których przebywają. Panem wszystkich czartów polskich jest od dawien dawna diabeł imieniem Boruta z Łęczycy, znany jako najsławniejszy i najpotężniejszy wśród zamieszkujących Rzeczpospolitą. Jako demon przejął on w całości szlacheckie obyczaje i od dawien dawna pieczętuje się Czarną Nowiną – piekielną odmianą polskiej Nowiny. Przebywając wśród ludzi chodzi w żupanie i kontuszu, a słynie jako diabeł-szlachcic, jeden z najpotężniejszych demonów na świecie. W Rzeczypospolitej można znaleźć też wiele innych czartów szlacheckich, takich jak wspomniany już Rogaliński, Tórz czy Wideradzki. Wszystkie one stanowią swoistą elitę piekielną, znane są z odwagi, męstwa, honoru i fantazji. Bo, jak powiadają, diabeł polski nigdy nie złamie swego słowa, choć oczywiście da je tylko wtedy, gdy dotrzymanie obietnicy leży w jego interesach. Wszystkie diabły szlacheckie tworzą, przy boku Boruty, łęczycką Czarcią Kompanię.

Jako kolejnych przedstawicieli piekielnych sił wymienić należy demony, będące swoistymi symbolami pewnych złych uczynków. Bardzo rzadko wchodzą one między ludzi i prawie nie pojawiają się w naszym świecie, ale ich wpływ na człowiecze życie jest bezustanny i wszechobecny. To właśnie one stale podszeptują ludziom niegodziwe myśli. Diabły te nie należą do szlacheckiej braci – w porównaniu z Czarcią Kompanią są „piekielnym mieszczaństwem".

Kolejna grupa czartów, demony chłopskie, zamieszkuje najczęściej bagniska i w dziuple starych drzew. Podlegają one, rzecz jasna, Borucie. Najpotężniejszym z nich, roszczącym sobie nawet prawo do władzy nad piekielnymi pobratymcami, jest czart związany z moczarami, zwany Rokitą.

Tuż obok diabłów chłopskich i tych związanych ściśle z pewnymi rodzajami występku stoją demony piekielne, czarty, a właściwie złe duchy, bardziej chaotyczne od innych piekielników. Są bardzo inteligentne, ale czasami nieświadome najprostszych praw i zależności świata śmiertelników, a przy tym dość zmienne i bardzo niebezpieczne. Do tej grupy diabłów zaliczyć można dawne, nierzadko jeszcze starosłowiańskie bóstwa i boginie. Są tu też wielkie zastępy złych sił z biblijnego świata, których imiona zaginęły w pomroce dziejów. Moce te można przyzywać i podporządkowywać człowiekowi. Demony bardzo rzadko przyjmują ludzkie postacie, a jeśli nawet wcielą się w śmiertelników, to ich ciało jest tak ułomne, że natychmiast mogą zostać rozpoznane.

Jako ostatni w hierarchii diabelskiej w Rzeczypospolitej usytuowani są ludzie-sprzymierzeńcy czarta. Do tej kategorii zaliczymy nie tylko czarownice i wiedźmy, lecz także wspomnianych już charakterników.

Diabelskie biegłości

Każdy czart, przyjmujący ludzką (lub do niej podobną) postać, posiada wiele unikalnych zdolności. W „Dzikich Polach" zwane są one Biegłościami Diabelskimi. Nie wszystkich z nich używać mogą czarty podlejszej kondycji. Biegłości Diabelskie nie wymagają żadnych testów sprawdzających – wszystkie czarty mogą używać ich zawsze, kiedy tylko chcą, bez żadnych ograniczeń.

1. *Przemiany diabelskie.* To jedna z podstawowych umiejętności demonów. Biegłość ta umożliwia im zmianę postaci, przede wszystkim w zwierzęcą. Czarty przybierają zwykle kształty koni, byków, kozłów, psów, nietoperzy, baranów, najczęściej jednak szczurów i węży. Możliwości przemiany danego diabła zależą przede wszystkim od jego pozycji w hierarchii piekielnej. Diabły szlacheckie zmieniają się zawsze w konie, nietoperze lub szczury, diabli-mieszczanie we wszystkie zwierzęta, oprócz powyższych, a czarty chłopskie w stworzenia podlejszej kondycji: barany, żmije, ropuchy lub jaszczurki. Czas i sposób przemiany jest bardzo różny. Piekielna szlachta może zmienić się w zwierzę, kiedy tylko zechce, potrzebując do tego kilku chwil (zwykle 1 zwarcie), diabły chłopskie czynią to zwykle przez dłuższy czas. Wszystkie czarty wykorzystują w tym celu magiczne zdolności drzew lub roślin. Np. diabeł zmieniający się w konia wychodzi na pastwisko, a zmieniający się w wilka czy niedźwiedzia – do lasu. Czas przebywania w innej postaci jest różny. Szlachta może pozostawać w niej jak długo zechce, chłopi zaś mogą zmieniać się tylko w nocy i pozostawać w ciele zwierzęcia jedynie do pierwszego piania koguta. Jeśli zaskoczy ich ono po przemianie, zwykle jest to przyczyną zagłady danego czarta. W konsekwencji zostaje odesłany, bez ciała, w pustkę piekieł, skąd może powócić dopiero po pewnym czasie.

W trakcie przemiany czart jest zazwyczaj zupełnie bezbronny (nie może poruszać się i walczyć), dlatego też stara się to czynić w odludnym miejscu. Należy pamiętać, że demony piekieł zmieniają się zwykle w zwierzęta, których wygląd kojarzy się z ciemnością i złem, takie jak kare konie, kruki, nietoperze, szczury. Cielesna postać demona jest zwykle czarnego koloru i może mieć pewne cechy szczególne: pałające ogniem oczy, płonącą grzywę, długie pazury, wielkie rozmiary itp. Wszystkie te zwierzęta zachowują się dziwnie: nie uciekają na widok ludzi, a wprost przeciwnie – mogą ich nawet zaatakować. Bohaterowie Panów Graczy zapewne się ich przelękną; Starosta Gry powinien sprawdzić to odpowiednimi testami Odwagi. Bo któż nie poczuje strachu, gdy w księżycową noc, na rozstajach dróg, gdzie niedawno powiesił się pewien pachołek dworski, spotka wielkiego, karego konia o czerwonych oczach, który zagrodzi mu drogę?

Czarty przebywające w postaciach zwierzęcych posiadają współczynniki o 5-10 punktów wyższe niż przeciętni przedstawiciele danej rasy. Starosta Gry może je łatwo obliczyć, wykorzystując w tym celu informacje zawarte w *Księdze XI*.

Wszystkie diabły przebywające w postaciach zwierząt bardzo się obawiają świętych symboli i święconej wody, a także egzorcyzmów. W takiej sytuacji zazwyczaj nie mogą skrzywdzić osoby polecającej się Bogu. Jedynie Boruta i czarty szlacheckie mogą próbować przełamać ochronną moc świętych symboli – aby się to udało, Starosta Gry musi wykonać test Odwagi dla danego czarta.

2. *Prawdziwa postać.* Jest to możliwość przybierania przez czarta swej własnej, prawdziwej postaci. Jedyny wyjątek w tym względzie stanowi diabelska szlachta. Należące do niej diabły posiadają tę samą, choć nieco zmienioną, posturę, jaką posiadały za życia. Z kolei demony piekielne zawsze występują tylko i wyłącznie w swojej piekielnej postaci. Diabły „niezależne", czyli piekielne mieszczaństwo i diabły chłopskie, mogą występować zarówno pod swoim własnym, jak i piekielnym wyglądem. Te czarty przybierają ludzki wygląd w chwili poważnego niebezpieczeństwa, także wówczas, gdy ktoś przywoła je odpowiednim zaklęciem lub natknie się na nie niespodzianie (np. w trakcie snu).

Przemiana trwa bardzo krótko, mniej niż sekundę, stąd w trakcie jej trwania nie można diabłu poważnie zaszkodzić. Czart we własnej postaci ma zwykle wygląd przerażającego monstrum, porośniętego sierścią, z błoniastymi, szeroko rozpostarymi skrzydłami. Bohater, który go ujrzy w takiej chwili, powinien przejść test Odwagi. Jeśli test jest nieudany, delikwent ucieka z wrzaskiem, ile sił w nogach (lub też wręcz przeciwnie – sparaliżowany strachem nie może ruszyć nawet małym palcem). Przy spotkaniu diabła chłopskiego test ułatwiony jest na korzyść bohatera o 20 pkt., zaś przy spotkaniu czarta mieszczańskiego – o 10 pkt.

Diabeł działający w swojej prawdziwej postaci ma znacznie zwiększone współczynniki, zwykle o 1/4 (zaokrąglając w dół). Jego zachowanie zależy tylko od Starosty Gry. Niepożądani intruzi zwykle atakowani są przez niego pazurami, może także zionąć na nich ogniem. Szczegóły dotyczące poszczególnych diabłów zawarto w ich charakterystykach (patrz dalej).

3. *Diabelska groza.* Korzystając z tej zdolności diabeł – dowolnego rodzaju – może wzbudzić lęk w swoim rozmówcy (osobie, która go widzi lub słyszy), bez potrzeby przybierania piekielnej postaci. Przy teście Odwagi przeciwnicy czarta szlacheckiego mają ujemny modyfikator do cechy –30. Przy spotkaniu z czartem-mieszczaninem wynosi on –20, zaś przy konfrontacji z diabłem chłopskim wynosi on –10.

Uwaga: nie należy mylić strachu wywoływanego przez czarta za pomocą tej biegłości z lękiem, jaki budzi prawdziwy wygląd diabła (patrz Prawdziwa postać) – w razie potrzeby Starosta powinien wykonać dla bohatera dwa odrębne testy Odwagi.

4. *Wiedza Tajemna.* Boruta i jego kompani znają całą Wiedzę Tajemną, mieszczanie tylko niektóre czary, chłopi zaś magię niską, czyli czarostwo.

Poza powyższymi biegłościami, każdy czart ma możliwość wpływania na ludzi, kuszenia ich do grzechu. Objawia się to często jako wewnętrzny głos, zachęta do czynienia zła i występków. Wpływowi temu podlega każdy na co dzień, w każdej chwili, nawet teraz, gdy czytacie te słowa.

5. *Pazury.* Tej biegłości diabeł może używać wyłącznie w swej demonicznej postaci. Walczy pazurami w podobny sposób jak normalną bronią, stosując atak (za minimalnie 1 Punkt Walki) zamiast cięcia lub pchnięcia, a unik zamiast zastawy. Przy udanym trafieniu zadaje zwykle od 1k100 do 2k200 ran (najlepsze w tej sztuce są demony piekielne). Każdy z czartów posiadających tę biegłość otrzymuje też zwykle od 8 do 30 związanych z nią Punktów Walki.

6. *Zianie ogniem.* Tej biegłości diabeł może używać wyłącznie w swej demonicznej postaci. Czart może ziać ogniem nawet kilka razy w ciągu zwarcia, łącząc to z atakami innego rodzaju (np. za pomocą pazurów) i zadając w ten sposób od 1k100 do 2k100 ran.

7. *Posłuch u złych sił.* Jest to możliwość rozkazywania wszystkim pomniejszym duchom, demonom i upiorom, a także potępieńcom i charakternikom. O ile diabły szlacheckie mogą rozkazywać absolutnie wszystkim duchom i demonom, o tyle wszystkie pomniejsze czarty narzucają swą wolę pozostałym piekielnikom dopiero wtedy, gdy te nie wykonają testu biegłości Łeb szlachecki. Przyjmując rozkaz od diabła chłopskiego, czart wykonuje test z odpowiednim ułatwieniem (modyfikacja na jego korzyść o 20 pkt.).

Diabelskie ułomności

Czart, jako przedstawiciel demonicznych sił zła, ma jednak pewne cechy, ułomności, po których odróżnić go można od zwykłych ludzi. Każdy diabeł zawsze różni się czymś od człowieka, tak iż można poznać jego prawdziwą naturę. Demon nigdy nie pozbędzie się swoich wad. W tym rozdziale *Księgi X* zapoznamy się z nimi po kolei.

Każdy diabeł, szlachecki, chłopski i mieszczański, budzi zawsze niepokój u dzieci i zwierząt. Nie dotyczy to jedynie niemowląt – te nie boją się czarta, są bowiem naturami absolutnie niewinnymi, a jako takim, szatan nie może wyrządzić żadnej krzywdy. Za to starsze dzieci, podobnie jak zwierzęta, mogą w jego obecności wybuchać płaczem, uciec na jego widok lub też (np. konie) wpaść w panikę. Nie jest to oczywiście regułą. Może zdarzyć się, że niektóre dzieci, pochodzące z nieprawego łoża lub też skażone złem, nie przelękną się diabła. Podobnie rzecz się ma ze zwierzętami uznawanymi za demoniczne. Kruki, nietoperze, czarne kozły czy kare konie nie okażą niepokoju, czując zbliżającego się czarta. Pozostałe, białe wierzchowce, bydło, psy czy inne, wpadną w popłoch, a uspokoją się dopiero wówczas, gdy już oswoją się z obecnością diabła. Jego złą naturę mogą wyczuć także osoby święte lub błogosławione mocą Boga, a także księża – to znaczy ci, którzy nie dopuszczają się żadnych występków, a takowych jest, jak wiadomo, niewielu.

Kolejną ułomnością diabła jest, opisywane już w rozdziale „Z czartem przy szklenicy", budzenie niepokoju wśród postronnych. Jak wspomiano, Panowie Gracze wierzący w magię mogą odczuwać w obecności czarta pewien niepokój. Należy pamiętać, iż chłopi czy ubodzy mieszczanie odczuwają go zawsze, gdy spotykają się z biesem w jakichkolwiek okolicznościach.

Następną diabelską ułomnością jest (gdy przebywa on w ludzkiej postaci) obecność pewnych cech diabolicznych. I tak, demon nigdy nie pozbędzie się rogów. Diabły szlacheckie ukrywają je pod włosami – noszą wysoko podgolone, sterczące czupryny. Diabły chłopskie zaś skrywają je pod czapką lub kołtunem. Ten ostatni typ czartów posiada też kopyta u nóg, ukrywane w odpowiednio dopasowanych butach. Każdy diabeł ma także lśniące żółtawo lub czerwonawo oczy o przeszywającym spojrzeniu. Wśród mężczyzn spojrzenie to wywołuje niepokój, w kobietach zaś, jako istotach bardziej podatnych na zło, dziwną fascynację, a nawet pożądanie. Czart jawi się niewiastom zwykle (zwłaszcza jeśli ukazuje się jako szlachcic) w postaci przystojnego, pięknego mężczyzny, wzbudzającego namiętność w sercu każdej kobiety.

Każdy diabeł, niezależnie od jego rodzaju, posiada także pazury zamiast paznokci. Czarcia szlachta zwykle je przycina, u chłopów jednak mogą być długie i zakrzywione.

Kolejna ułomność dotyczy tylko i wyłącznie diabłów chłopskich. Otóż czasami wyczuć można w ich pobliżu woń siarki. Dodatkowo niektóre z demonów mogą bardzo śmierdzieć. Odór ich potu jest inny niż woń ludzkiego ciała, intensywniejszy i budzący mdłości. Niektóre diabły chłopskie nie posiadają także dziurek w nosie.

Żaden czart nie jest żywą istotą. Jego ciało jest zimne, a serce nie bije. Z zeznań, jakie składały przed sądami czarownice, wynika też, że nasienie demona jest lodowato zimne i niezdolne do zapłodnienia kobiety.

Wszystkie te ułomności, w sprzyjających warunkach dostrzegalne gołym okiem, postrzegane są w dość dziwny sposób. Rzadko zdarza się, aby czarta rozpoznano w trakcie spotkania z nim, wyjąwszy przypadki celowego przyzywania demona. Zwykle dopiero po rozmowie z diabłem, po jego odejściu, Panowie Gracze stwierdzić mogą ze zdumieniem, że napotkany przez nich nieznajomy miał rogi we włosach, a ślad jego stopy przypominał odcisk kopyta. Starosta Gry nigdy nie może powiedzieć nikomu wprost: „oto macie przed sobą diabła", lecz musi stworzyć taki nastrój i tak sugestywnie opisać drobne, ale wiele znaczące szczegóły nieznajomego, aby co poniektórzy z uczestników gry mogli domyślić się wszystkiego.

Jak pokonać diabła

Każdy czart, jako reprezentujący siły zła, posiada pewne słabe strony, które umożliwiają przeciwstawienie się mu. Walkę z czartem prowadzić można w dwojaki sposób. Po pierwsze, jako walkę duchową, polegającą na odrzuceniu pokusy diabelskiej, zabezpieczeniu się przed jej wpływem, tak aby nie mógł on kierować danym człowiekiem. Rzecz jasna, tego typu starcie ma miejsce tylko wtedy, gdy czart nie będąc swoją osobą przy danej postaci, kusi ją do grzechu. Starosta Gry może, jeśli zachodzi taka potrzeba, sam wcielić się w rolę diabła i podszepnąć któremuś z Panów Graczy, co mógłby osiągnąć swoją niegodziwością. Jednak z wpływem na postacie nie należy przesadzać. Diabeł i tak rzuci w głąb ich umysłów ziarna zła, a jeśli będzie czynił to Starosta Gry, ograniczyć może w ten sposób swobodę uczestników zabawy. Pokusa diabelska powinna być stosowana tylko w pewnych szczególnych przypadkach. Przyjmijmy np., że w trakcie Biesiady któryś z Panów Graczy niespodziewanie znalazł cenny pierścień, którego zdobycie, nie przewidziane przez Starostę, zrujnować może całą precyzyjnie skonstruowaną fabułę przygody. Oczywiście prowadzący, w celu odebrania im klejnotu, nie musi nasyłać na Panów Graczy watahy swawolnych Kozaków. Wystarczy, jeśli komuś, kto niezbyt lubi znalazcę, a w swoim postępowaniu bynajmniej nie kieruje się dobrem, podszepnie, że klejnot ten ma bardzo wielką wartość, a przypadkiem przypomniało mu się, że jeden z magnatów wyznaczył zań wysoką nagrodę. Być może Pan Gracz poczuje w takim wypadku zazdrość i podejmie próbę odebrania pierścienia swemu towarzyszowi.

Co do obrony przed pokusą diabelską, Starosta Gry nie powinien stosować przy niej żadnych testów. To, jak zachowa się dany szlachcic, zależy przecież tylko od charakteru Pana Gracza jako osoby, a nie bohatera ze świata gry. Prowadzący powinien podszeptywać Panom Graczom pewne myśli tylko wtedy, gdy mają one istotny wpływ na grę, tworzą nastrój bądź są narzucone z góry w dyariuszu przygody.

Drugim rodzajem starcia z diabłem jest walka orężna. W „Dzikich Polach" Panowie Gracze niezbyt często będą brać w niej udział. Jak już wspominaliśmy, czarty polskie ukryte są przed wzrokim ciekawskich w najgłębszych zakamarkach Rzeczypospolitej i uczestnicy zabawy prawie nie spotkają ich na swej drodze. W momencie, gdy do akcji wkracza czart, jest już naprawdę źle ze Swawolną Kompanią, a Panowie Gracze popadli w poważne kłopoty. Spotkanie z diabłem może być punktem kulminacyjnym ciągu długich i niebezpiecznych przygód lub odosobnionym, prawie niemożliwym do przewidzenia przypadkiem. Napotkanie czarta może być jedynym tego typu epizodem w życiu danego Pana Gracza.

Czartów polskich i zachodnich nie można zabić (w sensie zniszczenia). Można je pokonać, jeśli dysponuje się wielką siłą ducha i oręża, ale nie óznacza to wyeliminowania ich ze świata. Demonowi można zadać rany, choć czasami tylko magiczną albo poświęconą bronią, a nawet – zabić jego cielesną powłokę, sprawić by jako duch uleciał w czeluście piekielne. Diabeł jednak zawsze wróci. Może więc, zraniony w starciu, czekać w piekle i 1000 lat na nowe ciało, pełne unicestwienie go nie jest możliwe. Jak wiadomo, nie uczynił tego nawet Bóg w dawnych, zapomnianych czasach. Czart opuszcza swoje ciało zawsze wtedy, gdy jest ono w stadium śmierci, a zatem rany przekroczą -1/10 wartości współczynnika Żywotność.

Diabeł, powiernik sił zła, jest bardzo silny, zwinny i biegły w walce. Kogoś, kto chciałby mierzyć się w walce z którymś z czartów szlacheckich, czeka niechybna śmierć. Poza tym jednak diabeł może w ogóle nie stanąć do walki. Co byłoby, gdyby zwykły wiejski cham lub też byle szlachcic-hołota ośmielił się wyzwać do walki samego pana łęczyckiego – Borutę? Wielki diabeł nie stanąłby wcale do walki z kimś tak nisko postawionym. Oczywiście, jeśli dany szlachcic byłby zbyt pewny siebie, być może spotkałoby go coś złego. Jeśli zaś byłby dość znany, Boruta mógłby wysłać przeciwko niemu któregoś ze swych ziemskich sług – charakterników lub jednego z pomniejszych diabłów – szlachciców. Z tych właśnie względów w świecie „Dzikich Pól" nie ma zbyt wiele starć pomiędzy czartami a Panami Graczami. Jeśli już występują, to w pewnych ściśle określonych przez Starostę Gry przypadkach, w scenerii, która sprawi, że starcie to pozostanie na długo w pamięci uczestniczących w nim śmiertelników. Nie muszę też

dodawać, iż diabeł, występując przeciwko Panom Graczom, uczyni to zwykle w swojej ziemskiej postaci, tak iż tym spośród nich, którzy nie bardzo wierzą w siły nadprzyrodzone, wydawać się będzie, iż zwyciężyli nie żadnego tam czarta, ale po prostu dość ekscentrycznego, wrogiego im szlachcica – najczęściej heretyka i bluźniercę.

Znacznie łatwiej niż pokonać, można czarta odegnać. Służą do tego egzorcyzmy, modlitwy, woda święcona i święte przedmioty. Oczywiście prawdziwie wielkie diabły nie ulękną się krucyfiksu – dany sposób odpędzania zależy więc od mocy i zdolności czarta. Omówmy sobie teraz sposoby walki i odpędzania wszystkich rodzajów polskich diabłów.

Diabły szlacheckie są najpotężniejszymi spośród czartów polskich. Uważa się, że w walce są one praktycznie niezwyciężone. Demony te zranić można jedynie bronią magiczną. Poświęcona (jeśli kapłan odprawi nad nią modły lub zostanie skropiona wodą święconą w czasie odpowiedniej ceremonii), zadaje im tylko 1/2 ran, zwykła 1/10, a i to tylko wówczas, gdy mamy do czynienia z szablą. Broń innych typów, taka jak rapiery, pałasze czy szpady, nie zadaje temu typowi czartów żadnych ran, chyba że używa jej diabeł pochodzenia zachodniego.

Diabły szlacheckie nie boją się egzorcyzmów, chyba że są one czynione przez doświadczonego kapłana. O ceremonii tej napisano dokładnie w Księdze VIII: O konfesjach w Rzeczypospolitej wyznawanych. W przypadku odpędzania ich w ten sposób, o powodzeniu decyduje test opisywanej biegłości z ujemnym modyfikatorem zależnym od woli Starosty Gry.

Czarty szlacheckie, a w szczególności sam Boruta, nie boją się żadnych symboli religijnych. Zastawienie się przed nimi zwykłym krzyżem nie daje nic. Pan z Łęczycy może bez przeszkód złamać symbol Chrystusowej męki, zbezcześcić kościół, nie lęka się też, tak samo jak jego kompani – szlachcice – światła słonecznego. Wyjątek stanowią święte miejsca, np. Jasna Góra w Częstochowie czy Ostra Brama w Wilnie, święte przedmioty o wielkiej mocy, np. palce św. Stanisława, ale tylko wtedy, gdy są prawdziwe i odpowiednio użyte. W kontakcie z nimi czart zostanie poparzony – odniesie rany w wysokości ustalanej przez Starostę Gry, a użyte przez Pana Gracza z bardzo wysoką Wiarą, mogą nawet odpędzić demona.

Diabły mieszczańskie, jako łyczkowie, są łatwiejsze do zranienia. Obrażenia zadaje im każda broń – magiczna lub poświęcona: wszystkie, zwykła: 1/2 ran. Diabły mieszczańskie lękają się związanych z wiarą symboli – krzyży, święconej wody, modlitw i egzorcyzmów. Są także znacznie mniej biegłe w walce. Kontakt z wielkimi, świętymi relikwiami zadaje im dwukrotnie większe obrażenia niż diabłom szlacheckim.

Diabły chłopskie to demony najłatwiejsze do pokonania. Czarty te człowiek jest w stanie zranić każdym rodzajem broni. Oręż magiczny lub też poświęcony zadaje im dwukrotnie więcej obrażeń niż wynika to z jego charakterystyki. Czarta plebejskiego można obić nawet byle czym – wśród ludu Polski, Litwy i Rusi krąży wiele podań o tym, jak sprytny chłop sprawił diabłu lanie kłonicą, skąpał w święconej wodzie czy przechytrzył. Pamiętać należy też, że diabły chłopskie, podobnie jak nie wiadomo czy istniejące inkluzy lub chowańce, raczej nie wejdą w drogę Panom Graczom.

Demony piekieł są nadzwyczaj trudne do pokonania. Przede wszystkim, aby móc obronić się przed nimi najskuteczniej, trzeba znać prawdziwe imię demona, a także korzystać z ochronnej mocy czarów, amuletów czy pentagramów. Do walki z każdym z nich potrzebna jest magiczna broń, nade wszystko zaś odwaga i hart ducha.

Stosunkowo najłatwiejsi do pokonania są ziemscy słudzy czartów, czyli charakternicy. Choć obdarzeni wieloma nadnaturalnymi mocami, ulegają zwykle ludzkiej broni. Charakterników nie rani natomiast święcona woda ani inne religijne symbole, choć jeśli ktoś np. obleje nią któregoś z nich, a owemu nie uda się test Odwagi, poczuje się niemiło, odskoczy, krzyknie itp., przede wszystkim dlatego, iż będzie miał wrażenie, iż właśnie odkryta została jego prawdziwa natura.

Reasumując zatem: dla odstraszenia czartów chłopskich wystarczy w zasadzie święcona woda, szlacheckich i mieszczańskich: potężne święte symbole, a także silna wola i odwaga. Diabeł zaatakowany w ten sposób będzie się musiał bronić swoją Odwagą. Jeśli Staroście Gry nie uda się test tej cechy, pomniejszonej o odpowiedni modyfikator (tym większy, im używa się potężniejszych symboli lub modlitw), czart ucieknie. Jeżeli pozostanie – odniesie pewną ilość obrażeń. Pamiętajmy jednak, iż prawdziwy szlachcic polski – jeśli chce być mężem pełnym fantazji, odwagi i męstwa – nie powinien walczyć z diabłami polskimi, wyłączywszy, rzecz jasna, niegodne czarty z zachodu – niewolników Lucyfera. Prawdziwym bowiem władcą duszy szlacheckiej jest Boruta i podległe mu demony – panowie tego świata.

LIBER GENERATIONIS MALEFICARUM

CZYLI

Księga rodzaju czartowskiego, o czarach diabelskich, czartach, szlacheckich, mieszczańskich, chłopskich, o demonach, sprawach, obyczajach, mocach, złośliwości i sprawkach piekielnych traktująca, przez Jacka Komudę ku pożytkowi, czci i fantazji diabła naszego Boruty łęczyckiego z tajemnej księgi o magii, sztuce nakromancyi, alchimii, astrologii i czarowania „Liber Magnus" Twardowskiego wypisana anno malefici 1995

...jedzie diabeł, jedzie
na swoje wesele
kontusz ma jedwabny
złotą karabelę...

z dawnej pieśni ludowej

Boruta z Łęczycy Łęczycki

Jak już pisaliśmy na początku tej księgi, największym czartem polskim, panem wszystkich diabłów i demonów zamieszkujących Rzeczpospolitą, a także ich ludzkich pomocników, jest czart o imieniu Boruta, zamieszkujący ruiny starego zamku w Łęczycy. Jako najpotężniejszy z diabłów wyrósł w ciągu niezliczonych wieków na niemal udzielnego kniazia i władcę sporej części piekła. Jak podaje „Liber Magnus" Twardowskiego, tylko formalnie poddany jest władzy Lucyfera i jego demonów. W istocie diabeł ów nie uznaje panowania ani Boga, ani nawet księcia czartów. Być może Boruta zostanie kiedyś, jeśli nie jest już w tej chwili, trzecią siłą, obok obu wspomnianych mocy, a przy okazji prawowitym władcą Rzeczypospolitej. Boruta, związany z Polską, usadowił się w niej, tutaj realizuje też swoje wielkie dzieło. Z usposobienia jest szlachcicem-Sarmatą. Choć postawy diabelskiej, nosi strój narodowy szlachetnie urodzonych – żupan i kontusz, a do tego karabelę i – w domu – barankową czapkę, w podróży zaś kołpak. Diabeł, choć potężny, okrutny i – jako się rzekło – szatańsko sprytny, nie pozbawiony jest wszakże szlacheckiego honoru i cnót. Nigdy nie łamie danego słowa, nigdy nie pochwala, wręcz tępi czynienie zła, które nie prowadzi do niczego innego, poza wprowadzeniem anarchii. Czart ten realizuje bowiem swój wielki, mroczny i tajemny plan, a wszystko i wszyscy, w tym również system, który czytacie, stanowią tylko jego części. Nikt nie wie, co jest jego celem. A zresztą, ponoć wbrew mniemaniu bogobojnych opętańców, służących niewłaściwej stronie tego świata, posłusznych księżom lub zdrajców, oddających cześć Lucyferowi, a nie prawowitemu panu polskiej ziemi, i tak wszyscy Polacy należeć będą kiedyś do pana łęczyckiego.

Boruta, jako polski diabeł szlachecki, różni się znacznie od innych, podobnych mu czartów z Europy lub pozostałych części świata. Przede wszystkim nie zawsze jest mroczny, ponury i przerażający. Boruta żyje jak szlachcic-warchoł, lubi ucztować, bawić się, polować, wadzić z kimś, a nawet wymykać się w przebraniu na szlacheckie wesela, gdzie, jak wiadomo, każdy może pić do woli. Bo wszak gościnność polska nie pozwala nikogo wyrzucić z domu – nawet diabła.

Boruta ceni i szanuje męstwo, odwagę, uczciwość, a także poświęcenie dla Rzeczypospolitej. Znane są przypadki, gdy pomagał szlachcie, chłopom, zakochanym w sobie parom, nie wahał się także nadstawiać karku za Rzeczpospolitą, gdy w XVII wieku przyszły na nią ciężkie czasy. Ale nie można także przeceniać jego cnót. Boruta jest przecież, i pozostanie, czartem. Jeśli pomagał komukolwiek, zawsze czynił to z wyrachowania – gdy wiedział, że ma z tego korzyści albo on, albo chociaż Rzeczpospolita, lub ponieważ było to częścią jego planu. Boruta umie zaskarbić sobie wdzięczność ludzi. Może bezinteresownie uratować życie szlachcica,

wiedząc, że tamten uniesie się honorem i zapisze mu własną duszę, co nie oznacza, rzecz jasna, iż wymaga potem zadośćuczynienia. On wie... Wie, że kiedyś wszyscy Polacy i tak będą należeć do niego.

Jak już wspominano wielokrotnie, Boruta jest szlachcicem polskim. Pieczętuje się herbem Nowina w czarnym kolorze, i to właśnie piętno – stygmat piekielny – noszą na swych ciałach wszyscy charakternicy w Rzeczypospolitej. Na palcu pan łęczycki nosi zawsze srebrny sygnet szlachecki i, gdy ktoś zaprzedaje mu swą duszę, dotyka nim jego ciała, powodując powstanie sinego piętna. Boruta odziewa się w żupan lub kontusz czerwonego koloru z najlepszego, piekielnego jedwabiu czy adamaszku. Czart zachowuje się zwykle władczo – na jego obliczu widnieje duma i powaga, niczym u największego z karmazynów. Boruta podgala wysoko nieco siwiejące włosy, tak aby zakrywały rogi. Ze zrozumiałych względów nikt nie zdołał sprawdzić czy posiada kopyta. Wydaje się wszakże, że jako czart-szlachcic, który był niegdyś człowiekiem, nie posiada tych czartowskich atrybutów, na pewno ma wszakże pazury u rąk.

Boruta nosi sumiaste, opadające aż na ramiona wąsy, a jego duże, bystre oczy o czerwonawym poblasku zdają się przewiercać na wskroś każdego, kto podniesie nań wzrok. Pan łęczycki przepasuje się pasem tureckim lub słuckim o wielkiej wartości. Tuż przy nim nosi swoją ulubioną karabelę w pochwie nabijanej klejnotami. Boruta słynie jako świetny szermierz i nikt z ludzi ani czartów nie sprosta mu w walce. Jego szabla jest, rzecz jasna, magiczna – głownia jej ozdobiona jest ponoć na płazie wielkim, czerwonym półksiężycem, obróconym rogami w dół. Za pasem nosi często także ogromną, czarną buławę – jej ostrze strawione jest częściowo rdzą, bowiem czart łęczycki zabił nią niegdyś pewnego świątobliwego pustelnika – są to ślady jego krwi. Poza tym Boruta posiada olbrzymie umiejętności magiczne i zna całą wiedzę tajemną: astrologię, alchemię, nekromancję, którą jednak wykorzystuje bardzo rzadko.

Boruta nienawidzi księży, kleru, papieża, a nade wszystko – Boga. Jest największym buntownikiem spośród wszystkich diabłów, nie zgadza się, nie może ścierpieć Boskiej nieomylności, kościelnej ascezy, a zwłaszcza tego, iż mnisi i papieże, zamiast wierze, służą swoim interesom lub też świeckim władcom. Najstraszliwszą, największą nienawiścią pała jednak w stosunku do jezuitów i inkwizycji, i być może za jego cichą sprawą na sejmie w Piotrkowie w 1563 roku podjęto konstytucję o skasowaniu jej na ziemiach Rzeczypospolitej. Boruta nie cierpi też diabłów z Niemiec,

Boruta

Francji i zachodu Europy, nie pozwala, by poważali się wkraczać na jego teren. Nie darmo bowiem jest nazywany wojewodą piekielnym terenów Rzeczypospolitej.

Boruta stanowi więc całkowite przeciwieństwo Stwórcy. O ile Bóg jest odległy, zimny, nieomylny i nieczuły na błagania ludzi, a według księży – bezlitośnie karze najmniejszy występek, o tyle pan łęczycki – ognisty, szczery, wymowny, dumny, lubiący zabawę, ceniący honor, a zwłaszcza szlachecką fantazję. W XVIII wieku Boruta nigdy nie pogodził się z ostatecznym wyrokiem Boga na Rzeczpospolitą. Podjął z nim walkę, która, jak powiadają, miała trwać przez 123 lata od ostatniego rozbioru Polski. Zakończenia jej domyślcie się sami.

Czary i dziwy łęczyckie

Władca i pan diabłów polskich, Boruta, od dawien dawna usadowiony jest w Łęczyckiem. Ziemia ta, leżąca niemal w samym centrum prastarych krain Rzeczypospolitej, słynie z wielu niezwykłych zdarzeń. Jak powiadają: „W Łęczyckiem, gdzie kamieniem rzucisz, tam diabła zobaczysz", i w rzeczy samej, na terenie tym zachowało się do dzisiejszego dnia wiele pamiątek po panu wszystkich polskich demonów. Łęczyca i jej okolice to równiny pokryte lasami, dość płaskie i nizinne. Najwyższym wzniesieniem jest Góra św. Małgorzaty. Wokół samego miasta występuje wiele bagien i błot, będących ulubionymi siedzibami diabłów i złych sił. Trzęsawiska owe mogą okazać się wielce niebezpieczne dla nieuważnych podróżnych. Czasami, w księżycowe noce, rozlegają się na nich dziwne odgłosy – piski, płacze i chlupot błota. Opary nad bagniskami przybierają czasami dziwne kształty, często zapalają się też między nimi błędne ogniki. W głębi prastarych, pamiętających jeszcze czasy podboju Słowian przez Sarmatów, borów ukrytych jest wiele tajemnic, zapomianych ruin, omszałych głazów, dziwnych, tajemniczych kolumn i starych drzew, cicho szumiących zielonymi gałęziami. Całą Ziemię Łęczycką spowija tajemnica, opary zapomnienia, tchnienie czegoś niewiadomego, ukrytego w gąszczach lasów lub w dolinach strumieni. Ogromne, mroczne lasy, gdzie poniewierają się ludzkie kości, budzą mimowolny dreszcz podróżnych, którzy przypadkiem zapuszczają się w te nie zbadane ostępy. Ziemia Łęczycka, leżąca nieco na uboczu szlaków handlowych, jest więc odmienna od reszty Rzeczypospolitej. Pośród ludu i szlachty krąży wiele podań i legend o dziwach, które kryją się w tajemnych, niezbadanych ostępach Łęczyckiego. Ma się rozumieć, że Boruta i inne, podległe mu diabły zajmują w nich szczególne miejsce.

Centralny punkt opisywanego terytorium zajmują, rzecz jasna, samo miasto Łęczyca i tamtejszy zamek. Gród ów nosi rozmaite ślady pobytu diabła. Wielu z mieszczan widywało ponoć Borutę osobiście. Jeśli ktoś zajrzy wieczorem do którejś z karczem w Łęczycy, usłyszy wiele o panu zamku i jego sługach; wiele historii i legend budzących przerażenie. I wszędzie pełno jest znaków świadczących o diabelskiej obecności, takich jak widma czy upiory. Na murach kolegiaty w pobliskim Tumie znajduje się odciśnięty przed wiekami ślad diabelskiej ręki Boruty, który kiedyś, jeszcze w XIII wieku, usiłował obalić mury budowli.

Centralne miejsce w Łęczycy zajmuje stary, zrujnowany zamek. Jego ponura fasada, strasząca resztkami murów i czarnymi oczodołami okien, widoczna jest już z daleka ponad łąkami i torfowiskami otaczającymi miasto. W tychże właśnie ruinach znajduje się siedziba największego z polskich diabłów – jego widmowy dwór, gdzie przebywa Boruta i jego Czarcia Kompania. Często w nocy dochodzą ze starego zamczyska wesołe okrzyki rozochoconych czartów, słychać diabelski śmiech, wołania i okrzyki. W ruinach zapalają się światła, a czasami dochodzi z nich tupot kopyt, przeraźliwe chrapanie piekielnych rumaków, jakich dosiada wielki czart i jego towarzysze. Diabeł ucztuje zwykle długo w noc, a okrzyki pijanych budzą czasami przerażenie tchórzliwych mieszczuchów.

Zamek łęczycki zbudowany został, jak niesie wieść, w pradawnych czasach, w XIV wieku, za panowania Kazimierza Wielkiego, na miejscu prastarego grodziska słowiańskiego. Już od pierwszych lat istnienia otaczała go ponura sława. Przy budowie zginęło wielu ludzi. Zdarzało się ponoć, że dębowe belki dźwigające rusztowanie pękały niespodziewanie, że głazy, choć mocno związane zaprawą, niespodziewanie staczały się w dół, cegły kruszyły, a mury waliły na ziemię. Już wówczas zamek ów otaczać poczęła sława miejsca przeklętego, bo gdy wreszcie zbudowano go wielkim nakładem sił i środków, mieszkańcy jego nie zaznali nigdy spokoju. Coś budziło ich w nocy i nie dawało spać... Przedmioty metalowe gięły się ponoć w niewytłumaczalny sposób. Ze ścian – nie wiedzieć czemu – wydostawały się jęki i okrzyki bólu. Nieszczęścia prześladowały także samych ludzi. Dwóch pierwszych kasztelanów zginęło na wojnach, jednego rozsiekali rozbójnicy, a ostatniego, słynącego z okrucieństwa i uprawiającego rozbój na gościńcach, ujęli w końcu i oddali pod topór kata królewscy ludzie. Odtąd zamek popadł w ruinę i wkrótce usadowił się tutaj diabeł Boruta.

Dwór największego z czartów nie zawsze jest widoczny. Za dnia ruiny stoją puste i martwe, ale nie pozbawione śladów po biesiadach, jakie mają tu miejsce co najmniej kilkanaście razy w roku. Mury zamku poznaczone są śladami piekielnych ogni, a wśród gruzów odnaleźć można dziwne przedmioty – puchary z nieznanego metalu, ozdobione herbem Boruty, noszące ślad diabelskich pazurów. Czasami w pobliżu studni – tak głębokiej, że nie widać jej dna – poczuć można woń siarki, a w błocie wokół niej odnaleźć aż nadto wyraźne ślady kopyt.

Myliłby się ten, kto sądzi, że zawsze, gdy pójdzie nocą w ruiny, zobaczy dwór Boruty i ucztujące wokół wielkiego stołu czarty. Budowla ta, przypominająca zamek łęczycki takim, jakim był kiedyś, w XIV wieku, ukazuje się po zmroku, a i to nie zawsze – zwykle, gdy księżyc stoi w pełni lub ma kształt wąskiego sierpa, przypominającego

diabelskie rogi. Dwór otoczony jest licznymi pułapkami, magicznymi ogniami, wilczymi dołami i iluzjami, które zwiodły już niejednego śmiałka. Strzegą go diabły i demony, tak iż niepowołanym nie udaje się nigdy dostać do wnętrza. Oczywiście osoby, które swoją Wiarę w Magię określają jako mniejsze niż przesądny 71% włącznie, jeśli wejdą tu bez zaproszenia, nie zauważą nic, poza majaczącymi w księżycowej poświacie bezkształtnymi cieniami mrocznych wieżyc i opustoszałymi ruinami. Poczują też może zapach siarki. Cóż jednak ukazuje się przed oczyma pozostałych, o ile są na tyle godni, aby ujrzeć Czarcią Kompanię Boruty i nie ponieść przy tym śmierci? Przede wszystkim odmienne oblicze tego miejsca – wielki, rozjarzony blaskiem piekielnych ogni zamek na ruinach, tysiące piekielnej służby, pachołków, wielkich, karych koni, karet i powozów, w których zjeżdżają na zamek wszystkie polskie czarty i demony, a pośród magnackiego przepychu ucztującego w staropolskiem stylu Borutę i jego kompanów.

Tylko nieliczni śmiertelnicy mają prawo ujrzeć to wszystko na własne oczy. Z Borutą bawią się diabli i najpotężniejsi spośród charakterników. Wszyscy pozostali, wyłączywszy piekielną służbę, uznani zostaną za intruzów, co niesie ze sobą niezbyt przyjemne konsekwencje. Śmiałkowie, którzy wdarli się do zamku bez zaproszenia Boruty, nie zostaną oczywiście odprawieni. Wszak pan łęczycki, jako szlachcic polski, jest gościnny aż do przesady. Nieproszonych gości usadzi przy stole, będą musieli jednak pić i jeść to samo, co inne diabły, moc zaś piekielnych trunków i jadła jest tak wielka, że przepala na wylot wnętrzności kogoś, kto nie jest czartem ani charakternikiem lub też specjalnie zaproszoną osobą.

Ruiny zamku w Łęczycy kryją nie tylko Czarcią Kompanię Boruty. Wśród ludu i pospólstwa krąży wiele opowieści o ukrytych w lochach skarbach. Ponoć zebrał je sam Boruta w dawnych latach, zawładnął także niezwykłymi bogactwami książąt mazowieckich, a nawet koronami królów polskich, które zaginęły w czasach wojen i zniszczenia. Skarby te ponoć od stuleci leżą ukryte w podziemnych lochach Łęczycy i mają posłużyć Borucie do wykupienia z rąk Lucyfera Rzeczypospolitej, gdy, co zapewne nastąpi niedługo, załamie się władza Boga i dojdzie do ostatecznego starcia z siłami ciemności.

Diabła Boruty historia krótka

Jak to już było powiedziane w innym miejscu tej księgi, Boruta jest diabłem polskim, z pochodzenia człowiekiem, urodzonym dawno temu na naszej ziemi. Data jego narodzin i szczegóły dotyczące pierwszych lat życia okrywa tajemnica i zapomnienie. Tak naprawdę, poza nielicznymi, skąpymi przekazami w literaturze i ludowych podaniach, nie dysponujemy żadnym jego diabelskim życiorysem, a historie spisane w naszym i zeszłym stuleciu wnoszą niewiele nowego. Bardzo skąpo napisano o tym także w „Liber Magnus" Twardowskiego. Wiele informacji o Borucie jest fałszywych bądź nieprawdopodobnych, jak choćby baśń o tym, jakoby został kiedyś pokonany w pojedynku przez któregoś ze szlachciców Ziemi Łęczyckiej. Autorem wielu nieprawdziwych opowieści jest najpewniej sam Boruta, który chce ukazać siebie ludowi i szlachcie jako poczciwego, dobrodusznego diabełka, pilnującego skarbów w lochach Łęczycy. „Liber Magnus" kładzie jednak kres legendom. Pokazuje pana czartów polskich takiego, jakim jest on naprawdę. I choć posiada sarmackie cnoty, takie jak honor, fantazja czy odwaga, nie należy zapominać, iż jest on przede wszystkim diabłem i nie uczyni nic, co nie byłoby korzystne dla jego sprawy. O prawdziwym zaś życiu Boruty tak naprawdę wiadomo bardzo niewiele.

Boruta pojawił się na Ziemi Łęczyckiej jeszcze za czasów, gdy Słowianie – częściowo podbici, częściowo wchłonięci – połączyli się z Sarmatami. Wówczas, u zarania dziejów Polski, w wielkiej puszczy na wschód od państwa Polan, na północ zaś od plemienia Wiślan, które złączone zostały potem w jedną całość, żył możny kniaź sarmacki, zwany Berut albo Boruta. Przyszły książę diabłów narodził się jako zwykły człowiek. Znano go jako dumnego, możnego pana, a biada była temu, kto w jego obecności ośmieliłby się podnieść głos, sprzeciwić mu się słowem lub czynem. Gród Boruty – potężny i umocniony – wznosił się w tym samym miejscu, gdzie dziś zamek łęczycki. Możny i okrutny kniaź szybko zebrał wokół siebie drużynę godnych jego osoby zabijaków, z których wielu stało się później członkami Czartowskiej Kompanii diabła. Gdy w roku, jak podają, 966 rozprzestrzeniło się chrześcijaństwo, Berut, znany wcześniej jako niebezpieczny rozbójnik, regularnie najeżdżający sąsiadów, zasłynął jako największy i nieubłagany wróg nowej wiary. Boruta widział w niej wielkie zagrożenie dla swej ziemi i ludu, jako że większość mnichów wywodziła się z Cesarstwa Niemieckiego, a kniaź – zupełnie słusznie – podejrzewał ich o zamiar podporządkowania sobie nie tylko całej Polski, lecz nawet jego rodzinnej, łęczyckiej ziemi. Boruta, rzecz jasna, bardzo lubił Niemców. Nie odwzajemniona ta miłość (bowiem ci, ku którym kierował się afekt Boruty, nazywali go już wtedy Diabłem z Łęczycy czy Czarnym Zbójem) wynikała jednak z pewnych ściśle określonych przyczyn. Niemcy bowiem, jeżdżący na targi do Krakowa,

wozili zawsze dobre towary i złoto, wzbudzające niewątpliwie wielkie zainteresowanie kniazia; byli też przy tym zawzięci w boju i długo znosili męki zadawane im przez pana z Łęczycy. Boruta napadał Niemców w borach, łupił z towarów i gotowizny, zaś tym, którzy byli na tyle nieostrożni, aby żywcem wpaść w jego ręce, wyłupywał oczy, ucinał języki, obdzierał żywcem ze skóry, wbijał na pale i zaostrzone kołki, topił też w bagnach. Wielokrotne zasadzki i najazdy, tak Niemców, jak i okolicznych władyków, spełzały na niczym. Boruta drwił sobie ze wszystkich. Już wówczas zaczęły rozchodzić się pogłoski, że jest czarny, że nie ima się go żadna ludzka broń, a w walce wspomagają go potężne, zapomniane demony lasów i bagien. Boruta nie zaprzeczał nigdy owym plotkom, tym bardziej iż w rzeczywistości od dawien dawna zajmował się czarnoksięskimi kunsztami. Już wkrótce posiadł władzę nad tajemnymi mocami – stał się niemal niezwyciężony w walce. Wielokrotnie pomawiano go o czarnoksięstwo, ale oskarżenia milkły szybko, Boruta bowiem nie zwykł był znosić donosicielstwa, a dobrze wiadomo, że język, który przewinił, odrąbuje się wraz z głową bądź wyrywa rozżarzonymi szczypcami, tak iż nie ma on okazji więcej przemówić.

Już wkrótce straszny kniaź zwrócił swoją uwagę na przedstawicieli nowej wiary. Przybycie niemieckich duchownych zaniepokoiło go wielce. Przekonał się, że zabiegi ich miały na celu nie tyle zbawienie ludu polskiego, co podporządkowanie go cesarzowi, zaś w kościołach rozbrzmiewała „psia", czyli niemiecka mowa. W sercu Boruty zapłonął zatem straszny gniew. Kniaź poprzysiągł sobie, że nie wypuści miecza z rąk, dopóki nie wypleni chrześcijaństwa z całej polskiej ziemi.

KONOTACYA DIABŁA ŁĘCZYCKIEGO BORUTY:

TYP SZLACHECKI: *Diabeł polski*
NAZWISKO I IMIĘ: *Boruta z Łęczycy Łęczycki*
WIEK: *699 lat*
WAGA: *98 kg*
WZROST: *188 cm*
HERB: *Czarna Nowina*

KONCEPT PANA BRATA:

Reputacja: diabelska
Familia: Ziemia Łęczycka; posiadłość rodowa – cała Rzeczpospolita; mieszka w ruinach zamku.
Credo życiowe: przejąć rząd dusz polskich i odbudować Rzeczpospolitą.
Rzeczy poważane: honor, odwaga, fantazja, patriotyzm, wolność szlachecka i narodu, uczciwość i przywiązanie do ideałów szlacheckich. Sarmatyzm!!!
Ludzi postrzeganie: nienawidzi Niemców i Moskali, uwielbia szlachtę, ale nie pozwala krzywdzić ponad miarę mieszczan i chłopów. Szanuje przeciwników z honorem – Turków i Tatarów. Uwielbia warchołów, awanturników, żołnierzy i pijanice. Nienawidzi tchórzy, fałszywych szlachciców, zdrajców i krzywoprzysiężców, a także arystokracji przyjmującej tytuły od obcych. Nie znosi diabłów zachodnich, a także tych, którzy czynią zło dla anarchii, nie zaś w celu realizacji jego planu.
Usposobienie: po prostu diabeł-szlachcic.
Co lubi/Nie lubi: to, co każdy szlachcic – miody, piwa, wina, dziewki, uczty, polowania i wojenkę. Nie lubi: wszystkiego, co wiązałoby się ze służbą Bogu.
Rankory: Bóg, papież, księża i kler, jezuici i inkwizycja, św. Kryspin.
Afekta: swoi diabli, charakternicy, hultaje, ludzie czyniący zło.
Kondemnaty **Infamii:** **Banicji:** **Wyroków:**
Nigdy nie będzie zbawiony

Już wkrótce Boruta rozpoczął wcielać słowa w czyn. Najpierw zajechał pobliski klasztor benedyktynów – mnichów wyciął w pień, a opata Arnolda powiesił własnoręcznie na suchej gałęzi. Na czele swojej kompanii, którą wkrótce nazywać poczęto Czarcią, a w której służyli, jakby na ironię, najmężniejsi potomkowie sławnych rodów rycerskich Polan i Sarmatów, począł szaleć po kraju, niszcząc wszystko, co chrześcijańskie. Gdzie tylko zobaczył krzyż – obalał go i deptał. Czasami rozpalał wielkie ognie, a na płomieniach z krucyfiksów, klasztornych ław i symboli męki pańskiej, piekł woły i barany dla dziko ucztujących z nim piekielnych kompanów. Boruta nie szczędził nikogo i niczego. Burzył kościoły i klasztory, rozdzierał księży-Niemców końmi, wbijał ich na pale, wydzierał oczy, pozostawiając po sobie ruiny i zgliszcza. Należy jednak dodać, iż puszczał wolno tych duchownych, którzy wywodzili się z jego ludu, aby mogli potem opowiadać o potędze pana z Łęczycy. Poprzestawał w takim wypadku jedynie na wychłostaniu ich i obcięciu prawej ręki, aby nigdy nie mogli uczynić znaku krzyża. Boruta szczególnie upodobał sobie klasztory żeńskie. Jego dzika kompania gwałciła mniszki, a sam wielki kniaź otrzymywał zawsze najmłodsze i najładniejsze. Na jego dobro należy zapisać fakt, iż nigdy nie ciągnął żadnej z nich siłą do łoża, bo która kobieta nie odda się z ochotą diabłu lub charakternikowi? Stanowi to jasny dowód na to, że śluby zakonne są wielkim i okrutnym gwałtem zadawanym naturze niewiast.

Panowie polscy wraz z Niemcami kilkakrotnie usiłowali przeciwstawić się szalejącemu kniaziowi. Za pierwszym razem Boruta pobił wojska ciągnących nań władyków pod Krzemienicą, urządzając po bitwie krwawą rzeź jeńców. Niedługo potem wielką wyprawę przeciwko niemu przedsięwziął opat Odon – Niemiec spod Wrocławia. Ona również zakończyła się klęską. Wojownikom padały konie, ludzie marli od dziwnej zarazy, która rozpanoszyła się w szeregach, a sam Odo skończył wkrótce życie od zimnicy. Zupełnie słusznie powiadano, iż stało się to za sprawą czarów i demonów chorób, przyzywanych przez Borutę w celu gnębienia wrogów.

Tak wielkie okrucieństwa i nienawiść, jaką pałał Boruta do przedstawicieli nowej wiary, nie mogły ujść nie zauważony przez Lucyfera i jego piekielnych pomocników. Już wówczas, za życia, spłynęło na kniazia wiele piekielnych darów, a także pojawiły się wokół niego znaki świadczące o przyszłym losie. Powiadają, że już wówczas potrafił przemienić się w nietoperza, konia lub kozła, i tak odmieniony, wymykał się ze swego grodu, aby szpiegować wrogów. Boruty słuchały także demony i leśne duchy, a małe dzieci wybuchały płaczem, czując jego obecność, nikt zaś nie mógł znieść ognistego spojrzenia łęczyckiego pana.

Nie brakło też innych oznak zmian, jakie w nim zachodziły. Pewnego razu, gdy wyprawił się aż pod Magdeburg, pewien mnich postanowił poświęcić się dla innych i celowo oddał w ręce Boruty, aby jako przewodnik, wprowadzić go w zasadzkę. Kniaź przejrzał jednak jego zamiary, a usłyszawszy, że zakonnik gotów jest ponieść śmierć, roześmiał się, po czym powiedział, że w zamian za to wybije wszystkich mężczyzn zdolnych do noszenia broni w okolicy, a samego zakonnika zostawi przy życiu, tak aby do samego swego końca mógł słuchać przekleństw i złorzeczeń bliskich mu niewiast i dzieci, za to, że ściągnął na nich nieszczęście. „Jesteś diabłem!" – miał wykrzyknąć wówczas mnich, Boruta zaś śmiał się z tego długo i donośnie.

Po pewnym czasie zaszło w życiu kniazia zdarzenie, które raz na zawsze zdecydowało o jego losach. Do Łęczycy przybył bowiem świątobliwy pustelnik niemiecki, znany pod imieniem Kryspina. Słyszał on o okrucieństwach i bezbożności Boruty i zdecydował się nakłonić go świętym słowem do zmiany obyczajów. Najbliższy czas pokazał, jak bardzo się mylił. Gdy przybył – we włosienicy, ale z otwartym sercem – do Łęczycy, kniaź, mający akurat dobry humor, kazał go jedynie wychłostać, wykąpać w gnojowicy, po czym wystawić nagiego na pośmiewisko dla pospólstwa. Zbity i obolały pustelnik nie skarżył się na swój los. Zamieszkał nieopodal w zrujnowanej świątyni łęczyckiej, którą zbezcześcił Boruta. To poważnie zaniepokoiło księcia, tym bardziej iż do Kryspina zaczęli szybko garnąć się ludzie, nieświadomi tego, kto jest prawdziwym władcą świata. Boruta, widząc, że wiara chrześcijańska zaczyna stawać się coraz powszechniejsza, wysłał zakonnikowi odpowiedź, nakazując mu opuszczenie grodu. Gdy Kryspin nie posłuchał, a przeciwnie, począł wygłaszać nabożne kazania, Boruta, rozwścieczony, wpadł do świątyni i własnoręcznie zabił zakonnika swoją czarną buławą. Jego ciało nakazał porąbać na części i rzucić na pożarcie wilkom i leśnym bestiom.

To dopełniło miary złych uczynków Boruty. Uderzył piorun, zwalając wieżę łęczyckiego grodu. Boruta padł bez czucia na ziemię, a niebo rozszalało się straszliwą nawałnicą. Wicher podniósł z ziemi tuman pyłu, a wszyscy ujrzeli, jak ponad zbezczeszczonym kościołem wstała wielka, świetlista łuna, w której wyraźnie widziano postać świątobliwego Kryspina błogosławiącego miasto.

Ranek następnego dnia wstał ponury i deszczowy. Świat odpoczywał po wielkiej burzy. Gdy Boruta wstał

z łoża, na które przenieśli go słudzy, i spojrzał w zwierciadło, ujrzał, iż jego oblicze się odmieniło. Oczy nabrały czerwonego poblasku, na głowie odznaczały się rogi, u palców wyrosły pazury. Boruta przybrał swą diabelską postać, którą posiada do dzisiaj. Kniaź bynajmniej nie był nią zaskoczony. Wprost przeciwnie – roześmiał się wielkim, brzmiącym jak uderzenie gromu śmiechem. Słyszący go ludzie struchleli z grozy, a w sercu potępieńca urosła duma i gniew. Wiedział, że został przeklęty, ale to tylko pobudzało go do działania. Wszyscy zadrżeli wówczas, a cały kraj doznał skutków jego gniewu. Boruta niszczył wszędzie nową wiarę. Palił, zabijał, grabił i gwałcił. Wkrótce strach padł nie tylko na Ziemię Łęczycką, ale także na Małopolskę i Wielkopolskę, na Mazowsze, a nawet Grody Czerwieńskie. Boruta zgromadził wielkie skarby, ukrył je w lochach pod łęczyckiem grodem. Gnany nienawiścią i pragnieniem podbojów, zaatakował wielkie kopalnie króla Bolesława Chrobrego w Olkuszu i tu opuściło go szczęście... Najprawdopodobniej sam wielki książę demonów chciał mieć w Polsce swego przedstawiciela z prawdziwego zdarzenia. Boruta miał zatem zostać diabłem, a w tym celu musiał umrzeć. Więc gdy wyprawił się po królewskie srebro, poniósł pierwszą i ostatnią klęskę w swoim życiu. Porażkę w walce z wojskiem kasztelana krakowskiego. Boruta zginął wraz z całą swoją kompanią, a ciało jego słudzy zwycięzcy porąbali na cztery części i porozwozili do różnych grodów, aby wszyscy mogli przekonać się, że największy rozbójnik i okrutnik owych czasów poniósł zasłużoną karę.

Niedługo jednak księża niewolić mogli lud i rycerstwo polskie, korzystając z mocy swego Boga. Już wkrótce Boruta znowu powrócił na ten świat, ale tym razem w swojej prawdziwie wzniosłej postaci. Doprawdy nie wiadomo, kiedy i jak to się stało. Po prostu pewnej nocy części pociętych zwłok kniazia zniknęły z placów w grodach, gdzie je wystawiono. Boruta, trafiwszy do piekła, wybrany został pomocnikiem Lucyfera. Jego pieczy powierzono teraz władzę nad wszystkimi czartami na terenie Polski. Jego słudzy mieli kusić mieszkańców tej ziemi do złego i prowadzić walkę z Bogiem.

I oto, pewnej księżycowej nocy, z czeluści piekielnych wyłonił się ogromny orszak, liczący ponoć 666 samych tylko diabłów. Byli wśród nich i dawni kompani Boruty, teraz w swoich czartowskich postaciach. Towarzyszyły im rzesze służby, piekielne demony i diablice. A na czele ich podążał, na karym, buchającym ogniem z nozdrzy i pyska rumaku, rycerz w czarnej zbroi, z ogromną, sypiącą iskrami buławą w ręku. Boruta powrócił na ziemię, został piekielnym wojewodą polskim i rozpoczął rządy, a księża i ich pachołkowie zadrżeli wówczas z lęku. Jęk poniósł się ponad bagniskami i w ciemnych lasach, gdzie ukrywały się stwory zła. Boruta wkroczył do opustoszałego grodu łęczyckiego i wziąwszy się pod boki, zaśmiał się głośnym, słyszalnym w całej Polsce śmiechem. Tak diabeł rozpoczął swoje panowanie, które trwa do dziś. Począł szkodzić księżom i Kościołowi. Sam jeden usiłował obalić kolegiatę w Tumie, na której widnieje odcisk jego ręki. Gdy nastały czasy Rzeczypospolitej, przywdział strój szlachecki, a wraz z nim uczyniły to też i diabły – jego poddani. Przez długi czas Boruta siedział w lochach Łęczycy, ale gdy zamek uległ zniszczeniu, usadowił się w ruinach, po czym stworzył w nich swój dwór i Czarcią Kompanię.

Tak właśnie mieszka Boruta do dziś – srogi i gniewny dla wrogów, ale jednocześnie odważny, hojny i honorowy dla przyjaciół. Nigdy nie wygasło w nim przywiązanie do rodzinnych stron i Rzeczypospolitej. Nigdy nie wyraził zgody na jej rozbiory. Ponoć tuż przed drugim z rozbiorów wykradł królowi-zdrajcy, Stanisławowi Augustowi, klejnoty koronne, aby nie dostały się one w ręce carskich żołdaków. Podjął walkę z nieubłaganym Bogiem i wygrał – po 123 latach morderczego boju. Wygrał wtedy i wygra ostatecznie, bowiem wielki plan Boruty polega przede wszystkim na odbudowie, kiedyś, w przyszłości, w godzinie zniszczenia świata, dawnej Rzeczypospolitej szlacheckiej i wykupienie jej z rąk Lucyfera. Stać go na to, bowiem w przeciągu wieków wyrósł na taką potęgę, że już w XVII wieku jest niemal trzecią siłą tego świata – obok Boga i szatana.

Czarcia Kompania, czyli diabły szlacheckie

Łęczyccy towarzysze Boruty tworzą tzw. Czarcią Kompanię. Wszyscy jej członkowie uznawani są za szlachtę piekielną, co znaczy, że jedynie oni mają prawo do dusz szlachetnie urodzonych Polaków, Litwinów i Rusinów. Większość z diabłów szlacheckich to zresztą byli towarzysze największego czarta, obdarzeni potężnymi mocami, przeobrażeni w demony – kompanów i klientów Boruty. Każdy z nich posługuje się szlacheckim nazwiskiem, a choć imiona ich przemilcza dziwnym trafem „Liber Magnus", wiadomo kim są oraz skąd wzięli się w Łęczycy i okolicach, choć niektórzy z nich mieszkają w różnych stronach Rzeczypospolitej. Wszyscy obdarzeni są potężnymi mocami, a z ludzi przeobrazili się w demony po tym, gdy zginęli w bitwie z nieznanym

z imienia kasztelanem krakowskim. Polegli, aby potem wrócić jako stronnicy Boruty, posłuszne jego woli czarty. Tak samo, jak wśród szlachty klienci są stronnikami karmazynów, tak i w Łęczycy członkowie Czarciej Kompanii mają wspierać Borutę we wszystkim, co czyni. Dlatego też, choć mają oni własne herby, gdy ozdabiają stygmatami ciała swych charakterników, używają zawsze godła pana łęczyckiego. Są też zobowiązani zgłosić się zbrojnie na każde jego wezwanie. W skład Czarciej Kompanii, poza samymi diabłami, wchodzą także najwięksi spośród charakterników. Ci, którzy swą fantazją i uczynkami zasłynęli tak bardzo, że sami stali się niemal pomniejszymi diabłami. Jest ich bardzo wielu, Boruta bowiem nie wszystkich swych przeciwników odsyła do piekła. Niektórych, podobających mu się bardziej niż inni, zatrzymuje na swym dworze, aby mogli pić jego zdrowie w czasie biesiad, urządzanych w czasie pełni księżyca. Ponoć marzeniem każdego charakternika w Rzeczypospolitej jest, aby kiedyś zasiadać jako członek Czarciej Kompanii, u boku swojego pana.

Rogaliński

Oprócz czartów i charakterników, w kompanii Boruty przebywają także diablice i pomniejsze piekielne demony, diabły mieszczańskie, ale nie mają do niej wstępu diabły chłopskie. Uczty w Łęczycy trwają zwykle aż do świtu. Zawsze w piekielne święto z 30 kwietnia na 1 maja lub na świętego Jana (24 czerwca), kiedy to ma miejsce swoisty sejmik w wielkiej kaplicy zamkowej. Diabły ustalają wówczas plan działań na rok następny, a Boruta rozsądza spory i kłótnie pomiędzy swymi sługami. Zwykle wówczas zapadają decyzje, kogo należy kusić do grzechu wszelkimi sposobami, a kto został już potępiony. Poza wspomnianymi dniami czarty spotykają się jeszcze kilka razy do roku. W nocy z 31 października na 1 listopada, a także w rocznice wielkich zwycięstw polskiego oręża, np. 27 września (Kircholm) czy 4 lipca (Kłuszyn). Czasami, w pogodne noce, diabły przenoszą się z zamku na polany w okolicznych lasach, ucztują na starych, zapomnianych mogiłach. Głęboko w borach usłyszeć można ich wesołe okrzyki i piekielną wrzawę. „Diabli ucztują" – powiadają wówczas okoliczni mieszkańcy i żegnają się nabożnie znakiem krzyża, po czym odchodzą jak najdalej od tego miejsca.

Teraz przedstawmy opisanych w „Liber Magnus", największych spośród polskich diabłów-szlachciców – postacie pełne wigoru i fantazji, honoru i dumy, jaka przystoi tylko szlachetnie urodzonym Sarmatom.

Rogaliński h. Rogala

To jeden z najpotężniejszych diabłów szlacheckich, stojący zaraz po Borucie. Rogaliński był niegdyś, i jest do dzisiaj, ulubionym zastępcą pana łęczyckiego. Czart ów – potężny, choć niezbyt wysoki, o czarnych brwiach, włosach takiego samego koloru, oczach zaś niby dwie czerwone gwiazdy, słynie jako najlepszy szermierz spośród wszystkich diabłów. Rogaliński, zwany nadwornym hetmanem Boruty, jest dosyć okrutny, ale zarazem sprawiedliwy. Ceni bardzo męstwo, szlachecki honor, odwagę, nienawidzi ludzi słabych i tchórzliwych. Rozpiera go hardość i wielka pycha. Rogaliński gotów jest sam jeden rzucić się na tysiące wrogów, a jeśli ktoś odmówi pójścia za nim – niechybnie zostanie przezeń zabity.

Przy boku nosi czarną szablę husarską, którą posługuje się w boju z iście diabelską precyzją. Spośród żyjących śmiertelników upodobał sobie żołnierzy, rębajłów, a także wszelkiego typu infamisów i hultajów, żyjących ze sprawnego obracania szabelką. Rogaliński ubiera się w czerwień i czerń – po husarsku, uważając ten strój za najodpowiedniejszy dla szlachciców o diabelskim pochodzeniu. Co za tym idzie – jest też po żołniersku szczery i otwarty. Rogi skrywa pod wysokim czubem włosów, ogon zaś nosi w hajdawerach. Rogaliński bywa też częstym gościem sabatów i jest kochankiem wielu czarownic. Mieszka w Łęczycy, wieszając się u klamki Boruty.

Pronobis h. własnego

Pronobis jako jedyny z diabłów polskich jest czartem z urodzenia i pochodzenia. Nigdy nie żył na ziemi we własnej postaci, a Borucie przydany został przez Lucyfera, który chciał mieć w Polsce chociaż jednego przedstawiciela piekieł nie wywodzącego się spośród mieszkańców kraju. W Łęczycy czart ów sprawuje obowiązki marszałka nadwornego. Nadzoruje wszystkie ważne ceremonie – uczty, sejmiki i przyjęcia, dogląda dworu i ceremoniału piekielnego. Pronobis ukazuje się zwykle w postaci starego, zmęczonego diabła o długich, białych włosach. Jako jedyny z Czarciej Kompanii ubiera się w strój niemiecki, co jednak – zważywszy na jego wiek – jest tolerowane przez Borutę. Pronobis miłuje księgi – rzecz jasna nie żywoty świętych, lecz te najbardziej rozpustne, do jakich księża zaliczają np. „Dekameron", dzieła magiczne lub te traktujące o dawnych czasach. Podobno spisuje ciągle wielką historię diabłów polskich, a niektóre opisy z jego notatek wykradł ponoć kiedyś Twardowski i włączył je w skład „Liber Magnus". Pronobis jest także autorem kilkunastu czarnoksięskich traktatów, które przechowywane są przez bojaźliwych mnichów w wielu klasztornych bibliotekach na terenie Rzeczypospolitej. Czary w nich zawarte posiadają ponoć niezwykle wielką moc.

Wideradzki h. Awdaniec

To kolejny diabeł szlachecki z Czarciej Kompanii Boruty. Wideradzki wywodzi się z Wieluńskiego, gdzie pośród błot i mokradeł stoi jego dwór – zrujnowany, otulony mgłami i oparami, do którego nikt nie może znaleźć drogi. Czart ów był kiedyś możnym panem – kasztelanem rudzkim z rodu Zarębów. Zasłynął jako wielki okrutnik, krzywdzący z piekielną złośliwością swoich poddanych. Dziś jest jednym z najniebezpieczniejszych diabłów szlacheckich w Rzeczypospolitej, a cechuje go przede wszystkim straszne okrucieństwo. Wideradzki nienawidzi chłopów i wszystkich łyków. Sam jest dumny, wyniosły i blady. Mieszkańcy wieluńskiego znają go jako ognistego jeźdźca na karym rumaku, niosącego grozę i nieszczęście, który bez tchu gna po bagnach i moczarach. Wideradzki zmienia się także często w konia o widmowych oczach, napastującego ludzi na rozstajach dróg, pędzącego w grzmocie kopyt po zalanych księżycowym światłem traktach w głębi lasów. Diabeł ten srodze każe jednak zdrajców, krzywoprzysiężców, a także chłopów leniwie odrabiających pańszczyznę. Srogość i okrucieństwo wzrosło u Wideradzkiego od czasu śmierci. Sam lud Wieluńskiego powtarza ponoć w modlitwie „Od powietrza, głodu, ognia, wojny i Wideradzkiego uchowaj nas Panie".

Rokicki h. Lubicz

To najlepszy jeździec z Czarciej Kompanii Boruty. W Łęczycy pełni obowiązki koniuszego piekielnego, czyli ma w swej pieczy konie znajdujące się w stajniach zamku. Sam czart jest wesoły, młody i rumiany. Był on niegdyś jednym z wojowników w dawnej kompanii wielkiego Boruty. Rokicki nie gardzi towarzystwem czarownic i diablic, ale nade wszystko przedkłada konie. Ktoś, kto niemiłosiernie krzywdzi te piękne zwierzęta, rychło może zasłużyć sobie na jego gniew i wrogość.

Trzcinka h. Oksza

To jeden z dawnych towarzyszy Boruty. Trzcinka słynie jako nadzwyczaj potężny diabeł. Wysoki – sięgający głową do sufitu. Znają go z ogromnej siły. Ponoć niczym dlań jest wyrwać drzewo z korzeniami czy tak ścisnąć w ręku gałąź, aby wyszły z niej soki. Gdy krzyknie – jego głos przewraca pnie drzew, gdy tupnie – zadrży ziemia. Diabeł ów nienawidzi słabeuszy i zniewieściałych tchórzy. Nosi zwykle wzorzysty kontusz, dosiada zaś – ze względu na swój wzrost – ogromnej kobyły inflanckiej, z pyskiem niby smok i z grzywą sypiącą iskrami. Trzcinka jest diabłem niezmiernie gniewnym, szukającym często zwady i zaczepki. Zwykle otacza go zastęp charakterników – sług dobranych spośród najsławniejszych zawalidrogów. Trzcinka nie znosi czarowników, uważając, iż zajmowanie się magią nie przystoi szlachcie polskiej.

Tórz h. własnego

Tórz to jeden z wielce muzykalnych diabłów Czarciej Kompanii. Świetnie gra na lirze i lutni, przede wszystkim zaś na czekaniku, zna wiele sprośnych i pijackich pieśni, otacza się pijanicami. Tórz to młody, dość przystojny czart, ukrywający swój ogon w hajdawerach, rogi zaś pod futrzanym kołpakiem. Wszyscy znają go jako pogodnego, obdarzonego dużym poczuciem humoru czarta. Tórz odziewa się w strój polski, nosi przy boku ozdobną karabelę, choć nie jest zbyt biegły w posługiwaniu się orężem. Znacznie lepiej wychodzi mu walka słowna, co czyni go podobnym do znanego wszędzie pana Zagłoby.

Lewko h. Gozdawa

Lewko to młody, diablo przystojny czart, który jako jedyny nie umarł, zanim stał się demonem. Ponoć przetrwał klęskę Boruty, aby dostąpić jakże wielkiego zaszczytu zostania diabłem za życia. Lewko jest typowym czartem-zaściankowym hreczkosiejem. Ubiera się skromnie, nie bardzo radzi sobie z czytaniem i pisaniem, pije dużo, zwykle szuka okazji do bitki. Nie stroni także od dziewek. Lewko pochodzi ponoć z Mazowsza, często więc widuje się go w lasach Ziemi Rawskiej. Czart ten słynie także jako dość prostoduszny, słowem, zachowuje się jak typowy Mazur. Słowa Boruty uważa za święte, łatwo sięga też do swojej zygmuntówki w wyświechtanej pochwie. Lewko jest jednak dobrym kompanem. Nigdy nie złamie danego słowa, nigdy nie opuści w potrzebie towarzyszy.

Zawisza

Jest jedynym w swoim rodzaju duchownym Czarciej Kompanii. Ongiś znano go jako biskupa i księdza. Wówczas słynął z wielce pobożnego trybu życia. Urządzał wesołe, pijackie biesiady, na których umierało od przepicia wielu z zaproszonych. Jako posłuszny sługa boży nie stronił także od dziewek. W swoim życiu miał około tysiąca nałożnic i spłodził ponad stu bękartów. Zginął ponoć w dość szczególny sposób. Pewnego razu wlazł na stóg siana z zamiarem zadania gwałtu jakiejś dziewczynie, a gdy zobaczył to jej ojciec – przebił biskupa widłami. Zawisza spodobał się Borucie z gęby, brzucha i pięści, jest w stanie bowiem wiele wypić, a gdy da komuś przyjacielskiego kuksańca, może się to skończyć nie tylko połamaniem zębów i kości. No, a poza tym – nawet w piekle nie można żyć bez Boga. Zawisza to zatem potężny mąż z brzuchem jak beka i długimi włosami, ukrytymi pod czarną tiarą. Zawsze chodzi w sutannie, do boju zakłada zaś zbroję. Ponieważ księdzu nie wolno przelewać krwi, zamiast szabli nosi potężną buławę, aż nadto wystarczającą, aby przetrącić kark słoniowi. Zawisza zna także mnóstwo nabożnych cytatów i powiedzeń w rodzaju „chluśniem, bo uśniem", czy „pijmy w Imię Boże!"

Charakternicy

Czartom w kompanii diabła łęczyckiego Boruty towarzyszą także liczne zastępy ich sług pochodzenia szlacheckiego. Wielu jest takich, którzy razem z nim zasiadają do stołu. Przede wszystkim wymienić wśród nich należy Krzysztofa i Piotra Szafrańców, którzy

kiedyś, bo w XV wieku, słynęli jako wielcy rozbójnicy z Małopolski, swoje zbójeckie gniazdo mieli zaś w Pieskowej Skale. Przez długie lata byli postrachem województwa krakowskiego, dopóki nie ujęto ich na gorącym uczynku i nie ścięto na rynku w Krakowie. Tuż obok nich, przy ogromnym stole we dworze Boruty, zasiada Mikołaj Chomiąż, zwany Weneckim (znany bies i okrutnik, znienawidzony przez swoich poddanych, który kiedyś obłuskiwał kupców na traktach), a także, jak powiadają, znany awanturnik – Samuel Zborowski, zaś od roku 1649 – Samuel Łaszcz.

Niemało jest jeszcze diabłów i charakterników przy łęczyckim stole. Wielu jeszcze tam trafi. Kiedyś, jeśli podejmą właściwą decyzję, mogą zasiadać tam również i bohaterowie Panów Graczy. Zapewne w końcu uczyni to cała szlachta Litwy i Korony, bowiem szlachecka fantazja i odwaga marnują się w służbie Boga, działając tylko dla wrogów Rzeczypospolitej – Cesarstwa, Rzymu czy nawet Moskwy. Musi minąć jeszcze nieco czasu, nim wszyscy zrozumieją, że Bóg zdradził Rzeczpospolitą, a prawdziwą potęgę i moc szlachta uzyskać może z rąk Boruty Łęczyckiego – najpotężniejszego czarta na świecie. A największym zaszczytem, jaki spotkać może Panów Graczy jest zaproszenie na wieczerzę do łęczyckiego dworu.

Czarty mieszczańskie

To kolejna grupa diabłów polskich. Pod względem miejsca w hierarchii czartowskiej w Rzeczypospolitej uznać je można za demony-łyczki, czyli stojące niżej od swoich szlacheckich pobratymców. Tak jak na ziemi mieszczanin nie może równać się ze szlachcicem, tak i czart mieszczański nie może równać się z członkiem Czarciej Kompanii Boruty. Ten rodzaj diabłów zamieszkuje różne miejsca. Czarty mieszczańskie znajdują się w piekle, służą u stołu Boruty w Łęczycy. Diabły owe przychodzą czasami na ziemię w postaci wirów powietrznych, klęsk głodu, zarazy, znajdują się w chmurach, nade wszystko zaś ich wpływ objawia się w działaniach ludzi. To one najczęściej kuszą ich do grzechu, one są głosem podszeptującym śmiertelnikom złe myśli. Pochodzenie czartów mieszczańskich jest bardzo różne. Jedne przywędrowały z piekła, inne, a takich jest większość, egzystowały z dawien dawna obok Słowian i Sarmatów.

Opisywany rodzaj diabłów podlega Borucie i Czarciej Kompanii. Tak naprawdę to typowi przedstawiciele demonów, typowe diabły, włochate, z ogonami, rogami na głowie i przerażającymi pyskami, takie, jakich wizerunki znajdują się w każdym kościele. Ale choć kuszą śmiertelników do grzechu, nie mają żadnego prawa do dusz szlachty polskiej, chyba że zostaną specjalnie przyzwane. Jak sama nazwa wskazuje, czarty te koncentrują swoją uwagę przede wszystkim na mieszczanach. Diabły tego rodzaju nie posiadają prawie wcale ludzkiej postaci. Jeśli już ją przyjmują, to na krótko, i nigdy nie jest ona idealna – zawsze posiada widoczne gołym okiem zniekształcenia, zdeformowane kończyny czy wielkie, pokręcone rogi na głowie.

A oto kilka najsłynniejszych polskich diabłów mieszczańskich, wymienionych w sławetnych księgach: „Seymie Piekielnym", wydanym anno 1622, i „Postępku Prawa Czartowskiego przeciw narodowi Ludzkiemu", wydanym w Brześciu Litewskim w 1573 r. Ponieważ diabłów tych jest bardzo wiele, podajemy charakterystyki tylko kilku z nich.

Farel

To jeden z najpotężniejszych diabłów w Rzeczypospolitej. Wszyscy czarnoksiężnicy znają go przede wszystkim jako czarta wielce wtajemniczonego w sprawy magii. Farel jest zatem opiekunem czarowników, magów, alchemików, nekromantów; wszystkich tych, którzy odchodzą od Kościoła ku mrocznej dziedzinie magii, uznawanej przez księży za wyklętą. Niektórzy słudzy papieża sądzą więc, iż w postaci tego diabła zawiera się całe zło magii tego świata.

Rozwot

To diabeł, który, jak powiadają, „mąci głupim babom we łbach". Rozwot zajmuje się bowiem niezgodami i kłótniami małżeńskimi, a co za tym idzie, kusi ludzi do zdrady i rozwodów. Sprzyja także tym spośród niewiast, które nadmiernie wywyższają się nad mężczyzn i żądają równouprawnienia.

Diabelus

To czart kuszący ludzi do jak najczęstszego wymawiania imienia diabła i jego sług, bowiem gdy Książę Ciemności jest często wspominany, zwraca swoje pałające ogniem oczy wprost na krainy ludzi. Diabelus, który wyobrażany jest przez ludzi jako odrażające monstrum o nogach kozła i długich, kręconych rogach, podmawia także śmiertelników do wzywania imienia bożego nadaremno, a także do przekleństw i łajania bliźnich.

Opses

To pan opętanych, obłąkanych i szalonych, także nawiedzonych, wieszczy i guślarzy, a także ruskich „didów" – lirników. On zsyła na ludzi obłęd, opiekuje się obłąkanymi i skłania ich do złego, a także napastowania innych.

Odmieniec

Jest panem wszystkich stworów szatana, zwłaszcza tych, które ulegają przemianom w zwierzęta – niedźwiedzie i wilki. Odmieniec to władca wampirów, wilkołaków, czarnych sił i ciemnych mocy, kryjących się na bezdrożach Rzeczypospolitej.

Orkius

To czart kuszący ludzi do krzywoprzysięstwa i łamania obietnic. Choć jednak namawia ich do występków,

Tórz

surowo każe wszystkich grzeszników. Orkius to potężny, porośnięty długą sierścią diabeł z czarnymi skrzydami motyla na plecach i z rozpalonym biczem w ręku.

Koffel

Jest diabłem sprawującym pieczę nad wszelakimi sporami, niezgodami, kłótniami czy waśniami. To właśnie on podmawia ludzi do długich sporów i burd, a szlacheckich warchołów do zajazdów i długich rozpraw sądowych. To właśnie on, choć nie szlachcic, przewodzi wielu awanturnikom, rzezimieszkom i hultajom, kusi do złego zarówno przekupki, jak i chłopów, mieszczan, żaków, a nawet Sarmatów nawołuje do niezgody.

Harab

To diabeł popychający ludzi ku próżności, pysze i zabawie. On powoduje, że szlachta i mieszczanie wydają wielkie, kosztowne uczty, polowania, odcinają się od

biedniejszych, paradują z dumnie uniesionym czołem, traktują wszystkich z góry. Harab jest zatem wyrazem pychy polskiej, zbytku i roztrwaniania ogromnych sum pieniędzy na zbytki i luksusy.

Strojnot

Jest panem próżności, ale w nieco innym guście niż jego poprzednicy. Kusi on ludzi do strojenia się w jak najlepsze szaty, wbija ich w pychę, powoduje, że wydają na odzienie ogromne sumy pieniędzy.

Kierdas

To dość osobliwy czart, który ukazje się w postaci rogatego diabła, odzianego w sutannę. Kierdas bowiem zajmuje się jakże pożytecznym dla Boruty naprowadzaniem na złą drogę księży, rozbija także od wewnątrz wspólnotę chrześcijańską. To on ponoć, jak twierdzą katolicy, podszeptuje duchownym grzeszne myśli o herezji, czyni aby byli bardziej okrutni, aby zmieniali świat ludzi w piekło moralnych norm i zakazów, budzi spory pomiędzy różniącymi się w wierze. Ten czart był ponoć kiedyś, jak podaje „Liber Magnus", śmiertelnikiem – księdzem, który zbuntowawszy się przeciwko papieżowi i innym kościelnym władzom, obnażył całą głębię występku i wszystkie prawdziwe błędy wiary chrześcijańskiej, dlatego też został przeklęty, potępiony na wieki, a ponieważ Kościół obawiał się, że głoszone przezeń dogmaty trafią na podatny grunt i zasieją niepokój w sercach ludzi, imię tego duchownego-diabła wymazane zostało raz na zawsze z historii Kościoła.

Szczebiot

To czart kuszący ludzi do plotek, obmów i oszczerstw, kłamstwa i zniesławiania innych. Powoduje swary wśród mieszczan i szlachty, wśród starych przekupek i dewotek, a także na rozplotkowanym królewskim dworze.

Bierka

To z kolei diabeł zajmujący się hazardem. Właśnie on przewodzi nałogowym kosterom, szulerom i karciarzom. Pozostając pod jego wpływem, przegrywają wielkie sumy w kości, a potem zostają bez majętności i złota.

Śmieszek

To diabeł – pan wszystkich błaznów, szyderców i złośliwców wyszydzających znane, cenione autorytety

Zawisza

i osoby. Śmieszek – mały diablik w błazeńskim stroju i czapce z dzwoneczkami. Jest zwykle bardzo złośliwy, nawet w piekle nikt nie jest bezpieczny przed jego żartami i fraszkami.

Rozbój

To jeden z najbardziej ponurych diabłów mieszczańskich w Rzeczypospolitej. Jak wskazuje sama nazwa, czart ten opiekuje się wszystkimi rozbójnikami, gwałtownikami, grabieżcami i grasantami. Rozbój wyobrażany jest zwykle jako ponury, zarośnięty diabeł z najeżoną żelaznymi kolcami maczugą w łapie.

Bachus

Jest jednym z najdziwniejszych czartów w Rzeczypospolitej. Prawdziwe jego imię jest zupełnie inne, nieznane, i nikt nie wie, co to za czart ukrywa się pod owym mianem. Bachus to patron i opiekun wszystkich pijaków, moczygębów i opilców. Wszystkich, którzy często oddają się błogosławionym skutkom wina, miodu czy gorzałki.

Diablice

Poza czartami polskimi pośledniejszą rolę, tak na dworze Boruty, jak i w piekle, odgrywają diablice. Zwykle wyobraża się je w postaci ogromnych, potężnych kobiet o czarnych, kręconych włosach i ognistym spojrzeniu. Diablice często bywają kochankami diabłów, tak szlacheckich, jak i mieszczańskich, zaś wymienione poniżej siadają często z demonami do stołu. Niektóre z nich są patronkami wszystkich czarownic w Rzeczypospolitej, a na sabatach spółkują z charakternikami i czarnoksiężnikami.

A oto imiona najważniejszych z nich:

DZIEWANNA
MARZANNA
WENDA
JĘDZA
OSSORYA
CHORZYCA
MERKANA.

Diabły chłopskie

Najniżej stojącymi w hierarchii diabelskiej w Rzeczypospolitej są czarty chłopskie. Demony owe – najsłabsze spośród wszystkich diabłów wymienionych w „Liber Magnus" – są znacznie mniej mądre, mało bystre, nie wchodzą też nigdy w drogę szlachcie polskiej, wyjąwszy sytuacje szczególne – np. naruszenie ich kryjówek. Czarty owe otacza wielka pogarda braci szlacheckiej. Nikt nigdy nie zaprasza ich do stołu w Łęczycy, żaden z członków Czarciej Kompanii nie uważa ich za równych siebie. Diabły chłopskie muszą schodzić z drogi szlachcicom, nie wolno im też kusić szlachy do grzechów. Dla czartów plebejskich pozostawiono tylko mało warte, ciemne chłopskie dusze.

Czarty-chamy gnieżdżą się zwykle w dziuplach starych wierzb, na bagnach, w kępach rokity, w starych studniach, w zrujnowanych zagrodach. Niechętne obcym, zaatakują każdego, kto naruszy ich spokój. Obyczaje tych diabłów są prostackie, podobnie jak wymowa i czynione zło. Czart tego rodzaju nie umie snuć wielkich, skomplikowanych intryg przeciwko Bogu i jego sługom. Ów zwali z wozu woźnicę, złamie dyszel, omami pijanicę tumanami, by błąkał się po bezdrożach, ześle mgłę, by zabłądzili podróżni, wciągnie w bagno lub utopi nieostrożnego przechodnia. Diabeł chłopski nie jest bynajmniej nie do pokonania. Nie raz zdarzało się ponoć, że któryś z wiejskich osiłków wygrzmocił go kłonicą czy sztachetą z płota. Należy jednak pamiętać, że czart chłopski jest mściwy i okrutny. Wyliże się z ran, a potem spróbuje srodze odegrać się na prześladowcy. Nie zaatakuje wszakże szlachcica. Jak już wspominaliśmy, ten rodzaj diabłów unika szlachetnie urodzonych.

Czarty chłopskie odziewają się tak, jak chłopi – noszą ukrywające rogi baranie czapy lub kapelusze oraz płócienne portki, w których chowają ogony, a także łapcie i buty z cholewami. Choć jednak są wielkimi prostakami,

Trzcinka

mieszkańcy wiosek bardzo się ich obawiają. Zwykle powstrzymują się nawet od wymawiania imienia diabelskiego, zastępując je innym słowem: kusy, zły czy czarny. Czarty chłopskie dość łatwo odróżnić można od ludzi. Zwykle bardzo czuć je siarką, śmierdzą, niektóre zaś nie mają dziurek w nosie. Diabły chłopskie nie posiadają zbyt wykwintnych imion. Plebejusze znają je jako Bartki, Maćki czy Jaśki. Czarty opisywanego typu bardzo często bywają na sabatach.

Najpotężniejszym z diabłów chłopskich jest ponury i niebezpieczny czart o imieniu Rokita, zamieszkujący bagna i mokradła, gdzieś we wschodniej Małopolsce lub na Podlasiu. Nie lubi zbytnio swych szlacheckich współbraci. Rokita słynie jako wielki grubianin. W przeszłości próbował podobno gospodarować, co zwykle źle się dlań kończyło, jako że diabeł siał pszenicę, sadził ziemniaki, ale nie orał, ani nie dbał o pola, tak iż wkrótce gospodarstwo jego popadło w ruinę. Dlatego na koniec Rokita skrył się na moczarach, został też panem bez mała wszystkich chłopskich czartów. Ponoć uzurpuje sobie prawo do zwierzchnictwa nad wszystkimi demonami w Rzeczypospolitej, nigdy jednak nie występuje z tym głośno, lęka się bowiem bardzo Boruty, który niegdyś, jako prostaka, wypędził go ze swego dworu w Łęczycy. Rokita nie ma w sobie ani krzty szlacheckiej fantazji. Ponury i mrukliwy, topi w bagnach ludzi, sprowadza na nich gradobicie i klęski nieurodzaju, oślepia tumanami mgieł, aby błądzili po mokradłach, czyni wiele złośliwości i nie lubi, gdy ktoś wchodzi mu w drogę.

Lewko

Demony piekielne

Ostatnią grupą sług ciemności są demony piekielne. Jak wyczytać można w *Księdze IX: Wiedza Tajemna*, mieszkają one w świecie astralnym, dość często przenikając do ludzkiego – wezwane lub też z własnej woli. Pod względem charakterów znamy ich trzy rodzaje: demony dobra, zła i neutralności. Jak głosi Kościół, wszystkie z nich, z wyjątkiem aniołów (demony dobra), są sługami szatana. W rzeczywistości jednak tylko część z nich zamieszkuje piekło, służąc upadłym aniołom. Demony cechuje wielka niestabilność. Potrzeba ogromnej siły ducha, aby nagiąć je do swojej woli, a żeby przywołać któregoś z nich, należy znać przede wszystkim jego imię. Demony są piekielne bystre i inteligentne. Potrafią wyciągnąć ważne wnioski z najmniej istotnych szczegółów, a jednocześnie nie mają pojęcia o najważniejszych ludzkich sprawach czy wydarzeniach z ich życia. Co do pochodzenia, to demony piekielne istnieją od zawsze, zostały bowiem stworzone na początku świata. Wiele z nich to dawne bóstwa pogańskie Słowian i Sarmatów. Wszystkie informacje ich dotyczące, zawarte są w *Księdze X: Czary Polskie*. Tutaj podajemy tylko imiona niektórych spośród demonów polskich służących potędze Lucyfera, cytowane za „Postępkiem prawa czartowskiego przeciw narodowi Ludzkiemu", Brześć Litewski 1573.

BIAI
FUGAS
GAJDA
HEYDASZ
ILELI
LATAWIEC
LOHELI
POLELU
PAZIAR

RUCZAJ
WĘSAD
WICHER
WILKOŁAK.

Charakternik, czyli jak zaprzedać duszę diabłu

W grze fabularnej „Dzikie Pola" każdy z bohaterów -szlachciców może, a nawet powinien, zostać kiedyś sługą największego pana świata, czyli diabła. Wówczas zyskuje ogromne, niedostępne dla większości ludzi umiejętności; inaczej patrzy wtedy na świat; staje się kimś, kogo w dawnej Polsce nazywano charakternikiem, czyli sługą i klientem czarta. A wszystko to otrzymać może zupełnie, ale to zupełnie za nic, no, jeśli uczyni, rzecz jasna, pewną mało znaczącą, jakże prostą rzecz, właściwie bez znaczenia dla życia człowieka. Odrzuci niepewną i mglistą nadzieję na zbawienie po śmierci i zamieni ją na dobra doczesne – szczęśliwe, pełne dostatku i przygód życie. Bowiem ono, i jedynie ono, jest najważniejsze. Każdy może przeżyć je tylko raz, a zatem powinien czynić to, co umie najlepiej.

Charakterników jest w Rzeczypospolitej dość wielu. Spotkać ich można, choć nieczęsto, nawet w przydrożnej karczmie, na sejmiku, jarmarku czy zwykłym targu. Mogą budzić niepokój – osoby, których Wiara w magię jest na poziomie przesądny 71%, mogą czuć w obecności kogoś takiego dziwny niepokój (nieco mniejszy niż w przypadku kontaktu z diabłem). Oczywiście wszyscy, którzy zaprzedali duszę diabłu, nie przestępują progów kościołów, wykazują pewną niechęć w kontaktach z przedmiotami poświęconymi bądź też relikwiami, choć te nie ranią ich wcale. Ma się rozumieć, że charakternicy ukrywają zwykle przed światem prawdę o sobie, tak aby pozostali uważali ich co najwyżej za zatwardziałych przeciwników Kościoła. Charakternicy nie rozpoznają się też wzajemnie z wyglądu, czasami walczą ze sobą, a nawet, w czasie tych walk, wzywają na pomoc swoje demony. To wszystko nie przesłania jednak faktu, iż w razie potrzeby mają obowiązek stawić się wszyscy na rozkazy Boruty, gdy ogłoszona będzie krucjata przeciwko Bogu.

Przed każdym z charakterników otwarta jest także droga do wielkiej, nieśmiertelnej chwały. Każdy z nich może zostać kiedyś prawdziwym diabłem polskim, tak jak miała się rzecz z Borutą, Wideradzkim czy innymi członkami Czarciej Kompanii. Największym honorem będzie dla każdego charakternika zaproszenie na biesiadę do Łęczycy, gdzie dostanie miejsce przy stole, obok innych członków Czarciej Kompanii.

Jak zostać charakternikiem

Charakternikiem zostać można tylko i wyłącznie w trakcie gry. Wiele zależy w tym względzie od Starosty Gry. Tylko on podejmuje decyzję, czy zezwolić danemu Panowi Graczowi na kontakt z diabłem i zaprzedanie mu duszy.

Aby móc podpisać cyrograf, należy najpierw zwrócić na siebie w odpowiedni sposób uwagę diabła. A zatem – posiadać dość dużą fantazję i odpowiednią ilość złych uczynków. Demonowi bowiem nie zależy zbytnio na współpracy z typowymi, tępymi złoczyńcami, którzy po śmierci i tak będą do niego należeć. Największą radość sprawia mu ostateczne pozyskanie kogoś o naprawdę wielkim znaczeniu pośród szlachty lub też omamienie kogoś dobrego i praworządnego. Postać zła, która chce zaprzedać duszę diabłu, powinna czynić występek w sposób tak spektakularny, aby stać się na tyle sławna, że imię jej może dojść do uszu samego Boruty lub członków Czarciej Kompanii. Rzecz jasna, występkiem tym na pewno nie będzie zajazd najbliższego klasztoru i usieczenie kilku mnichów czy spalenie kościoła. Dany szlachcic musi także, rzecz jasna, wierzyć w diabła, a zatem posiadać Wiarę w magię co najmniej na poziomie przesądny 71%. Co do samego spotkania z czartem, to decyzję, czy diabeł zdecyduje się zjawić przed wybranym Panem Graczem, pozostawiamy Staroście Gry. Po prostu, gdy któryś z uczestników gry twierdzi, iż jego postać jest już wystarczająco znana, deklaruje mu (najlepiej na osobności, by nie wiedzieli o tym pozostali gracze), że chce zaprzedać duszę diabłu, Starosta zaś decyduje, czy rzeczywiście tak się stanie.

Oczywiście, zamiast zasługiwać się przez długie lata diabłu, można też przywołać go właśnie w tym celu, korzystając z magii. W starych księgach zapisano wiele sposobów przywoływania demonów. Posiadając odpowiedni czar, każdy z Panów Graczy może spróbować zawezwać czarta, a następnie zaoferować mu swoją duszę. Rzecz jasna, sposób ten wymaga znajomości wiedzy tajemnej i odpowiednich przygotowań. Należy też pamiętać, iż tak silne czary są zwykle trudno dostępne.

Zasady przywoływania czartów są analogiczne, jak przywoływania demonów, opisane w *Księdze IX: Wiedza Tajemna*. Na następnych stronach podajemy słowa zaklęcia przywołującego diabła, zawarte w „Liber Magnus" Twardowskiego i „Prawdziwym ognistym smoku..." – tajemnych czarnoksięskich księgach.

Diabeł, przybywający z własnej woli lub też zawezwany, pojawia się zwykle w ludzkiej postaci. Nie dotyczy to jedynie demonów piekielnych. Czart budzi lęk i grozę nawet w duszy godnej potępienia. Dlatego też

zawsze, gdy ma miejsce taka sytuacja (tj. Pan Gracz z własnej woli przywołuje czarta albo też oczekuje usilnie na jego przybycie), Starosta Gry powinien przeprowadzić zwykły test jego odwagi. Niepowodzenie oznacza, że śmiertelnik nie przetrzyma napięcia – zemdleje i nie będzie to miało żadnych negatywnych konsekwencji. Po prostu za jakiś czas ocknie się i minie wiele czasu, nim znowu pomyśli o zaprzedaniu duszy diabłu.

Czart, przybywając na układy z człowiekiem, ukazuje się zawsze wtedy, gdy dana osoba jest sama, tak aby nie być widzianym przez niepożądane oczy. Jeśli ktoś przeszkodzi w rozmowie z czartem, diabeł może nawet w popłochu umknąć do swych piekielnych czeluści. Z kolei ranga diabła przybywającego po duszę śmiertelnika powinna zostać ustalona przez Starostę Gry, w zależności od znaczenia i fantazji danego szlachcica. Ma się rozumieć, że jeśli jest on kimś mało znaczącym, przybędzie doń niezbyt znaczący diabeł – być może nawet czart mieszczański. Nie należy także przesadzać. Tak wielkie i potężne czarty jak Rogaliński, Wideradzki, nie mówiąc już o samym Borucie, na pewno nie przybędą na wezwanie zwykłego zaściankowego szaraka. Jeżeli dana postać decyduje się na przyzwanie diabła, musi pamiętać jeszcze o tym, że gdy mało znacząca postać zawezwie wielkiego i potężnego diabła, ów może wpaść w złość. Sam Boruta jest zbyt silnym diabłem, aby poważył się go wzywać pospolity śmiertelnik. Od dawien dawna każdego z wtajemniczonych, którzy odważyli się zainkantować jego imię, spotykała śmierć – zmieniali się w popiół, trawieni piekielnymi płomieniami. Boruta bowiem, jako jedyny z czartów, przychodzi tylko i wyłącznie z własnej woli, kiedy potrzebna jest mu dusza nowego charakternika.

Jak wynika z powyższego, do szlachty przybywają zwykle diabły szlacheckie, a także demony piekielne – jeśli zostaną wezwane – nigdy zaś chłopskie. W wielką niełaskę wojewody łęczyckiego popada też ten z charakterników, który zawiera pakt z czartem cudzoziemskim, odważa się sprowadzić do Rzeczypospolitej diabła francuskiego lub, co gorsza, niemieckiego albo moskiewskiego. Tak właśnie było ze Stadnickim, który oddał swoją duszę jednemu z czartów niemieckich, zaś Boruta, rozwścieczony zdradą, nie wspomógł go w chwili upadku, a nawet – jak powiadają – przyłożył rękę do zniszczenia diabła łańcuckiego.

Tak jak wspominaliśmy, diabeł przybywa zwykle w swojej ziemskiej postaci. Jest ujmujący, przystojny, ale w jego oczach błyszczy czerwonawy poblask. Zasiada zwykle naprzeciwko tego, który ma zamiar poddać się jego władzy, i rozpoczyna targi o duszę. Warunkiem wstępnym do rozpoczęcia jakichkolwiek pertraktacji jest oddanie mu duszy. Czart absolutnie nigdy nie zgodzi się na cokolwiek innego (np. oddanie mu się na 1000 lat). Po śmierci ciała dusza musi być we władaniu diabła.

Tylko pod tym warunkiem czart zaoferuje cokolwiek śmiertelnikowi. Największą sztuką jest więc wytargowanie od diabła jak największych darów za swoją duszę.

Diabeł zaczyna zwykle rozmowę od własnych propozycji. Twierdzi więc np. „mogę waści uczynić szczęśliwym", „mogę dać waści sławę i bogactwo". Potem może zaoferować lub też, przychylając się do próśb przyszłego charakternika, dać mu tzw. diabelskie dary, w zależności od znaczenia pana brata, z którym prowadzi rozmowę. Może dać ich jeden lub też kilka, niekoniecznie tego samego rodzaju. Mamy zatem dary:

ziemskie – o które prosić może absolutnie każdy ubogi szarak, jak i wielki posesjonat. Jako ziemskie dary diabła rozumieć należy bogactwo, władzę, sławę, wpływy, uczucia kobiet, a także inne, np. uleczenie z ciężkiej choroby itp. Rzecz jasna, wcale nie musi być tak, iż diabeł spełni wszystkie powyższe żądania. To, co zaoferuje zależy bowiem od fantazji i reputacji wzywającego czarta śmiertelnika, przy czym trudno podać tutaj jakieś progi czy wartości tych współczynników. Ustalić je powinien Starosta Gry. Im są wyższe, tzn. im bardziej znacząca jest postać Pana Gracza, tym diabeł zaoferuje mu więcej.

Przyjęcie przez czarta kilku lub jednego z powyższych żądań nie oznacza bynajmniej ich natychmiastowej realizacji. Diabeł nie da od razu nikomu w prezencie miliona złotych czy stu wsi na Ukrainie, może jednak ułatwić swemu podopiecznemu drogę do nich. Od tej pory dany pan brat będzie miał dużo okazji do szybkiego wzbogacenia się. Jeśli wiążą się z tym jakieś testy, Starosta Gry powinien dyskretnie zastosować korzystne dla charakternika modyfikatory, zależnie od znaczenia samego diabła;

...Idź na cmentarz, kiedy księżyc będzie w pełni i znajdź grób samobójcy, co się obwiesił. Rozkop go, kiedy północ będzie, potem zaś trumnę odbij i utnij martwemu głowę toporem. Weź potem świec z tłustości trupiej 6. Znajdź posadzkę gładką i nakap ze świec tłuszczu tak, by utworzył się pentagram. W każdym jego rogu postaw jedną zapaloną świecę, a szóstą, ostatnią, miej przy sobie. Potem weź flaszę wody święconej, wylej wokół siebie, tak by tworzyła krąg. Stań w jego środku, złóż razem ręce, a obciętą głowę ustaw w misce srebrnej przed sobą. I skoro słońce wejdzie w znak Wagi, nocą księżycową powtarzaj kolejno ku pięciu krańcom świata, wyznaczanym przez ramiona pentagramu:

Diable, Miholea, gdzie byś nie był, przybądź na me wezwanie
Diable, Miholea, Miholea, wysłuchaj mnie
Nakazuję ci przybyć
Przybądź, Miholea, Miholea, Miholea!!!

Uczyniwszy to, należy pilnie baczyć dokoła i nie bać się tego, co mogłoby się stać. Wiele bowiem zdarzyć się może, a i najodważniejszy posłyszy natenczas wokół siebie jęki, świst wiatru i dziwne okrzyki. Nie zwróciwszy wszakże na nie uwagi, należy powtórzyć wołanie:

Przybądź, przeklęty, w imię Lucyfera, Baala, Astarota i Asmodeusza!!!
Przybądź, przybądź diable (tu imię jego podać)
przybądź przeklęty !!!
Miholea, Miholea, Miholea!!!

Wnet po drugim zawołaniu, zjawić się winien któryś z czartów piekielnych, który wszakże przyjdzie, tego już mag sam pewien być nie może. Inszą sztuką czarnoksięską zatem pospolite demony odpędzić winien, tak aby duszę móc temu zaprzedać, który najgodniejszym się wyda...

„Liber Magnus" Twardowskiego

duchowe – to dary dość szczególnego rodzaju. Czart nie zaoferuje ich ani tym bardziej nie podaruje osobom mało znanym. Dary duchowe oznaczają mądrość, wiedzę i umiejętności. Czart daje je zwykle tym spośród panów braci, którzy są sławnymi postaciami. Jako wskazówkę dla Starosty Gry proponujemy dawać je tym spośród panów braci, których Fantazja jest na poziomie co najmniej 51 % z pewną fantazją i Reputacją co najmniej na poziomie gwałtownika.

Opisywany rodzaj czartowskich darów nie przyda się raczej postaciom mało inteligentnym, zainteresowanym wyłącznie korzyściami doczesnymi. Dary duchowe oznaczają wiedzę i mądrość, a w praktyce – podniesienie związanych z nimi współczynników. Także zdobycie bardzo ważnych informacji, nowych biegłości, podniesienie poziomu posiadanych, poznanie nowych cięć w szabli itp. Jeśli czart zgodzi się dać je śmiertelnikowi, dany szlachcic uzyskuje je od razu, zaraz po podpisaniu cyrografu;

dary magiczne – mogą otrzymać jedynie panowie bracia o wielkiej fantazji (co najmniej 71% z fantazją) i Reputacją okrutnika. Dary magiczne oznaczają tajemną pomoc czarta dla danego charakternika. Może być nią, np. wspomaganie w walce, w postaci otrzymywanych dodatkowych Punktów Walki, zmiejszenie ilości otrzymywanych ran (np. do 1/2), odporność na choroby, szybsze przychodzenie do zdrowia, ochronna aura przed działaniem magii, zimna, ognia i innych czynników zewnętrznych. Dary magiczne oznaczają także otrzymywanie od czarta szczególnych, magicznych przedmiotów – broni, zbroi, ksiąg czy amuletów lub talizmanów;

dary diabelskie – to najpotężniejsze z darów, które czart może ofiarowć śmiertelnikowi, ale otrzymać je mogą jedynie najpotężniejsi panowie bracia, a zatem ci, którzy posiadają Reputację co najmniej na poziomie Potępieniec, Fantazję zaś na 81 % z dużą fantazją. Ten typ darów oznacza osobistą pomoc diabła dla charakternika, który może wezwać go w każdej chwili lub też co jakiś czas (w zależności od tego, jak dobiją targu). Wezwany demon stać się może zarówno obrońcą, jak i doradcą. Służyć może charakternikowi swoją mądrością, siłą i przenikliwością, wykonywać jego rozkazy. Raz na jakiś czas spełniać może także pewne życzenia.

Po dobiciu targu z czartem, gdy śmiertelnik zdecyduje się już na zaprzedanie mu duszy w zamian za któryś z podanych wyżej diabelskich darów, pan brat podpisuje umowę z demonem, zwaną cyrografem. Spisany on jest czerwonym atramentem na pergaminie z koźlej skóry i podpisany krwią z serdecznego palca prawej ręki charakternika. W zamian za to, co daje mu diabeł, zobowiązuje się do tego, iż:

- po śmierci dusza jego nieodwołalnie należeć ma do diabła;
- charakternik zobowiązany jest do stawiennictwa na każde osobiste wezwanie księcia demonów – wojewody piekielnego Boruty, w razie gdyby doszło do starcia z siłami Boga lub z przeciwnikami Rzeczypospolitej;
- czasami diabeł może mieć jeszcze dodatkowe życzenia, np. aby dany charakternik zwalczał sługi boże, np. jezuitów, szkodził wszystkim praworządnym ludziom czy namawiał innych do złego.

Zaraz po podpisaniu cyrografu czart naznacza charakternika swoim piętnem. W przypadku szlachty jest nim herb Boruty – Czarna Nowina. Diabeł używa do tego celu sygnetu, a stygmat odznacza się na ciele jako czarne, niewrażliwe na ból znamię. Następnie charakternik oddaje cześć diabłu – przyklęka i całuje go w pierścień po wewnętrznej stronie dłoni. Teraz całym ciałem i duszą należy do diabła.

Zwykle po takiej ceremonii każdy z ludzi popada w omdlenie. Czart znika, gdy to się stanie. Później charakternik przychodzi do siebie, ale w izbie, w której miało miejsce zawarcie paktu, nie ma już nikogo. Co najwyżej czuć zapach siarki i ślady po piekielnym ogniu. Znika także, rzecz jasna, cyrograf, a gdy charakternik spojrzy na swoją prawą rękę, przekonuje się, że na serdecznym palcu widnieje ślad po ukłuciu jakimś ostrym narzędziem – rysikiem, którym podpisywał cyrograf. Potępiony pamiętał będzie do końca życia oblicze swego diabła, a ceremonia pozostanie dlań jakoby sennym koszmarem. Niektórzy przekonani nawet będą, iż wszystko, co przeżyli, było tylko snem i będą twierdzić tak aż do końca życia, do chwili, gdy po śmierci spojrzą prosto w pałające ogniem oczy Boruty.

Ponieważ czart przepełniony jest wielką mocą magiczną, kontakt z nim, i zaprzedanie duszy powodują, że każdy ze śmiertelników czuje się zwykle mocniejszy, co przejawia się przez podniesienie cech każdego ze szlachciców, którzy zaprzedali duszę diabłu. I tak Odwaga zwiększa się o 20%, Krzepa, Zwinność i Zmysły o 10, a Fantazja o 15%. Z kolei biegłości we wszystkich posiadanych broniach wzrastają o jeden.

Charakternik zyskuje też przywarę budzenie niepokoju, co oznacza, że wszystkie osoby przebywające w jego towarzystwie (o ile nie będą to najbliżsi jego znajomi), posiadające Wiarę w Magię na poziomie co najmniej 71% przesądny, czuć będą w jego obecności dziwny niepokój.

Księga XI

Bestyje wszelakie Rzeczpospolitą zamieszkujące

Rzeczpospolitą szlachecką w XVII wieku zamieszkuje nie tylko szlachta polska, jej czeladź i słudzy. Ktoś przecież pracuje dla panów braci, ktoś zapewniać im musi splendory, ubiory, zaludniać majątki. Ktoś uprawia chmiel i żyto, a potem sporządza z nich tak potrzebne rzeczy codziennego użytku jak miody, wina, piwa i gorzałkę. Ktoś w końcu wyrabiać musi siodła, podkowy czy materie, w które przyodziewają się szlachetnie urodzeni w Koronie i na Litwie. Dlatego w Rzeczypospolitej mieszkają także mieszczanie i chłopi – wielki dar Pana Boga dla szlachty polskiej. Oprócz nich znaleźć tu można także nacje takie jak Turcy, Ormianie, Tatarzy, Kozacy, Moskwicini i wiele, wiele innych. Na południowych stepach państwa grasują watahy Wołochów, w górach rezydują beskidnicy. Z kolei lasy i bory pełne są dzikiego zwierza, częstokroć bardzo niebezpiecznego dla podróżnych, takiego jak wilki czy niedźwiedzie. A w miejscach mało uczęszczanych występować mogą dziwne, tajemnicze moce – zjawy i strachy. Wszystkich ich (zarówno żywych ludzi, jak i upiory czy zwierzęta) spotkać mogą na swojej drodze szlachcice polscy – jako przeciwników lub sprzymierzeńców albo zupełnie obojętne istoty.

W niniejszej księdze opisano dokładnie wiele żywych stworzeń zaludniających Rzeczpospolitą w połowie XVII wieku. Wszystkie podane niżej charakterystyki to wartości średnie dla danej nacji czy rasy. W razie potrzeby, Starosta Gry może dowolnie modyfikować podane tu liczby i procenty, tworząc przeciwników słabszych lub też znacznie silniejszych. Może dodawać im specjalne biegłości, bronie, ustalać dowolnie charakter itp. Wszystkie bowiem informacje z tej księgi nie stanowią obowiązującego schematu, lecz tylko pomoc do gry.

Część pierwsza

Ludzie i ludy wszelakie

Beskidnik

Beskidnikami nazywa się w dawnej Rzeczypospolitej chłopskich rozbójników z południowo-wschodniej części Karpat. Wywodzą się oni zwykle z górali i mieszkańców podgórskich wiosek. Beskidnicy łączą się w luźne watahy, a uzbrojeni w czekany, rusznice lub nawet szable, napadają na kupców, szlacheckie dwory, a nawet na małe miasteczka.

Beskidnik:
Żyw: *78*
Krz: *49% średnio silny*
Zw: *55% w miarę zwinny*
Mąd: *31% niezbyt mądry*
Odw: *57% w miarę odważny*
Fant: *33% z małą fantazją*
Zmysł: *59% w miarę czujny*
Łeb plebejski: *45% z drewna*

rusznica: 6; półhak 1k50+50
czekan: 7; czekan 1k50+30
kiścień: 9; kiścień 1k50+40
łowiectwo *41% średnio*
przeszukiwanie *64% dobre*
tortury *74% wyśmienite*

Hajduk

Hajdukami nazywano w dawnej Polsce nie tylko żołnierzy służących w chorągwiach piechoty polsko-węgierskiej, lecz również podobnie odzianych i uzbrojonych służących dworskich. Każdy możny szlachcic zwykle trzyma we dworze kilku wymoderowanych w opisany sposób ludzi. Hajducy pilnują folwarku, towarzyszą swojemu panu w podróżach, chronią włości przed niespodziewanymi napadami. Zwykle służą pieszo, w razie potrzeby jednak mogą także dosiadać koni.

***Żyw:** 81*
***Krz:** 52% w miarę silny*
***Zw:** 40% niezbyt zwinny*
***Mąd:** 28% mało mądry*
***Odw:** 38% niezbyt odważny*
***Fant:** 41% ze średnią fantazją*
***Zmysł:** 41% średnio czujny*
***Łeb plebejski:** 41% z drewna*

szabla: 10; zygmuntówka 1k50+5
rusznica: 7; rusznica 1k100+20
berdysz: 9; berdysz piechoty 1k100+15

***jazda konna** 35% średna*
***czytanie/pisanie** 18% słabe*
(kilka biegłości do wyboru np. cyrulik)

Kozacy Zaporoscy

O Kozakach, ich strojach, broni i organizacji piszemy w *Księdze I: Szlachcic na zagrodzie – równy wojewodzie*. Poniżej podajemy tylko przykładowe charakterystykę zwykłego Niżowca:

***Żyw:** 91*
***Krz:** 40% niezbyt silny*
***Zw:** 68% dość zwinny*
***Mąd:** 25% mało mądry*
***Odw:** 36% niezbyt odważny*
***Fant:** 24% z małą fantazją*
***Zmysł:** 61% dość czujny*
***Łeb kozacki:** 65% z żelaza*

***sokoli wzrok** 66% wyśmienity*
***tropienie** 76% świetne*
***ukrywanie się** 73% świetne*
***ordynek** 78% świetny*
***tortury** 66% wyśmienite*
***czuwanie** 80% świetne*

szabla: 9; szabla kozacka 1k50-10
rusznica: 5; rusznica 1k100+20
łuk: 4; łuk refleksyjny 1k50+20
włócznia: 9; spisa 1k50+20

Ladacznice

Ladacznice, zwane w Polsce również skortyzankami, dragonkami, kurwami lub swawolnymi paniami, to rzecz jasna kobiety trudniące się najstarszym zawodem świata. W Koronie i na Litwie jest ich całe mnóstwo. Zwykle władze miejskie starają się wyrzucić skortyzanki poza bramy miejskie, nie walczą jednak z tym procederem, z góry wiedząc o beznadziejności owej walki. Dlatego w dużych ośrodkach miejskich swawolne panie posiadają pewne przywileje, istnieją też legalne, publiczne zamtuzy, prowadzone zwykle przez kata miejskiego. Ladacznice zwane dragonkami ciągną z kolei za wojskiem, służąc swoimi wdziękami utrudzonym wojną towarzyszom i ich czeladzi. Ceny tego typu usług bywają różne. Od kilku groszy, nawet do kilkunastu złotych, jeśli ma się ochotę spędzić noc z dziewicą.

***Żyw:* 55**
***Krz:* 24%** *niezbyt silna*
***Zw:* 65%** *dość zwinna*
Mąd: *78% mądra*
***Odw:* 38%** *niezbyt odważna*
***Fantazja:* 47%** *ze średnią fantazją*
***Zmysł:* 66%** *dość czujna*
Łeb niewieści: *34% z gliny*

***famy* 88%** *najlepiej*

Moskwicin

Moskwicini to, rzecz jasna, mieszkańcy Wielkiego Księstwa Moskiewskiego, krainy leżącej na wschód od Rzeczypospolitej. W Koronie, jak i na Litwie, znani są jako najwięksi spośród barbarzyńców Azji, a także wielcy wrogowie szlacheckiego państwa. Moskwicin, według herbowego pana brata, nie posiada w swej duszy czegoś takiego jak honor, służy, niby bezrozumne bydlę, gosudarowi, a jego fantazja ogranicza się do picia na umór gorzałki i bicia żony. Moskwicini przybywają do Rzeczypospolitej jako kupcy, znani są też na pograniczu litewsko-moskiewskim: grasują tam, zebrani w zbrojne watahy hultajstwa, które car i jego przygraniczni wojewodowie oraz namiestnicy utrzymują na szkodę polskiej strony. Opisywana nacja stanowi nie bez powodu całkowite przeciwieństwo szlachty polskiej. Jest skryta, chętnie ucieka się do podstępu, trucizny i ciosu w plecy, a nad honorowe pojedynki przedkłada „kułaczyj boj".

***Żyw:* 90**
***Krz:* 65%** *dość silny*
***Zw:* 32%** *niezbyt zwinny*
***Mąd:* 35%** *niezbyt mądry*
***Odw:* 32%** *niezbyt odważny*
Fant: *25% bez polotu*
Zmysł: *49% średnio czujny*
Łeb moskiewski: *68% z żelaza*

szabla: 9; szabla moskiewska 1k50+20
rusznica: 6; rusznica 1k100+20
włócznia: 11; kopia 1k100+20

***jazda konna* 22%** *w miarę*
***gardło bez dna* 73%** *świetne*
***łowiectwo* 30%** *w miarę*
***targowanie się* 35%** *średnie*
***batożenie* 47%** *niezłe*
***pięść z żelaza* 1k3+7**
***warzenie trunków* 30%** *w miarę*

Żyw: 80
Krz: 45% średnio silny
Zw: 37% niezbyt zwinny
Mąd: 75% mądry
Odw: 36% niezbyt odważny
Fant: 21% bez polotu
Zmysł: 37% mało czujny
Łeb moskiewski: 50% z drewna

targowanie się 90% najlepiej
uniżony ton 36% średni
znajomość prawa 85 % świetna
przekupstwo 31% średnie
warzenie trunków 75% świetne

Pachołek starościński

Pachołkowie starościńscy to zbrojni słudzy starostów grodowych, utrzymujący porządek w powiatach. Zwykle wywodzą się z plebsu bądź drobnej, zaściankowej szlachty. Pachołkowie starościńscy dobrze jeżdżą konno, są wprawieni w walce, jako że często urządzać muszą zajazdy, polować na infamisów i hultajów. Zwykle odziewają się podobnie jak hajducy – w żupany i delie, jako broni zaś używają szabel, rusznic i bandoletów. Pachołkowie starościńscy przemieszkują zwykle w dobrach osobistych starostów, pełnią straż na zamku, we dworze starościńskim, strzegą więzienia, są także zobowiązani stawić się zbrojnie na każde wezwanie starosty.

Żyw: 86
Krz: 54% średnio silny
Zw: 49% średnio zwinny
Mąd: 41% średnio mądry
Odw: 59% średnio odważny
Fant: 34% z małą fantazją
Zmysł: 55% w miarę czujny
Łeb plebejski: 44% z drewna
szabla: 12; szabla zygmuntówka 1k50+5
rusznica: 6; krócica 1k50+30; rusznica 1k100+20

jazda konna 59% dobra
czytanie/pisanie 31% średnie
znajomość warchołów 36% średnia
wytrzymałość 39% średnia
tropienie 45% niezłe
tortury 45% niezłe
ogłuszenie 54% dobre

(kilka innych biegłości do wyboru, np. sokoli wzrok)

Tatarzy

Tatarzy budzą w Rzeczypospolitej strach i trwogę. Lud ten, na poły osiadły, na poły koczowniczy, zamieszkuje Krym i stepy, od Dzikich Pól i ujścia Dniepru i Donu, aż do Białogrodu, Budziaku i Dobrudży. Skośnoocy, dzicy, stepowi wojownicy wpadają często na Ukrainę, Podole czy Ruś Czerwoną, paląc, grabiąc i mordując, nade wszystko zaś – biorąc ludność w niewolę: jasyr. Tatarzy krymscy są lennikami Imperium Osmańskiego, a ich najazdy nie raz były przyczyną zatargów Rzeczypospolitej z sułtanem.

Mieszkańcy chanatu tworzą kilka wielkich grup, czyli ord. Najdzikszą, najbardziej prymitywną z nich jest Orda Nohajska, koczująca u ujścia Dniepru do Morza Czarnego. Najlepiej uzbrojeni są z kolei Tatarzy dobrudzcy. Wojownicy wszystkich ord walczą konno, choć mogą spieszyć się przy szturmowaniu umocnionych twierdz. Idąc na wojenne wyprawy nie biorą ze sobą taborów, stąd ich lotne czambuły poruszają się z wielką szybkością. Tatarzy są wytrzymali na zimno, mróz i niewygody, boją się jednak broni palnej, a w otwartym polu nie udało im się nigdy pokonać armii polskiej. Ich przewaga nad wojskami kwarcianymi polega przede wszystkim na szybkości działania. Starają się zaatakować niespodziewanie, zrabować w Rzeczypospolitej jasyr i łupy, po czym równie szybko zniknąć, zanim spotkają się oko w oko z wojskiem koronnym.

***Żyw:** 80*
***Krz:** 40% niezbyt silny*
***Zw:** 63% dość zwinny*
***Mąd:** 25% mało mądry*
***Odw:** 45% średnio odważny*
***Fant:** 25% bez polotu*
***Zmysł:** 69% dość czujny*
***Łeb tatarski:** 45% z drewna*

szabla: 9; szabla ordynka 1k50-10
łuk: 8; łuk refleksyjny 1k50+20

***jazda konna** 88% najlepsza*
***ujeżdżanie koni** 73% świetne*
***arkan** 73% świetny*
***tropienie** 74% świetne*
***skradanie się** 68% wyśmienite*
***wytrzymałość** 55% dobra*
***sokoli wzrok** 79 % świetny*

Nohajec

Tatarzy z Ordy Nogajskiej to najdziksi, najbardziej niebezpieczni i zarazem najprymitywniejsi spośród wszystkich mieszkańców Chanatu Krymskiego. Nohajcy budzą wielką trwogę wśród ludności Ukrainy, Podola i Rusi Czerwonej. Są słabo uzbrojeni.

***Żyw:** 85*
***Krz:** 34% niezbyt silny*
***Zw:** 71% zwinny*
***Mąd:** 21% mało mądry*
***Odw:** 32% niezbyt odważny*
***Fant:** 15% bez polotu*
***Zmysł:** 67% dość czujny*
***Łeb tatarski:** 44% z drewna*

kiścień: 8; kiścień 1k50+40
łuk: 7; łuk refleksyjny 1k50+20

***jazda konna** 95% najlepsza*
***ujeżdżanie koni** 95% najlepsze*
***arkan** 95% najlepszy*
***czuwanie** 54% dobre*
***tropienie** 72% świetne*
***ukrywanie się** 81% najlepsze*
***wytrzymałość** 64% wyśmienita*
***sokoli wzrok** +87% najlepszy*

Turcy

O ile o Moskwicinach mówi się w Rzeczypospolitej wszystko, co tylko najgorsze, o tyle Turcy, choć wrogowie, otoczeni są szacunkiem, jakim darzy się honorowego przeciwnika. Pomimo iż Turczyn jest przedstawiany jako sprośny poganin, a myśl sarmacka określa Rzeczpospolitą mianem przedmurza chrześcijaństwa, ceni się wielce mieszkańców Imperium Osmańskiego, a szlachcice, którzy wybierają się do Stambułu, nie znajdują słów podziwu dla bogactwa i organizacji państwa sułtana.

Sipach Turecki
Żyw: *93*
Krz: *65% dość silny*
Zw: *67% dość zwinny*
Mąd: *35% niezbyt mądry*
Odw: *56% w miarę odważny*
Fant: *45% ze średnią fantazją*
Zmysł: *63% dość czujny*
Łeb pohański: *43% z drewna*

jazda konna *77% świetna*
ujeżdżanie koni *72% świetne*
oko-kota *63% wyśmienite*
ordynek *72% świetny*
walka w tłoku *72% świetna*
sokoli wzrok *68% wyśmienita*
skradanie się *67% wyśmienite*

Wołoszyn

Wołoszynami nazywa się w dawnej Rzeczypospolitej mieszkańców Księstw Mołdawskiego i Wołoskiego, pozostających w zależności lennej od Turcji. Wołosi nie są w wielkim poważaniu u szlachty polskiej. Powszechnie uważa się ich za ludzi nikczemnych, tchórzliwych, podstępnych i skrytych, tym niemniej jednak służą oni często na magnackich i szlacheckich dworach.

Żyw: *85*
Krz: *45% średnio silny*
Zw: *34% niezbyt zwinny*
Mąd: *35% niezbyt mądry*
Odw: *47% średnio odważny*
Fant: *34% z małą fantazją*
Zmysł: *45% średnio czujny*
Łeb wołoski: *31% z gliny*

jazda konna *14% słaba*
czytanie/pisanie *25% w miarę*
uniżony ton *34% średnio*
ordynek *34% średnio*

szabla: 9; szabla ordynka 1k50-10
łuk: 5; łuk refleksyjny 1k50+20
włócznia: 7; spisa 1k50+20

Zbójnik

Zbójnicy z gór, żyjący na Podhalu, są hultajami podobnymi do beskidników z Karpat Wschodnich. Zwykle wywodzą się spośród górali z Tatr i Beskidu Niskiego. Tworzą luźne watahy pod przywództwem hersztów zwanych harnasiami. Najsłynniejszym z nich był ponoć działający na początku XVIII wieku Jura Janosik, a oprócz niego Ondraszek, Juraszek, Klimczok i wielu innych. Uzbrojeni w ciupagi i broń palną, zbójnicy ci sprawiają wiele kłopotów mieszkańcom Podhala, przede wszystkim zaś starostom grodowym. Są nadzwyczaj popularni wśród miejscowej ludności – nieokiełznanej, pełnej fantazji, uporu i temperamentu. Krąży wiele legend i opowieści o harnasiach rabujących bogatych i rozdających złoto ubogim.

Żyw: 95
Krz: 61% *dość silny*
Zw: 62% *dość zwinny*
Mąd: 47% *średnio mądry*
Odw: 58% *w miarę odważny*
Fant: 57% *z pewną fantazją*
Zmysł: 59% *średnio czujny*
Łeb góralski: 64% *z żelaza*

ciupaga: 11; ciupaga (traktuje się ją jak czekan) 1k50+40
rusznica: 5; pistolet 1k50+30

wytrzymałość 59% *dobra*
skradanie się 77% *świetne*
tortury 59% *dobre*
oko kota 54% *dobre*

Żebrak

Żebracy w Rzeczypospolitej to najczęściej sprytni oszuści udający kaleki, aby tym samym wzbudzić litość przechodniów i uzyskać od nich jałmużnę. W zasadzie podzielić można ich na ślepców, chromych, żebracze dzieci, „dziadów" lub też szaleńców. Bardzo wielu żebraków to także byli żołnierze – nawet szlacheckiego pochodzenia, którzy na służbie Rzeczypospolitej postradali siły i zdrowie. Niektórzy z nich mieszkają w tzw. szpitalach – przytułkach, gdzie uzyskać mogą różnoraką pomoc.

Typowy żebrak miejski
Żyw: 65
Krz: 34% *niezbyt silny*
Zw: 25% *niezgrabny (brak prawej nogi)*
Mąd: 58% *w miarę mądry*
Odw: 71% *odważny*
Fant: 15% *bez polotu*
Zmysł: 75% *dość czujny*
Łeb chamski: 54% *z miedzi*
uniżony ton 30% *w miarę*
famy 68% *wyśmienite*

Złodziej

Złodziej to w XVII-wiecznej Polsce dość popularna profesja wśród wszelakiej maści hultajów. Pełno jest ich w każdym mieście Litwy i Korony. Na jarmarku czyhają tylko na okazję, aby wyciągnąć komuś z kieszeni mieszek lub sakiewkę. Złodzieje są w Rzeczypospolitej ściśle wyspecjalizowani. Rzezimieszkowie trudnią się kieszonkowstwem, drzemcarze włamują do domów, a świętokradcy okradają kościoły i kaplice. Istnieją też oczywiście koniokradzi, w przypadku złapania, wiesza się ich na najbliższej suchej gałęzi.

Typowy złodziej miejski:
Żyw: *75*
Krz: *44% średnio silny*
Zw: *87% bardzo zwinny*
Mąd: *34% niezbyt mądry*
Odw: *45% średnio odważny*
Fantazja: *18% bez polotu*
Zmysł: *71% dość czujny*
Łeb chamski: *64% z żelaza*
famy *44% niezłe*
kieszonkowstwo *87% świetne*

Żyd

Żydzi w Rzeczypospolitej mieszkają głównie w miastach, w zamkniętych i odizolowanych od reszty społeczności dzielnicach zwanych gettami. Są niezależną grupą, posiadają własne szkolnictwo, inaczej się odziewają, mają odrębną hierarchię duchownych, świątynie i sądy. Choć Żydzi współżyją dobrze ze szlachtą, dzierżawią od niej karczmy, folwarki, w większości obce im są obyczaje, jakie panują w Rzeczypospolitej. Bardzo wielu z nich nie zna nawet podstaw polskiego, stąd naród ów otoczony jest wielką pogardą i niechęcią. Jak powiada ludowe przysłowie: „pana okraść – nie grzech, księdza – nie szkoda, a Żyda – zasługa". Powszechnie ma się starozakonnych za społeczność szubrawców i wyzyskiwaczy, w miastach czasami zdarzają się antyżydowskie wystąpienia, nigdy jednak nie dochodzi w Rzeczypospolitej do tak masowych prześladowań, jakie mają miejsce na zachodzie Europy. Żydzi w Polsce zajmują się zwykle handlem lub udzielają pożyczek, nieraz dają się poznać jako lichwiarze, a ich społeczność stara się trzymać z dala od polityki i spraw szlacheckiego państwa.

Żyw: *73*
Krz: *35% niezbyt silny*
Zw: *57% w miarę zwinny*
Mąd: *65% dość mądry*
Odw: *46% średnio odważny*
Fant: *15% bez fantazji*
Zmysł: *59% w miarę czujny*
Łeb żydowski: *20% z puchu*
targowanie się *65% wyśmienite*
uniżony ton *25% w miarę*
znaj. prawa *70% wyśmienita*
cyrulik *65% wyśmienity*
hebrajski *85% najlepszy*
przekupstwo *30% w miarę*

Część druga

Zwierzęta czyli zwierz łowny

Chłop polski

Chłop polski to specyficzny rodzaj stwora, którego spotkać można w każdej wsi, zaścianku, na polu, a także we dworze, gdzie służy swojemu panu. Zwierz ów jest zwykle potomkiem dawnych Słowian, którzy wiele lat temu zostali podbici przez Sarmatów, o czym wspomniane było w *Księdze I*. Tam pisaliśmy też o powinnościach chamów, ich strojach i domostwach. Przypominamy zatem tylko, iż chłopami pogardza większość szlachetnie urodzonych Polaków, uważając, iż są oni pozbawieni poczucia honoru, co nie oznacza wcale, iż traktują ich źle. W końcu, po co odnosić się źle do stworzeń, które, bądź co bądź, na nas pracują?

Typowy chłop polski
Żyw: *82*
Krz: *48% średnio silny*
Zw: *34% niezbyt zwinny*
Mąd: *21% mało mądry*
Odw: *26% mało odważny*
Chłopski spryt: *40% średnio sprytny*
Zmysł: *57% w miarę czujny*
Łeb chamski: *56% z miedzi*

wytrzymałość *61% wyśmienita*
kowalstwo *53% dobre*
uniżony ton *20% słaby*

zwykle mogą używać cepów, wideł lub kłonic; ich wartości do ustalenia przez Starostę Gry.

Dzik

Dzik występuje pospolicie w borach Polski i Litwy. To gatunek z rodziny świń, żyje zwykle w stadach, odżywia się zaś żołędziami, brukwią i drobnymi owocami. Rozpoznać go można po słabo wyodrębnionej od tułowia głowie i pysku uzbrojonym w kły. Dziki unikają bezpośredniego kontaktu z ludźmi, jednak w wypadku zranienia lub też osaczenia, mogą rzucić się na tropiących ich myśliwych. W Rzeczypospolitej ceni się je bardzo, tak dla futra i wspaniałych trofeów, jak i dla samej przyjemności polowania.

Żyw: *135*
Krz: *88% bardzo silny*
Zw: *48% średnio zwinny*
Odw: *36% niezbyt odważny*
Zmysł: *57% w miarę czujny*
Łeb dziczy: *66% z żelaza*
kły 10; (tylko szarpanie min. 2 Punkty Walki; zamiast zastawy stosuje unik); rany 1k50+40.
dziki mogą też tratować, zadając 1k50+50 ran. Skuteczność ich zależy od testu Zwinności broniącego się.

Jeleń

Jeleń to łowny zwierz, bardzo często występujący w lasach polskich. Ma brązowopłową sierść, a łeb samca ozdabia wspaniale rozgałęzione poroże. Na jelenia, podobnie jak na sarny, polują wszyscy i wszędzie, tak dla skóry, jak i trofeów, a także mięsa.

***Żyw:** 85*
***Krz:** 20% słaby*
***Zw:** 90% bardzo zwinny*
***Odw:** 15% tchórz*
***Zmysł:** 90% bardzo czujny*
***Łeb jeleni:** 21% z puchu*

jeleń w zasadzie nigdy nie atakuje nikogo

Niedźwiedź

To potężny drapieżnik zamieszkujący lasy i puszcze Polski i Litwy w XVII wieku. Niedźwiedź rozpoznawany jest po długiej, kudłatej sierści, potężnym ciele i wielkich łapach, zaopatrzonych w pazury. Zwykle zakłada legowiska w szczelinach skał, dziuplach, wykrotach drzew, żywi się zaś nie tylko innymi zwierzętami, lecz także pokarmami roślinnymi. Na niedźwiedzie często poluje szlachta i magnaci, każdy szlachcic zaś będzie chlubił się tym, iż „chadzał" nań z włócznią. W opresji, niedźwiedź bywa bardzo niebezpieczny i nie raz zdarzało się, że rozszarpał polujących nań myśliwych, ich psy i konie. Chętnie porywa też owce i kozy z pastwisk.

***Żyw:** 195*
***Krz:** 90% bardzo silny*
***Zw:** 34% niezbyt zwinny*
***Odw:** 53% w miarę odważny*
***Zmysł:** 58% w miarę czujny*
Łeb niedźwiedzi: 90% jak głaz
pazury 13; rany 1k50+30 (jedynie atak min. 1 Punkt Walki, kły12; rany 1k50+20 (jedynie atak min. 1 Punkt Walki)

Orzeł

Orzeł to jeden z największych ptaków drapieżnych żyjących na terenach XVII-wiecznej Polski i Litwy. Istnieje kilka rodzajów orłów, spośród których najpopularniejszy jest orzeł zwany bielikiem. Zwykle gnieździ się w górach i w niedostępnych miejscach. Orzeł jest od niepamiętnych lat symbolem Korony polskiej.

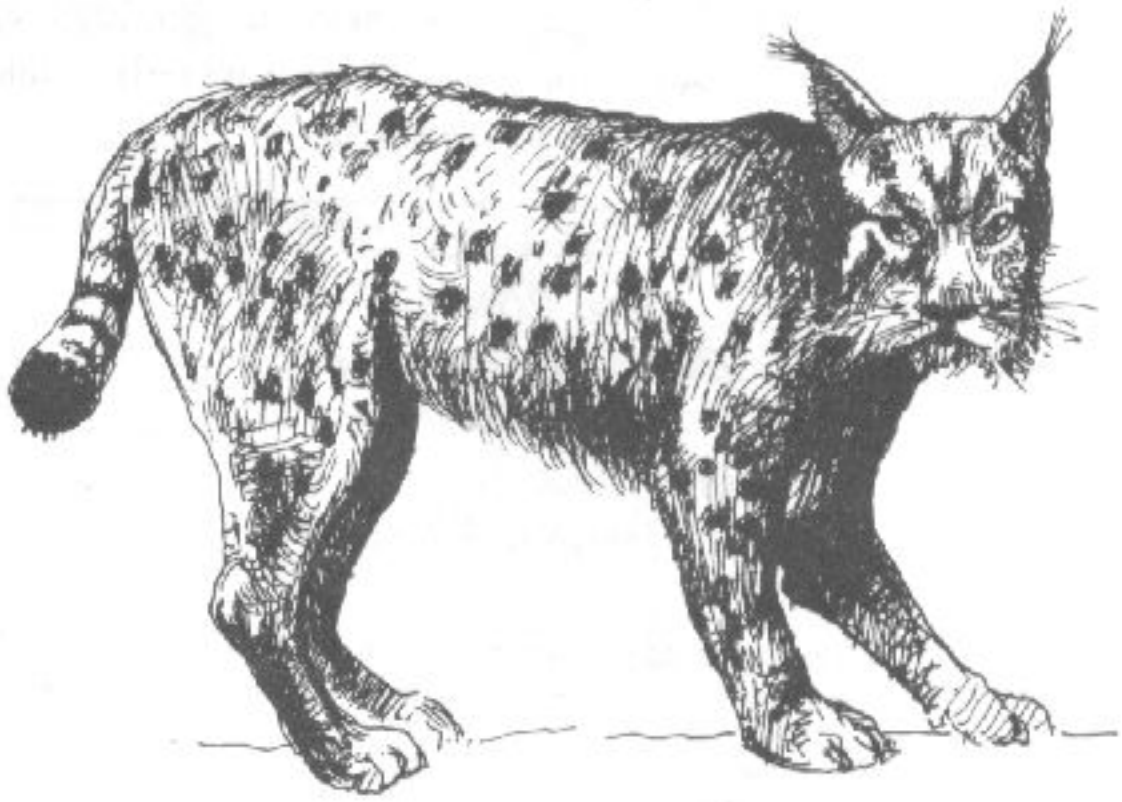
***Żyw:** 55*
***Krz:** 17% mało silny*
***Zw:** 89% bardzo zwinny*
***Odw:** 76% odważny*
***Zmysł:** 90% bardzo czujny*
***Łeb orli:** 34% z gliny*
pazury 11; rany 4k10 (atak min. 1 Punkt Walki, dziób 12; rany 4k10 (jedynie atak za min. 1 Punkt Walki; zamiast zastawy stosuje uniki)

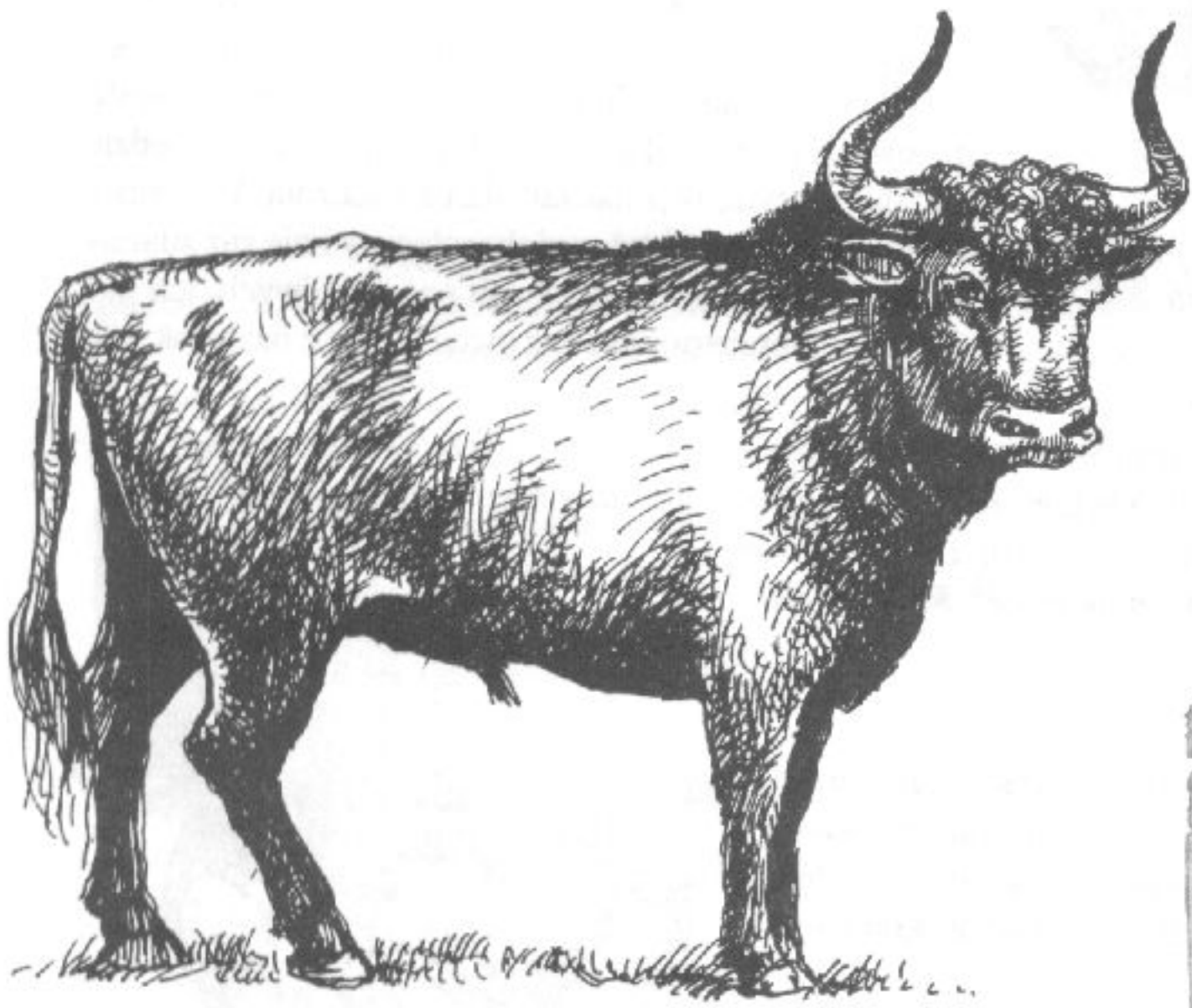
Ryś

Rysie to drapieżniki, które często występują w puszczach Rzeczypospolitej. Z wyglądu przypominają bardzo duże koty o brązowoszarej sierści. Polują, głównie nocą, na drobne zwierzęta, zakładają gniazda w norach, jamach lub rozpadlinach. Na rysie wyprawia się wielu myśliwych, głównie w celu zdobycia skór. W końcu szlachcice bardzo często noszą kołpaki z rysiego futra.

***Żyw:** 170*
***Krz:** 47% średnio silny*
***Zw:** 85% bardzo zwinny*
***Odw:** 56% w miarę odważny*
***Zmysł:** 90% bardzo czujny*
***Łeb rysi:** 50% z drewna*

pazury 11; rany 1k50 (jedynie atak min. 1 Punkt Walki; zamiast zastawy stosuje uniki)





Tur

Tur to w XVII wieku niemal wymarły gatunek. Przedstawiciele jego należą do jednych z największych zwierząt dziko żyjących w puszczach i lasach Rzeczypospolitej. Zwykle charakteryzuje się czarnobrunatną barwą sierści (z jasną pręgą wzdłuż grzbietu), dużą głową i wielkimi rogami. W drugiej połowie stulecia nie występuje już zupełnie w polskich i litewskich lasach; jest zastrzeżony tylko i wyłącznie dla łowów królewskich. Ostatniego tura zabito w roku 1627 w Puszczy Jaktorowskiej (na południowy wschód od Warszawy).

***Żyw:** 207*
***Krz:** 90% bardzo silny*
***Zw:** 24% niezbyt zwinny*
***Odw:** 36% niezbyt odważny*
***Zmysł:** 67% dość czujny*
***Łeb turzy:** 90% jak głaz*

tratowanie – zadaje 1k100+50 ran; skuteczność zależy od testu Zwinności broniącego się

Wilk

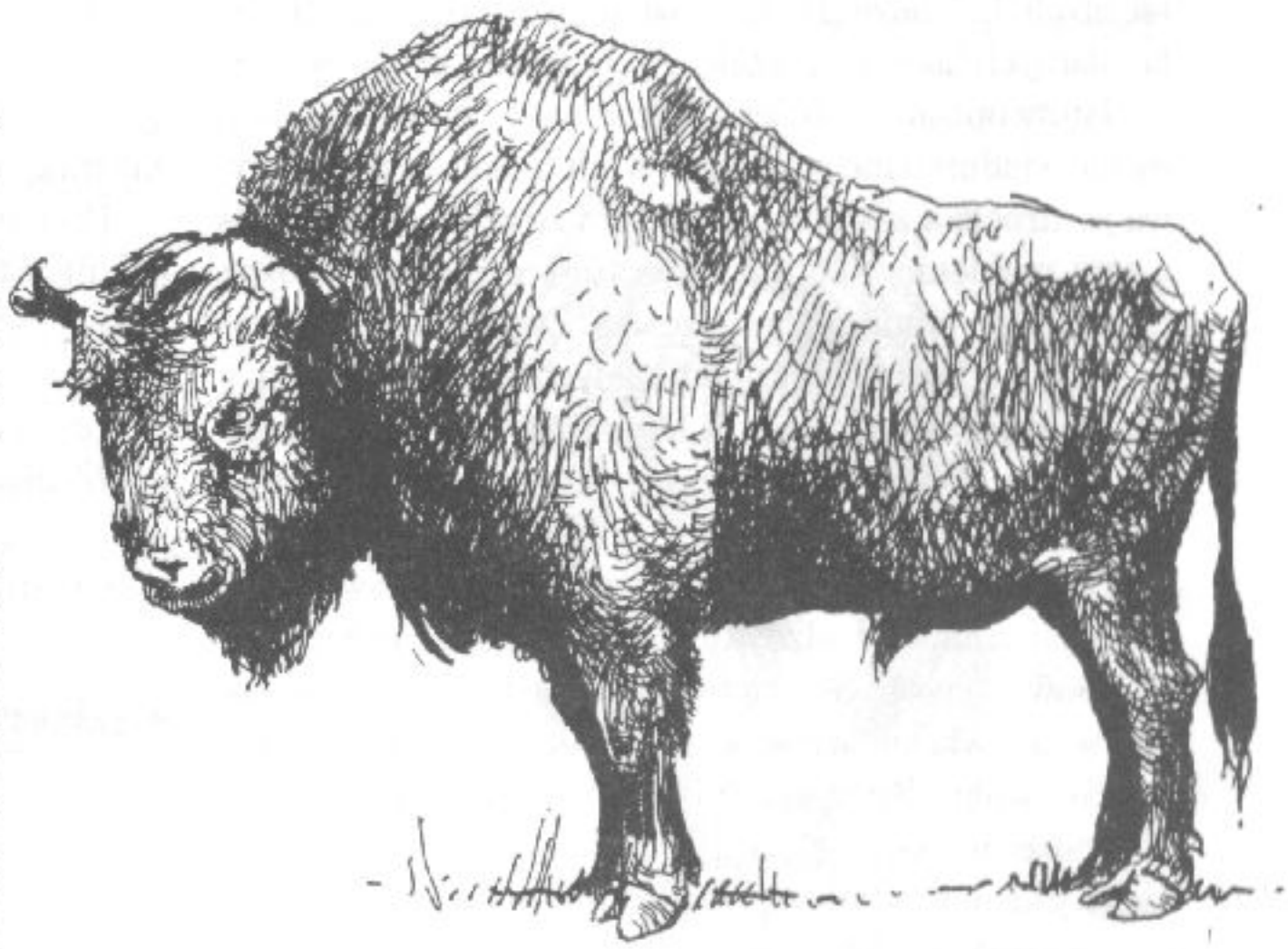
Wilki to w Rzeczypospolitej jedne z najgroźniejszych drapieżników żyjących w lasach, puszczach i borach. Rozpoznaje się je po płowoczarnej sierści, pysku pełnym ostrych kłów i pazurach. Skupiają się zwykle w stada, mogą być wtedy bardzo groźne nie tylko dla zwierząt, lecz także i dla człowieka, zwłaszcza gdy zasmakują ludzkiego mięsa. Nie raz może zdarzyć się, że zaatakują chłopów lub szlachtę, a w zimie podchodzą prawie pod same chaty i dwory. Stąd przedstawiciele opisywanych zwierząt budzą wśród łyczków i chamów wielką trwogę. Dość często zabite wilki wiesza się na przydrożnych krzyżach.

***Żyw:* 158**
***Krz:* 47%** *średnio silny*
***Zw:* 75%** *zwinny*
***Odw:* 87%** *bardzo odważny*
***Zms:* 88%** *bardzo czujny*
***Łeb wilczy:* 57%** *z miedzi*

pazury 11; rany 1k50 (jedynie atak min. 1 Punkt Walki; zamiast zastawy stosuje uniki)
kły 12; rany 1k50+10 (jedynie atak za min. 1 Punkt Walki; zamiast zastawy stosuje uniki)

Żubr

Żubr to nielicznie występujące zwierzę o wielkości dużego byka, o długowłosym łbie. Żubry żyją zwykle w gęstych lasach, zwłaszcza zaś na pograniczu Litwy i Korony, w Puszczy Białowieskiej. Na zwierzęta te, podobnie jak na tury, polować może jedynie król i jego dwór. Na żubra chadza się głównie w celu zdobycia skóry, trofeów i mięsa.



***Żyw:* 230**
***Krz:* 90%** *bardzo silny*
***Zw:* 25%** *niezgrabny*
***Odw:* 26%** *tchórz*
***Zms:* 75%** *dość czujny*
***Łeb żubrzy:* 90%** *jak głaz*

tratowanie; o efektywności decyduje test Zwinności atakowanego; rany 1k100+50

Część trzecia

Rzecz o duchach i upiorach

Na tych kartach zawarta jest przerażająca prawda o upiorach i zjawach, które nawiedzają miejsca przeklęte. O wilkołakach, czających się w mrocznych lasach. O widmach ludzi potępionych. O duchach, co nie mogą zaznać spokoju. O opętanych i ludziach, którzy nie są ludźmi.

Jeśli nie lękasz się, Czytelniku, tej prawdy, nie straszno ci na samą myśl o tym, co jest tu zawarte, otwórz księgę...

Słowa przestrogi

Nie chodź, wędrowcze, późną nocną porą do ciemnego lasu, omijaj cmentarze i rozstajne drogi. Bacz uważnie przy starych stawach, opuszczonych domostwach i tajemnych uroczyskach. I, na Boga Wszechmogącego, nie zapuszczaj się na bezdroża bez srebrnego krzyżyka na szyi. Jeśli nie będziesz uważał, spotkać cię może los gorszy niż śmierć.

Posłuchaj tej rady przez wzgląd na twą nieśmiertelną duszę.

Przerażające spotkania

Panie Starosto, w tej księdze znajdziesz wszystkie informacje dotyczące upiorów, duchów i innych istot demonicznych. Jednakże „Dzikie Pola" odbiegają od innych gier fabularnych także pod względem bestiariusza i potworów.

Istoty opisane poniżej są tajemnicze i budzą lęk. Nigdy nie wiadomo nic pewnego na ich temat. Zawsze okrywa je mroczna zasłona niewiedzy i strachu. Powinieneś o tym pamiętać. Spotkać przerażające potwory można niezmiernie rzadko. Na szczęście. Zwykle bowiem kryją się w oddalonych i zapomnianych miejscach. Krąży natomiast wiele opowieści i legend na ich temat. Postacie Panów Graczy na pewno usłyszą niektóre, rzadko jednak ujrzą upiory na własne oczy.

Bestie owe nie mogą być zwykłymi przeciwnikami spotykanymi po drodze, których się zabija i ograbia ze skarbów. Starosta Gry nigdy nie może traktować potworów w taki właśnie sposób, co jednak nie znaczy, że gdy, np. Swawolna Kompania nocuje w głębi starego lasu, nie może usłyszeć wycia wilkołaka czy dziwnego, dalekiego głosu, którzy co bardziej przesądni z Panów Graczy wezmą za jęk upiora. Należy najpierw dobrze przemyśleć sposób i miejsce zajmowane w scenariuszu przez upiora czy zjawę. Taka przerażająca postać powinna znajdować się w ważnym, jeśli nie kluczowym punkcie w przygodzie. Rzadko też stanowić będzie przeciwnika Kompanii. Nieczęsto postacie graczy będą mogły spotkać się z nią twarzą w twarz.

Sposób opisania upiorów w tej księdze ma zmusić Starostę Gry do wczytania się i dokładnego przemyślenia tych postaci, zanim wprowadzi je w scenariusz.

Charakterystyki potworów są tylko przykładowe i Starosta Gry nie musi zwracać większej uwagi na fizyczne opisanie bestii. Współczynniki może ustalić sam, zmniejszyć bądź zwiększyć poziom niektórych cech. We wszystkim należy się kierować rozsądkiem i umiarem. Umiejętności zjaw, duchów i upiorów są takie, jakie były u ludzi, zanim przemienili się oni w te budzące grozę istoty. Nie są one jednak ważne, gdyż demoniczne monstra niezmiernie rzadko będą z nich korzystały.

Potwory nie wiodą już zwyczajnego, ludzkiego życia. Ich czas przeminął.

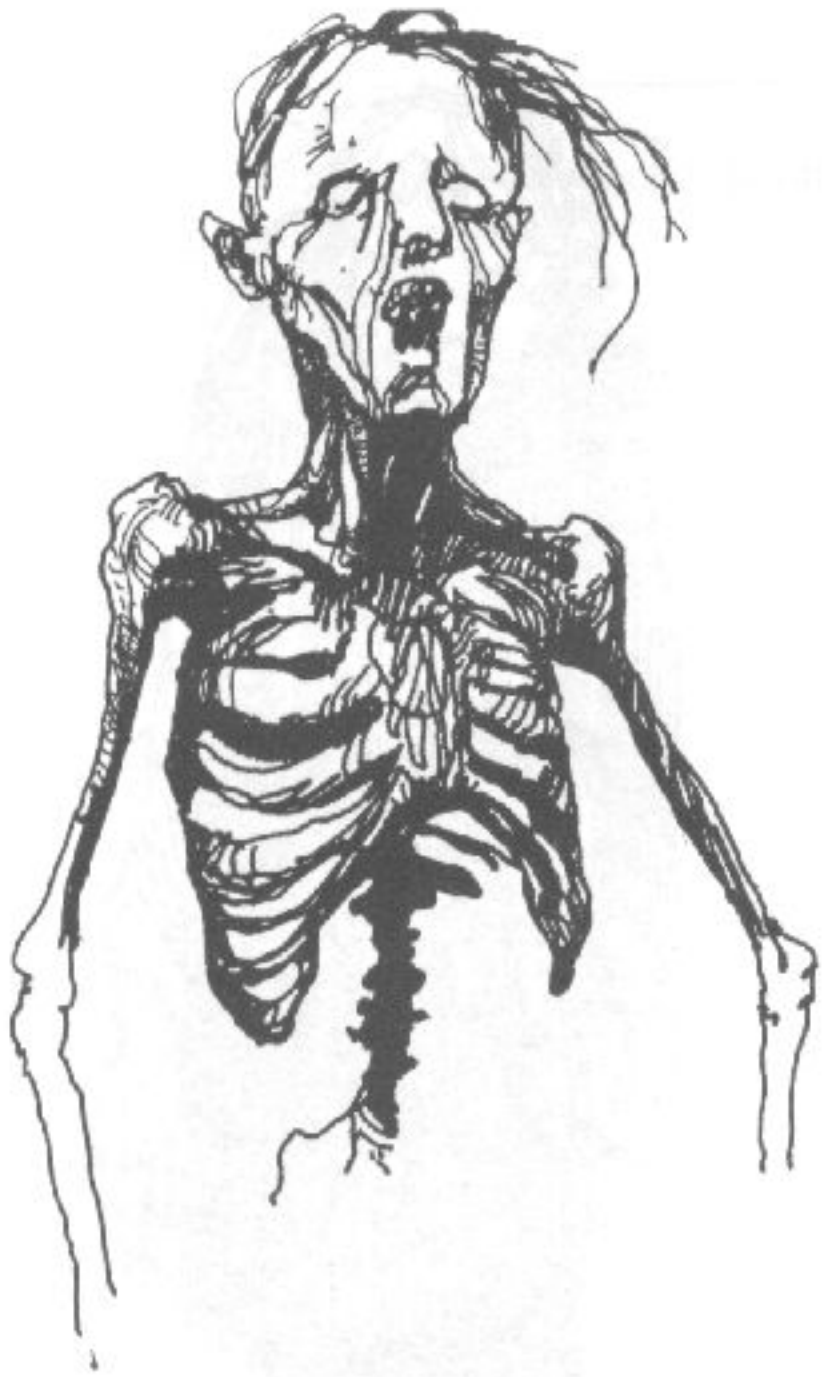
Przy wprowadzaniu postaci demonicznych ważny jest nastrój towarzyszący grze. Starosta Gry powinien zbudować atmosferę tajemniczości, strachu i przerażenia. Nigdy nie podaje nazwy istoty, którą spotykają bohaterowie Panów Graczy. Ważny jest jej opis, który powinien wzbudzać lęk. Rzadko też Przeklęte Istoty ukażą się w swej prawdziwej formie. Na ogół będą pozostawały w ukryciu, budząc jeszcze większy strach. Czasem zaś mogą przybrać fałszywą formę zwierząt czy ludzi.

Przy tworzeniu postaci upiorów, zjaw i wilkołaków dajemy Staroście Gry dużą swobodę. Nie możemy jednoznacznie określić, czym różni się np. upiór od widma. Również kwestia nazewnictwa jest rzeczą umowną. W różnych stronach Rzeczypospolitej ludzie używali innych nazw do określenia tych samych istot. Czasem zaś odmienne demony były nazywane tym samym imieniem.

Upiory

„Upiory, według mniemania, trupy z trumn powstające, na domy nachodzące, ludzi duszące, krew wysysające, na ołtarze łażące, je krwawiące, świece łamiące".

Jan Bohomolec



Upiory, czasem zwane martwcami bądź strzygami, na Wołoszczyźnie zaś brukołakami, to przerażające istoty, trupy, duchy ludzi, które nie mogą zaznać spokoju. Ani żywe, ani martwe, istnieją, pijąc ludzką krew. Upiory można spotkać we wszystkich zakątkach Europy. Najwięcej ich zaś w Wołoszy i Mołdawii.

Upiorem może stać się po śmierci każdy człowiek, zwłaszcza jeśli za życia zły był i okrutny. W martwca przemienia się samobójca, człowiek o dwóch sercach, bądź ten, co zmarł bez spowiedzi. Często również niewierny lub czarownik. Taki los może także spotkać tego, co zginął tragiczną śmiercią.

Nikt tak naprawdę nie wie, jak wygląda upiór, choć wielu się znajdzie takich, którzy prawią, że je widzieli. Czasem upiora można poznać po tym, że ciało jego po śmierci nie gnije, lecz zachowuje świeży wygląd. Innym razem upiór nawiedza ludzi w postaci kościotrupa, niekiedy zaś może przybrać kształt zwierzęcy – wilka, szczura, wielkiego konia bądź ptaka. Najczęściej zaś kruka o czerwonych ślepiach. Czasem ponoć wygląda jak nietoperz, a innym razem wcale go nie widać, jeno gęstą mgłę. Upiór opuszcza swój grób o określonej porze, zwłaszcza w nowiu lub w pełni księżyca. Czasem w dzień, w którym umarł, bądź wtedy, gdy wieje silny wiatr, a niebo przesłaniają gęste i ciemne chmury. Zawsze nawiedza w nocy, nigdy w dzień. Ludzie powiadają o różnych rzeczach, jakie może czynić strzygoń po śmierci. Na ogół napada ludzi, dusi ich bądź wypija krew. Czasem wyjada wnętrzności. Niekiedy zaś upiór wodzi ludzi na bezdroża i bagna, gdzie albo zostawi, albo śmierć zada. Czasem nie krzywdzi śmiertelnych, ukazuje się tylko z rzadka swym krewnym. Niekiedy można go dojrzeć w nawiedzanych miejscach, tam gdzie zmarł. Upiór jest zawsze związany ze swym grobem i jego najbliższą okolicą. Strzygoń, który wypija krew ludzką, na ogół przywodzi tym do śmierci nieszczęsne swe ofiary. Niektórzy mówią, że ludzie zabici przez upiory, bądź ci, których krew one piły, sami zamieniają się w martwców. Któż jednak wie, jaka jest prawda...

Są różne sposoby, aby ochronić się przed upiorami. Jedni mówią, że należy grób upiora odkopać, jego pierś zaś przebić osikowym kołkiem albo czaszkę stalowym kolcem bądź długim, żelaznym gwoździem. Niekiedy w grób zakopuje się ciernie, aby upiór nie mógł się z niego wydostać. Najpewniejszym sposobem, który my osobiście polecamy, jest odcięcie potworowi głowy. Wtedy już na pewno nie wstanie. Upiora odegnać można krzyżem, święconą wodą, hostią lub czosnkiem (decyduje test Odwagi martwca).

Zmory

Zmory lub mary senne to duchy nawiedzające śpiących ludzi. Zsyłają one koszmary albo duszą. Zmorą na ogół staje się kobieta. Jest to duch niewidzialny, który wkrada się do miejsca, gdzie śpi jej ofiara, dusi ją, czasem zaś wypija krew. Zmora nachodząca człowieka przez kilka nocy z rzędu, może go zabić.

Zmory to dusze ludzi potępionych, zmarłych nagłą śmiercią, częstokroć bez spowiedzi. Niekiedy marą senną jest żyjąca kobieta, która zasypiając, opuszcza swe ciało i napastuje innych ludzi. Czasem zmora przybiera ciało zwierzęce, na ogół kota, łasicy bądź szczura. Mara senna na ogół nawiedza ludzi, których nienawidzi. Wiele jest sposobów chroniących przed nią, rzadko który jednak jest skuteczny. Dobrze jest trzymać koło siebie czujnego psa. Gdy usłyszy się w nocy jego szczekanie, znak to, że zmora się zbliża. Skuteczna przeciw marom jest woda święcona, którą należy skropić miejsce spoczynku. Dobrze jest też trzymać koło łóżka żelazną siekierę albo nóż postawiony na sztorc. Choć może się zdarzyć, że zmora pochwyci to narzędzie...

Najlepiej jest obrysować łóżko poświęconą kredą. Takiej linii zmora przekroczyć nie będzie mogła. Sposób jest jeszcze skuteczniejszy, jeśli nad drzwiami tą samą kredą wykreśli się znak krzyża.

Topielce

Topielce, zwane też utopcami, uchodzą wśród demonów za jedne z najgroźniejszych. Czają się w głębinach jezior, trzęsawisk, zarosłych stawów, aby chwytać i topić w odmętach nieostrożnych wędrowców.

Topielcem staje się często człowiek, co się był utopił, bądź został utopiony przez te potwory. Topielcem może stać się samobójca, który życie sobie odebrał, skacząc w głębiny. Czasem potworem tym jest nie chrzczone dziecko, co zostało utopione przez wyrodną matkę. Niektórzy uważają, że topielce to sprawka czartowska. Sam diabeł wchodzi w ciała potopionych, aby innych ludzi do głębiny ściągnąć.

Topielce związane są z miejscem swojej śmierci. Na ogół przebywają pod wodą, oczekując ofiar. Z rzadka się wynurzają, aby kogoś pochwycić lub do kąpieli namówić. Topielce na ogół wyglądają jak ociekający wodą rośli mężczyźni, z wodorostami we włosach i w podartych ubraniach. Oczy ich są jadowicie zielone bądź czerwone. Skóra oślizgła i sina, czasem wręcz zielonkawa. Niekiedy zobaczyć można na brzegach rzek czy stawów topielce w postaci dzieci. Otroki, choć niewielkie, wielką posiadają siłę. Taką, że żaden mąż im nie dorówna. Czasem topielce to piękne niewiasty o długich włosach, ubrane tylko w białe koszule bądź zupełnie nagie. Kuszą one do kąpieli młodzieńców, by potem śmierć im w głębinach zadać.

Topielec może niekiedy przybrać ciało pięknego konia, pasącego się samotnie na brzegu rzeki. Gdy tylko ktoś go dosiądzie, koń wskakuje do wody i topi swoją ofiarę. Czasem diabeł w postaci topielca pojawia się jako przerażający potwór, niepodobny do innych.

Aby się od topielców uchronić, nie należy się kąpać tuż po burzy, w nocy ani w dzień św. Piotra czy w św. Jana. Na ogół tonącego człowieka nie ratuje się, gdyż jest on już we władzy topielca i nic nie może mu pomóc. Można co najwyżej rozwścieczyć demona, który potopi i innych. Wchodząc do wody, nigdy nie należy rozstawać się z krzyżykiem zawieszonym na szyi. Dobrze też, na wszelki wypadek, się przeżegnać.

Istnieje także magiczne zaklęcie, które ma moc odstraszania topielców. Gdy człowiek jest w niebezpieczeństwie, musi powiedzieć te słowa:

Athis, Melios, Kathos
Zostaw mnie diable w spokoju.

Czasem jednak człowiek nie zdąży wypowiedzieć formułki. W trakcie walki należy pamiętać, że zwykłą bronią nie można topielca pokonać, a jedynie trzeba próbować wyrwać mu się, uciec. Jedynie oręż poświęcony bądź srebrny zadaje mu normalną ilość obrażeń.

Zjawy

Zjawy i widma, zwane z łacińska Spectra, to duchy ludzi zmarłych bądź inne tajemne byty.

W ruinach starych zamków, katakumbach, opuszczonych młynach, przy cmentarzach, w miejscach budzących grozę, gdzie np. ktoś się powiesił, pojawiają się zjawy i widma.

Zazwyczaj zjawy posiadają kształty ludzkie bądź zwierzęce, czasem są tylko nikłym promieniem światła w ciemnościach. Bywa i tak, że w ogóle nie można ich dostrzec, a słychać tylko tajemnicze odgłosy, jęki i krzyki. Zjawy są istotami nader tajemniczymi. Jedni uważają, że nie czynią one ludziom krzywdy, tylko straszą. Inni mówią na odwrót: że widma mogą człowieka i zabić.

Słyszałem również opowieści o zjawach z trupimi obliczami, które nawiedzały cmentarze i rozstaje. Czasem owe widma pojawiały się w postaci końskich czaszek. Czaszki te unoszą się nad ziemią i świecą jakąś mdłą, czerwoną bądź zieloną poświatą. Zjawy te są ponoć sługami czarownic. Wiedźmy owe, wspólniczki szatana, czasem zakopują końskie głowy pod progiem dworu bądź stajni, aby doprowadzić do zguby ludzi tam mieszkających. Końskich czaszek używają czarownice do wielu czarów i niecnych praktyk.

Zjawy pojawiają się tylko w nocy. W jakim celu – nikt nie wie na pewno. Być może pozostawanie na tym świecie stanowi pokutę za ich grzeszny żywot. Nawiedzane miejsca lepiej omijać z daleka. Nie ma sposobu na zjawy, chyba że pomoże modlitwa i święcona woda. Także do miejsc, gdzie straszy, dobrze jest wziąć księdza, niech modlitwy i egzorcyzmy odprawi, to być może spokój przywróci.

Odmieńce

Odmieńcami zowią się piekielne zwierzęta, będące na usługach czarownic, czasem też ludzie, którzy ludźmi nie są i nigdy nie byli.

Diabelskie bestie, odmieńce, przeklęte przez Boga, czarty, które w postaci zwierząt służą czarownicom, mają moc o tyle potężną, co przeklętą i bluźnierczą. Zwierzęta te zazwyczaj odróżniają się od innych dużym wzrostem i świecącymi czerwono ślepiami. Są to na ogół kruki, koty i wilki lub konie. Kruki podobno umieją gadać ludzką mową. Przesiadują na ramionach wiedźm, podszeptując im szalone, niecne pomysły i zaklęcia, które szkodzić mają ludziom. Diabelskie koty dają czarownicom moc wzroku, który przenika najgłębsze ciemności i prześwietla ciała, ukazując nagie, bezbronne dusze.

Wilki wściekłe są i złe, świecą w nocy ślepiami. Na niektórych czarownice jeżdżą na sabaty.

Czasem czarownice kradną ludziom dzieci i podrzucają swoje, przeklęte dzieci szatana. Dziecko takie różni się od innych, rzadko kiedy mówi, mało je, prawie nie śpi. Z czasem mogą pojawić się na jego ciele znaki świadczące o diabelskim pochodzeniu. Odmieńce te zawsze są nikczemne i okrutne, a serca mają przepełnione nienawiścią. Człowiek, który jest odmieńcem, prędzej czy później odkrywa przerażającą prawdę o swoim pochodzeniu. Czasem jest jej w pełni świadomy i próbuje odnaleźć swych piekielnych kamratów.

Duchy

Duchy i dusze pokutujące nawiedzają czasem nasz świat i niepokoją żywych. Można je ujrzeć jako błakające się po łąkach i bagnach ogniki lub dostrzec ich nikłe, ludzkie sylwetki.

Duchy pojawiają się na tym świecie, gdy nie mogą udać się wprost do piekła. Muszą w ten sposób odpokutować swoje przewiny i okrucieństwa, jakich jeszcze za życia dokonały. A diabeł nie zapomni żadnego zbrodniarza ani grzesznika.

Duchy mogą być zarówno upiorami, zjawami, jak i diabłami. Czasem tak się staje, że wielki krzywdziciel po śmierci przemienia się w diabła, który musi nawiedzać ten świat. Słyszałem opowieści o Dzikim Łowcy, jak nazywają przemienioną w czarta duszę złego starosty Szymona Kobylańskiego z Podlasia. Był on za życia wielkim okrutnikiem, łupił kupców, gnębił chłopów, krzywdził wdowy, niewolił dziewczęta, a trzymał się przy tym heretyckich błędów.

Duchy mogą wyrządzić człowiekowi wiele zła, nawet go zabić bądź doprowadzić do Opętania. Czasami duchy pojawiają się w miejscach, gdzie ukryte zostały skarby. Strzegą tych miejsc zawzięcie i odstraszają wszystkich śmiertelników.

Niekiedy dusze pokutujące potrzebują żywych, aby zapewnić sobie spokój wieczysty i uwolnić się od tego świata. Żeby tego dokonać, należy ułożyć w grobie ich nie pochowane szczątki, czasem odprawić mszę za spokój duszy. Aby ustrzec się przed duchami, należy stosować zaklęcia, amulety, zioła, największą zaś moc ma modlitwa odmówiona przez prawdziwego chrześcijanina.

Księga XII

Targowisko różności pełne

Kalendarium najważniejszych wydarzeń, lata 1575-1702

1569 Unia polsko-litewska w Lublinie. Powstaje Rzeczpospolita Obojga Narodów.
1575 Wybór Stefana Batorego na króla Polski i Litwy.
1576-77 Bunt Gdańska, rozpoczęcie wojny z Moskwą o Inflanty.
1579-1582 Wyprawy wojenne Stefana Batorego. Zdobycie Połocka i Wielkich Łuk, oblężenie Pskowa. Klęska Iwana IV Groźnego.
1584 Samuel Zborowski oskarżony o zamach na króla; śmierć zamachowca, spadek popularności Jana Zamoyskiego.
1586 Śmierć Stefana Batorego.
1587-88 Elekcja Zygmunta III Wazy na tron polski. Wystąpienie arcyksięcia Maksymiliana II, wybranego przez opozycję królem Rzeczypospolitej. Rozgromienie armii cesarskiej pod Byczyną przez Jana Zamoyskiego. Uwięzienie arcyksięcia Maksymiliana w Krasnymstawie.
1592 Pierwsze powstanie kozackie pod wodzą Kosińskiego.
1594-96 Drugie powstanie kozackie pod wodzą Semena Nalewajki.
1599 Początek buntu w Szwecji. Karol IX opowiada się przeciwko unii z Rzeczpospolitą. Usunięcie Zygmunta III Wazy z tronu szwedzkiego.
1600 Początek wojny polsko-szwedzkiej o Inflanty.
1601-1609 Wojna Inflancka. Bitwa pod Kockenhausen, zakończona klęską Szwedów.
1603-1604 Na dworze Adama Wiśniowieckiego pojawia się tajemniczy Dymitr – ogłasza się cudownie ocalonym synem Iwana Groźnego. Początek wyprawy Samozwańca po carską koronę. Pierwsze starcie z wojskami cara Borysa Godunowa.
1605 Borys Godunow umiera. Dymitr Samozwaniec I zdobywa carską koronę. Moskwa po raz pierwszy w rękach polskich. Bitwa pod Kirholmem w Inflantach – pogrom armii Karola IX Sudermańskiego.
1606 Zygmunt III Waza próbuje umocnić swoją władzę. Wywołuje to rokosz Mikołaja Zebrzydowskiego – wojewody krakowskiego, i Janusza Radziwiłła, których popiera szlachta z Małopolski i części Litwy. W Moskwie spisek Wasyla Szujskiego przeciwko carowi, zamordowanie Dymitra i rzeź Polaków.
1607 Klęska rokoszan pod Guzowem.
1608 Pojawia się drugi Samozwaniec i wyprawia się przeciwko carowi Szujskiemu. Rozgromienie armii carskiej; oblężenie i blokada Moskwy przez oddziały polskie. Aleksander Lisowski zaczyna tworzyć pierwsze oddziały lisowczyków.
1609 Zygmunt III Waza decyduje się wypowiedzieć wojnę Moskwie, aby zdobyć carską koronę dla siebie. Początek oblężenia Smoleńska. Przejście oddziałów Dymitra II Samozwańca na stronę króla.
1610 Stanisław Żółkiewski rozbija pod Kłuszynem armię Dymitra Szujskiego. Moskwa po raz drugi poddaje się wojskom Rzeczypospolitej. Wybranie na cara królewicza Władysława Wazy. Śmierć Stanisława „Diabła" Stadnickiego.
1611 Zdobycie Smoleńska. Bunt plebsu w Moskwie. Stolica carów zostaje spalona.
1612 Wielka konfederacja wojskowa. Armia polska, nie opłacona przez sejm i króla, zawraca do Rzeczypospolitej. Oblężenie Moskwy przez pospolite ruszenie kniazia Pożarskiego i Minina.
1612-1614 Wielka konfederacja rohaczewska. Zamieszki w Rzeczypospolitej, ucisk ludności przez skonfederowanego żołnierza, gwałty i grabieże.
1616 Po stłumieniu konfederacji wojskowej wznowienie wojny polsko-moskiewskiej.
1617-1618 Wyprawa królewicza Władysława na Moskwę.
1619 Rozejm w Dywilinie. Rzeczpospolita odzyskuje Smoleńsk, Ziemię Siewierską i Ziemę Czernihowską, zagrabione przez Moskwę w pierwszej połowie XVI wieku. Na zachodzie Europy trwa od roku wojna trzydziestoletnia. Ponieważ Wiedeń oblężony jest przez wojska Rakoczego, cesarz prosi Zygmunta o pomoc. W efekcie pod koniec roku lisowczycy wyprawiają się do Siedmiogrodu. Staczają tu zwycięską bitwę pod Humiennem.
1620 Ciągłe wyprawy Kozaków prowokują wojnę polsko-turecką. Klęska armii polskiej pod Mohylewem nad Dniestrem (mylnie nazwana „bitwą pod Cecorą"). Śmierć hetmana Stanisława Żółkiewskiego.
1621 Jan Karol Chodkiewicz, zwycięzca spod Kirholmu, broni Rzeczypospolitej przed Turcją. Bitwa i oblężenie obozu polskiego pod Chocimiem. Zawarcie pokoju. Gustaw Adolf, król Szwecji, łamie rozejm i atakuje Rygę.
1624 Wielki najazd tatarski na Rzeczpospolitą. Hetman polny Stanisław Koniecpolski rozbija hordę najeźdźców pod Martynowem.
1625 Powstanie kozackie Żmajły na Ukrainie. Wznowienie wojny o Inflanty i ich utrata.

1626-29 Rozpoczyna się wojna o ujście Wisły. Gustaw-Adolf ląduje w Prusach. Zygmunt III Waza ponosi porażkę pod Gniewem.

1627 Bitwa pod Czarnem. Stanisław Koniecpolski rozbija część oddziałów szwedzkich.

1629 Bitwa pod Trzcianą. Klęska Gustawa Adolfa. Podpisanie pokoju w Starym Targu. Szwedzi obsadzają polskie twierdze na Pomorzu.

1630 Powstanie kozackie Tarasa Fedorowicza, zakończone Ugodą Perejasławską.

1632 Śmierć Zygmunta III Wazy. Elekcja jego syna – Władysława IV – na tron Rzeczypospolitej. Fatalna sytuacja polityczna. Moskwa, korzystając z bezkrólewia, zrywa rozejm i rozpoczyna Wojnę Smoleńską.

1633 Turcja przychodzi Moskwie z pomocą, atakując Podole, jednak zostaje powstrzymana po bitwie pod Kamieńcem Podolskim. Jednocześnie rozpoczyna się oblężenie Smoleńska przez wojska carskie.

1634 Armia Rzeczpospolitej pod wodzą Władysława IV Wazy zadaje klęskę Moskwie pod Smoleńskiem. Zawarcie pokoju w Polanowie. Smoleńsk, Siewierszczyzna i Czernihowszczyzna po wieki wieków należeć mają do Rzeczypospolitej.

1635-1636 Początek niepokojów wśród Kozaków. Stanisław Koniecpolski usiłuje wziąć ich w karby. Rozpoczyna się budowa twierdzy na Kudaku, Kozacy jednak burzą jej umocnienia.

1637 Powstanie kozackie Pawluka, stłumione przez wojska kwarciane. Śmierć przywódcy Zaporożców na palu w Kijowie.

1638 Powstanie Huni, Ostranicy i Słobody. Zostaje ono stłumione krwawo przez armię kwarcianą pod wodzą Stanisława Potockiego, Mikołaja Potockiego i kniazia Jeremiego „Jaremy" Wiśniowieckiego. Pacyfikacja Ukrainy. Początek „złotego pokoju"

1644 Wielka wyprawa Tatarów na Rzeczpospolitą. Klęska Ordy Krymskiej pod Ochmatowem. Ukraina wolna od najazdów tatarskich.

1646 Śmierć Stanisława Koniecpolskiego.

1648 Największe powstanie kozackie pod wodzą Bohdana Chmielnickiego, który zawiera sojusz z Tatarami. Ukraina w ogniu. Klęska wojsk kwarcianych pod Żółtymi Wodami i Korsuniem. Hetmani koronni w niewoli. Niespodziewana śmierć Władysława IV Wazy. Armia koronna ponosi kolejną klęskę pod Piławcami. Chmielnicki zaczyna pochód w głąb Rzeczypospolitej, docierając aż pod Zamość.

1649 Elekcja na tron Jana Kazimierza, brata Wadysława IV. Wojna polsko-kozacka. Wiśniowiecki dowodzi obroną Zbaraża. Osaczenie wojsk królewskich pod Zborowem. Ugoda Zborowska z Kozakami, oznaczająca pewną suwerenność Ukrainy.

1651 Wznowienie działań wojennych. Klęska Kozaków i Tatarów pod Beresteczkiem. Śmierć Jeremiego Wiśniowieckiego. Ugoda białocerkiewska.

1652 Chmielnicki zrywa ugodę. Straszliwa klęska armii koronnej pod Batohem. Rzeź jeńców. Ukraina znowu staje w ogniu.

1654 Chmielnicki zawiera Unię Perejasławską, poddając Ukrainę pod zwierzchnictwo cara. Moskwa atakuje Rzeczpospolitą. Utrata Smoleńska. Zwycięstwo armii litewskiej pod Orszą, ale potem klęska Janusza Radziwiłła pod Szepielewiczami. Tatarzy przechodzą na stronę Rzeczypospolitej.

1655 Wyprawy wojenne Stefana Czarnieckiego na Ukrainę. Zwycięstwo nad Kozakami pod Ochmatowem. Klęska wojsk koronnych pod Gródkiem Jagiellońskim. Klęska pod Wilnem. Armie carskie podchodzą aż pod Lwów, zajmują Wilno. Z północy Szwecja atakuje Prusy i Wielkopolskę. Janusz Radziwiłł poddaje jej ostatnie wolne terytoria Litwy. Początek „potopu". Kapitulacja pospolitego ruszenia pod Ujściem. Jan Kazimierz ucieka na Śląsk. Szwedzi zajmują bez oporu cały kraj, aż po góry. Od wschodu Moskwa umacnia się na Litwie i Ukrainie. Rzeczpospolita jest zawojowana i przestaje egzystować jako państwo. Szwedzi rozpoczynają oblężenie Jasnej Góry pod Częstochową.

1656 Powstanie przeciwko Szwedom w Wielkopolsce, potem na Mazowszu i w Krakowskiem. Jan Kazimierz wraca z wygnania, organizuje walkę z najeźdźcą. Karol X Gustaw zmuszony zostaje do odwrotu. Odzyskanie Warszawy. Szwedzi podpisują w Radnot układ rozbiorowy Rzeczypospolitej z Chmielnickim i księciem siedmiogrodzkim – Rakoczym. Wojska węgierskie wkraczają do kraju. Pod naporem sił polskich muszą się wycofać.

1657 Zdobycie Torunia. Usunięcie Szwedów z Prus Królewskich. Elektor Prus Książęcych uzyskuje niezależność w zamian za sojusz z Polską.

1658 Zawarcie z Kozakami Ugody Hadziackiej, na mocy której Ukraina wraca pod panowanie Rzeczypospolitej.

1660 Wojna z Moskwą. Klęska wojsk carskich pod Połonką, Cudnowem i Basią. Klęska wspierających je oddziałów kozackich Juraszki Chmielnickiego pod Słobodyszczem. Wyzwolenie Litwy i Ukrainy prawobrzeżnej.

1661-63 Wielka konfederacja wojskowa, tzw. „Związek Święcony". Wojsko buntuje się, zawraca na zachód. Jan Kazimierz dąży do umocnienia swojej władzy.

1665-66 Rokosz Jerzego Sebastiana Lubomirskiego przeciwko reformom królewskim. Klęska wojsk koronnych pod Mątwami. Jan Kazimierz rezygnuje ze swych planów. Powstanie kozackie Doroszeńki. Kozacy znowu łączą się z Tatarami.
1669 Bitwa pod Podhajcami. Abdykacja Jana Kazimierza. Michał Korybut Wiśniowiecki zostaje królem Rzeczypospolitej.
1671 Hetman Jan Sobieski rozbija pod Bracławiem Kozaków Doroszeńki i Tatarów.
1672-76 Wojna polsko-turecka. Upadek Kamieńca Podolskiego.
1673 Pogrom Turków pod Chocimiem. Jan III Sobieski zostaje królem Rzeczypospolitej.
1676 Pokój z Turcją w Żórawnie. Podole wraz z Kamieńcem przechodzi pod władzę Imperium Osmańskiego.
1683 Odnowienie wojny z Turcją. Wyprawa Wiedeńska i rozgromienie armii osmańskiej pod Wiedniem. Załamanie potęgi tureckiej.
1686-1692 Wyprawy mołdawskie Jana III Sobieskiego.
1696 Śmierć króla. Początek upadku Polski i Litwy.
1697 Elekcja Augusta III Sasa.
1699 Pokój w Karłowicy. Podole wraca do Rzeczypospolitej.
1702 Wojna ze Szwecją. Klęska armii sasko-polskiej pod Kliszowem. Koniec potęgi Rzeczypospolitej szlacheckiej.

Królowie elekcyjni Rzeczypospolitej:
1548-1572 Zygmunt II August
1573-1574 Henryk Walezy
1575-1586 Stefan Wielki Batory
1587-1632 Zygmunt III Waza
1633-1648 Władysław IV Waza
1649-1668 Jan Kazimierz Waza
1669-1673 Michał Korybut Wiśniowiecki
1674-1696 Jan III Sobieski
1697-1732 August II Sas

Hetmani wielcy koronni:
1580-1605 Jan Zamoyski
1617-1620 Stanisław Żółkiewski
1632-1646 Stanisław Koniecpolski
1646-1651 Mikołaj Potocki
1654-1667 Stanisław Rewera-Potocki
1667-1674 Jan Sobieski
1674-1682 Dymitr Wiśniowiecki
1682-1702 Stanisław Jabłonowski

Hetmani polni koronni:
1563-1580 Mikołaj Sieniawski
1580-1617 Stanisław Żółkiewski
1617-1632 Stanisław Koniecpolski
1632-1636 Marcin Kazanowski
1637-1646 Mikołaj Potocki
1646-1652 Marcin Kalinowski
1652-1654 Stanisław Rewera-Potocki
1654-1657 Stanisław Lanckoroński
1657-1665 Jerzy Sebastian Lubomirski
1665 Stefan Czarniecki
1665-1667 Jan Sobieski
1665-1674 Dymitr Wiśniowiecki
1674-1682 Stanisław Jabłonowski
1682-1683 Mikołaj Sieniawski
1684-1691 Andrzej Potocki
1692-1702 Feliks Potocki

Hetmani wielcy litewscy:
1569-1588 Mikołaj V Radziwiłł
1588-1603 Krzysztof I Radziwiłł
1605-1621 Jan Karol Chodkiewicz
1625-1633 Lew Sapieha
1635-1640 Krzysztof II Radziwiłł
1640-1653 Janusz Kiszka
1653-1655 Janusz XI Radziwiłł
1656-1667 Paweł Jan Sapieha
1667-1682 Michał Kazimierz Pac
1682-1703 Kazimierz Jan Sapieha

Hetmani polni litewscy:
1572-1588 Krzysztof I Radziwiłł
1600-1605 Jan Karol Chodkiewicz
1605-1633 Krzysztof II Radziwiłł
1633-1640 Janusz Kiszka
1646-1653 Janusz Radziwiłł
1654-1656 Paweł Jan Sapieha
1656-1662 Wincenty Gosiewski
1664-1667 Michał Kazimierz Pac
1667-1669 Władysław Wołłowicz
1669-1680 Michał Radziwiłł
1680-1682 Kazimierz Jan Sapieha
1682-1684 Jan Ogiński
1684-1701 Józef Słuszka

Chanowie krymscy w XVI/XVII wieku:
1551-1577 Dewlet Gerej I Tacht Ałgan
1577-1584 Mehmed Gerej
1584-1588 Islam Gerej II
1588-1597 Gazi Gerej II Bora (pierwsze panowanie)
1597 Feth Gerej
1597-1608 Gazi Gerej II Bora (drugie panowanie)
1608-1610 Salamet Gerej
1610-1623 Dżanibek Gerej II (pierwsze panowanie)
1623 Mehmed Gerej III (pierwsze panowanie)
1624 Dżanibek Gerej II (drugie panowanie)
1624-1628 Mehmed Gerej III (drugie panowanie)
1628-1635 Dżanibek Gerej II (trzecie panowanie)
1635-1637 Inajet Gerej

1635-1641 Bahadur Gerej I
1641-1644 Mehmed Gerej IV (pierwsze panowanie)
1644-1654 Islam Gerej III
1654-1666 Mehmed Gerej IV (drugie panowanie)
1667-1671 Adil Gerej
1671-1677 Selim Gerej I
1678-1683 Murad Gerej
1683-1684 Hadży Gerej II
1684-1691 Selim Gerej I (drugie panowanie)
1691 Saadat Gerej II
1691-1692 Safa Gerej
1692-1699 Selim Gerej I (trzecie panowanie)
1699-1702 Dewlett Gerej II (pierwsze panowanie)

Wielcy książęta moskiewscy w XVI i XVII wieku:
1547-1584 Iwan IV Groźny
1584-1598 Fiodor I
1598-1605 Borys Godunow
1605-1606 Dymitr I Samozwaniec
1606-1610 Wasyl Szujski
1610-1634 Władysław IV Waza
1613-1645 Michał Romanow
1645-1676 Aleksy Romanow
1676-1696 Piotr I i Iwan Romanowowie
1696-1725 Piotr I

Urzędy staropolskie

Siedemnastowieczna szlachta polska uznaje jedynie rodzime polskie tytuły i urzędy, za nic mając przeróżnych hrabiów, książąt, margrabiów, diuków i markizów. Zamiast tego w Rzeczypospolitej obowiązują godności wojewodów, starostów i kasztelanów. Każdy szlachetnie urodzony pragnie zwykle posiadać jakikolwiek, choćby najskromniejszy, tytuł. Bo wszak, godność to godność i posiadający ją szlachcic może uważać się za lepszego od tych panów braci, którzy jej nie mają. W korespondencji pomiędzy szlachtą w dobrym tonie jest nazywanie drugiej osoby jej pełnym tytułem, w zależności od zajmowanego przez nią stanowiska.

Bohaterowie Panów Graczy nie posiadają na początku gry żadnych urzędów. Mogą jednak zdobyć je w trakcie gry, w nagrodę za zasługi wobec Rzeczypospolitej.

Urzędy, tak w Koronie, jak i na Litwie, nadawane są zawsze przez króla, a potwierdzane specjalnym dokumentem z kancelarii panującego. Każda godność sprawowana jest dożywotnio. Nikt, nigdy i w żadnych okolicznościach nie może odebrać szlachcicowi raz nadanego przywileju, chyba że ten dopuści się zdrady stanu lub też obciążony zostanie infamią. W Rzeczypospolitej nie wolno łączyć kilku urzędów lub godności jednocześnie. Pan brat, otrzymując wyższy tytuł, ma obowiązek ustąpienia z tego, który pełnił w chwili nadania tej nowej godności.

Król

Głową Rzeczypospolitej jest król, sprawujący władzę dożywotnio. Każdego z władców szlachta wybiera na wielkim zgromadzeniu, zwanym elekcją, zaś prawo wyboru przyszłego króla przysługuje nawet najuboższemu spośród herbowych panów braci. Szlachcic polski może także sam zostać obrany panującym, jak to było w przypadku Jana III Sobieskiego i Michała Korybuta Wiśniowieckiego. Król odpowiada całkowicie za politykę zagraniczną i wewnętrzną państwa, nie może jednak wypowiadać nikomu wojny ani nakładać samowolnie podatków bez zgody szlacheckiego sejmu. Ograniczają go także przywileje szlacheckie i prawo – nie wolno mu np. więzić żadnego szlachcica bez prawomocnego wyroku sądowego.

Urzędnicy królewscy

Ważną rolę w rządzeniu państwem odgrywa rada – wybrani przez króla ministrowie, służący mu pomocą. Główny trzon tego zgromadzenia stanowią czterej hetmani: koronny wielki i litewski wielki, a także koronny polny i litewski polny. Sprawują oni władzę nad wojskiem, zajmują się też obroną granic Rzeczypospolitej. Obok hetmanów przy boku panującego pozostają także marszałkowie – koronny i litewski. Przewodniczą oni sejmowi i senatowi, dbają o bezpieczeństwo obrad i ich prawidłowy przebieg. Oprócz nich król mianuje dwóch marszałków nadwornych – także koronnego i litewskiego, którzy z kolei sprawują pieczę nad dworem władcy.

Kolejnym ważnym urzędnikiem królewskim jest podskarbi (ściśle rzecz biorąc jest ich dwóch, jako że Litwa i Korona posiadają odrębne systemy skarbowe). Jak wskazuje sama nazwa, zarządza on skarbem państwa. Król mianuje także podskarbiego nadwornego, mającego pieczę nad wydatkami dworu.

Oprócz wszystkich powyższych ludzi przy władcy działa jeszcze kanclerz i podkanclerzy. Zawiadują oni kancelarią królewską – ich pieczęć winna znajdować się na wszystkich wychodzących z niej dokumentach. Kanclerz i podkanclerzy odpowiadają także za politykę zagraniczną Rzeczypospolitej; zajmują się wszelkimi sprawami związanymi z utrzymywaniem kontaktów z sąsiednimi krajami.

Wojewoda

Poza ministerialnymi, w Rzeczypospolitej istnieją urzędy ziemskie, związane z województwami oraz z ziemiami Litwy i Korony. Najważniejszym urzędnikiem ziemskim jest wojewoda. Człowiek ten dowodzi pospolitym ruszeniem powoływanym z podlegającego mu obszaru, zwołuje (w razie potrzeby) sejmiki, reprezentuje na sejmie podległą mu część kraju, zajmuje się jej najważniejszymi sprawami. Każdy z wojewodów ma prawo do zasiadania w senacie, u boku króla.

Kasztelan

Kolejnym z urzędników ziemskich jest kasztelan. Godność ta stanowi jedynie tytuł, uprawnia jednakże szlachcica do zasiadania w senacie. Dawniej kasztelan zawiadywał jednym z warownych zamków Korony lub Litwy, lecz w XVII w. tytuł ten ma już wyłącznie formalno-ceremonialny charakter (nadal jednak łączy się z wieloma nadaniami ziemskimi). Teoretycznie urzędnik ten powinien dbać o wyznaczony mu gród, stanowiący stolicę województwa, zaopatrywać go i opiekować się umocnieniami – w praktyce jednak rzadko który zajmuje się tym wszystkim. Nazwy kasztelanii wywodzą się od miast, gdzie znajdują się ich siedziby, np. kasztelania krakowska, lwowska, halicka, przemyska, poznańska itd. Oczywiście im większe i znaczniejsze miasto, tym wspanialsza jest godność jego kasztelana. Nic dziwnego więc, że kasztelana krakowskiego uznaje się za znacznie ważniejszego niż np. grójeckiego czy żmigrodzkiego. Wszystkich kasztelanów dzieli się na tzw. większych – z miast takich jak wspomniany już Kraków, Lwów czy Wilno, którzy na posiedzeniach senatu mają prawo do spoczywania na krzesłach, oraz mniejszych – urzędników z małych grodów, którzy w czasie sesji senackich stoją za plecami kasztelanów większych.

Starosta

Każdy powiat w Rzeczypospolitej posiada urzędnika zwanego starostą jurydycznym (lub grodowym), strzegącego prawa i porządku na powierzonym mu terenie, a także obwieszczającego szlachcie i innym mieszkańcom wszystkie rozporządzenia króla i sejmu. Nie wszyscy ci urzędnicy mają pełnię władzy sądowej nad szlachtą. Istnieje wiele starostw zwanych *tenutami* lub *niegrodowymi*, będących po prostu większymi kompleksami królewszczyzn – ziem należących do króla. Zarządcy tych majątków są zwyczajowo nazywani starostami, choć z formalnego punktu widzenia ten tytuł im nie przysługuje.

Urzędy ziemskie

Urzędy ziemskie to te, które nie dotyczą całości ziem Litwy bądź Korony, lecz są związane z poszczególnymi województwami lub powiatami. Jest ich bardzo wiele, ich posiadanie nie wiąże się zazwyczaj z żadnymi korzyściami natury finansowej. Szlachta zabiega jednak o te godności – w trakcie sejmików lub różnego rodzaju szlacheckich zjazdów osoby obdarzone urzędami zasiadają przed nie utytułowaną bracią. Urzędnicy ziemscy mają zawsze przydomek od nazwy ziem, w których sprawują swoją godność, np. miecznik poznański, podkomorzy sandomierski, cześnik grójecki itp.

A oto najważniejsze urzędy ziemskie:

Miecznik

Miecznik miał niegdyś prawo noszenia przed królem miecza w czasie wielkich uroczystości (na swoim terenie), a w XVII w. jest jednym z najważniejszych urzędników ziemskich. Każde województwo ma swojego miecznika.

Cześnik

Podaje na królewski stół puchary, gdy władca przebywa na jego terenie (województwo lub ziemia). Podobne obowiązki pełni *stolnik*, mający pieczę nad potrawami wnoszonymi na stół.

Podstoli

Jest to urzędnik poprzedzający stolnika, noszący przed nim berło i laskę – oznaki władzy królewskiej. W każdym województwie istnieje także *podczaszy* zawiadujący królewską piwnicą.

Chorąży

Chorąży ma w swej pieczy chorągiew danej ziemi (lub województwa) i dzierży ją w boju, gdy zwołane zostaje pospolite ruszenie.

Wojski, łowczy, koniuszy i cała reszta

Czysto tytularną godnością jest urząd *wojskiego*, który powinien opiekować się pomniejszym zamkiem, nie stanowiącym kasztelanii. Z kolei *łowczy* zajmuje się

królewskimi lasami, zaś *koniuszy* stajniami lub stadninami. Obok tych godności istniało całe mnóstwo innych urzędów – *sędziowie ziemscy*, *pisarze* i *podsędkowie*, *podkomorzowie*, dbający o dobra królewskie, a mający do pomocy *komorników*. Wiele innych urzędów nie miało charakteru państwowego, lecz były one ściśle związane z dworami magnackimi, np. *marszałek nadworny*, *podskarbi nadworny*. Godności te miały jednak mniejsze znaczenie niż urzędy ziemskie.

„Jam Zagłoba, herbu Wczele", czyli cztery łyki heraldyki

Herb – to brzmi dumnie! Oznaka szlachectwa, przynależności zarówno do konkretnego rodu nobilitowanych, jak i do wielkiej rodziny pradawnych, mitycznych Sarmatów. Oto kilka podstawowych pojęć z zakresu heraldyki, przez Jakuba Tadeusza Sadoka Janickiego herbu Jelita przedstawionych, a dla wszystkich Starostów i Panów Graczy przydatnych...

Herbu rodowód i zasady nabywania

Rodowód herbu związany jest ze średniowiecznymi proporcami wojskowymi, wokół których zbierało się wojsko danej chorągwi. Jako że dowódcami oddziałów byli głównie książęta i panowie lenni, znak proporcowy stał się równocześnie ich symbolem rozpoznawczym. Na przestrzeni dziejów z tego symbolu wyewoluował znak napieczętny, z którego to powstał herb. W Polsce pojawił się on wraz z uformowaniem się prawa rycerskiego dotyczącego przynależności rodowej (XII–XIV w.). Z tego też wynika mała ilość polskich herbów (ok. 400 wraz z obocznymi) – posługiwały się nimi nie poszczególne rodziny, lecz całe rody. Dla porównania w Niemczech jest ich ok. 200 000. O przynależności do danej wspólnoty herbowej decydowały nie tylko więzy krwi, ale także wspólnota etniczna (np. rycerze zbiegli spod władzy krzyżackiej w XIV w. używali herbu Prus).

Stan szlachecki definitywnie „zamknął się" w pierwszej połowie XV w. i w wiekach późniejszych nabywać można było szlachectwo jedynie poprzez nobilitację lub drogą *indygenatu*. Nobilitacja oznacza przyjęcie do rodu herbowego (tzw. adopcję), a po raz pierwszy na większą skalę dokonana była podczas Unii Horodelskiej w 1413 r., kiedy to polska szlachta użyczyła swych herbów bojarom litewskim. Wbrew powszechnemu mniemaniu, nobilitacja dokonywana przez władcę była w Polsce niezwykle rzadka, i na ogół polegała na włączeniu rodu „kandydata" do własnej, królewskiej rodziny herbowej. *Indygenat*, czyli nadanie szlachectwa obcokrajowcowi przez króla, zazwyczaj polegał na uznaniu herbu cudzoziemskiego.

Wszystkie powody nadawania herbów spotykały się ze sprzeciwem szlachty, więc w 1616 r. w ogóle zakazano adopcji herbowej, a od 1641 r. prawo *indygenatu* zastrzeżono do kompetencji sejmu.

Blazonowanie, tynktury i inne fajne rzeczy

Jako iż nie zawsze możliwa jest graficzna transkrypcja herbu, heraldyka wypracowała system opisu zwany *blazonowaniem*. Opiera on się na pewnych niezmiennych zasadach, przestrzeganych przy tworzeniu herbu. I tak na przykład lewa i prawa strona tarczy to nie strony w rozumieniu obserwatora, lecz rycerza trzymającego tarczę (czyli na odwrót). W tarczy istnieją tylko cztery barwy heraldyczne (tzw. tynktury): czerń, zieleń, błękit i czerwień, oraz dwa metale – srebro i złoto, symbolizowane przez kolory biały i żółty. U schyłku średniowiecza (gdy herby już nie miały znaczenia militarnego) dołączono doń kilka kolejnych barw – purpurę, pomarańcz, kolor brunatny, szary. Pozwolono sobie też na łamanie zasad niekładzenia metalu na metal i barwy na barwę (np. godło herbu pana Zagłoby – Wczele – to złoto-srebrna szachownica). Elementy takie jak drzewa, ludzie itd. tradycyjnie rysowano w sposób naturalny, bez używania zasad barwy heraldycznej. W latach 1633 – 1638 dwaj heraldycy, Marek Vuson de la Colombiere i Sylwester a Petra Sancta, opracowali technikę zastępowania kolorów odpowiednim kodem graficznym (metoda szrafowania) – czerwień to paski pionowe, błękit – poziome etc., która to technika w ogromnym stopniu przyczyniła się do rozwoju wiedzy heraldycznej, i jest z powodzeniem stosowana do dziś.

Dzięki szrafowaniu możliwe jest rytowanie herbów w kamieniach szlachetnych (tzw. gemmy), i umieszczanie ich w sygnetach.

Kropka, kropka, kreska, kreska, czyli jak wygląda herb

Jak już wspominaliśmy, herb to po prostu ustalona według reguł oznaka osoby, rodu lub korporacji. Owe reguły kształtowały się stosunkowo długo, tworząc swoiste

„mody" na wygląd herbu. Mogły one przybrać ostateczną formę właściwie tylko dzięki dziedziczności oznaki herbowej. I tak herb składa się z tarczy, godła, hełmu, klejnotu oraz elementów dodatkowych (ordery, trzymacze, credo), którymi jednak nie będziemy się tu zajmować. Elementem odróżniającym polski herb od zachodniego jest zawołanie (*proclamatio*), któremu poświęcimy kilka osobnych zdań.

Najważniejszym elementem herbu jest tarcza i znajdujące się na niej godło. Kształt tarczy rozwijał się wraz ze zmianami rycerskiego rynsztunku. Obecnie najczęściej używana do prezentacji godła jest tarcza nowoangielska (podobna do tarczy godła polskiego), choć nie ma tu reguły – jej kształt nie ma znaczenia heraldycznego.

W zależności od wyglądu godła, tarcza może być podzielona – w słup (pionową kreską na pół), w pas (poziomą), w skos, z lewa w skos. Tarcza trójdzielna dzielona jest w rosochę, a czwórdzielna – w krzyż lub krzyżem w skos. Barwa tarczy bywa zazwyczaj dostosowana do kolorystyki godła, zgodnie ze wspomnianymi wyżej regułami.

Godło to element wrysowany w tarczę, będący zasadniczą częścią herbu. Istnieje pewna klasyfikacja godeł heraldycznych, przy czym porządkuje się je według godności. Pierwszą grupę stanowią tzw. figury zaszczytne, czyli geometryczne. Powstają one przez dzielenie tarczy na proste części, przez co tworzą się wzory geometryczne. Przykładem takiego herbu jest Kotwicz. Druga i trzecia grupa to pochodne figur zaszczytnych, zmienione co do kształtu lub położenia (np. herb Nabram).

Czwarta grupa godeł to tzw. figury: postaci ludzi, *exempla* fauny i flory. Do najpopularniejszych motywów należą zwierzęta chimeryczne (dwugłowy orzeł etc.), lecz pojawiają się też zwierzęta domowe. Florę reprezentują lilie, róże, stylizowane drzewa (np. herby Zadora, Junosza, Hołobok).

Piąta grupa godeł to przedmioty stworzone przez człowieka – budowle militarne, uzbrojenie rycerskie, a nawet narzędzia rolnicze (herb Grabie). Przykłady takich herbów: Topór, Korab, Strzemię.

Powyżej tarczy znajduje się hełm zwieńczony klejnotem. Zwyczaj umieszczania tych elementów wywodzi się oczywiście z tradycji rycerskiej, która nakazywała podczas turniejów występować w takich właśnie ozdobnych hełmach. Rodzaj hełmu zależy od epoki, w której powstał herb, choć w heraldyce zazwyczaj używany jest hełm garnczkowy, zwykle pokazany *en face* (bywają wyjątki). Hełm, tak jak tarcza, nie ma znaczenia heraldycznego.

Hełm z klejnotem łączy korona, zwykle otwarta, pięciofleuronowa (tzw. kazimierzowska). Zza hełmu zwisa barwna, dwustronna chusta, czyli labry, symbolicznie nawiązujące do kawałków materii, którymi osłaniano hełm przed palącymi promieniami słońca (okres wypraw krzyżowych). Klejnot zaś to ozdoba hełmu, składająca się czasem z powtórzenia godła (h. Warnia), piór strusich (3 lub 5), pęku piór pawich lub innego elementu, w jakiś sposób nawiązującego do wyglądu bądź historii herbu.

Na piwo! – czyli zawołania herbowe

Elementem odróżniającym heraldykę polską od zachodniej jest zawołanie (*proklama*, *proclamatio*), ułatwiające członkom danego rodu wzajemne odnalezienie się w wirze bitwy. Zawołania dzielimy na trzy grupy: ogromną większość stanowią te związane ze sławnym członkiem rodu (Amadeja, Gierałt) lub z położeniem topograficznym rodu (Pałuki, Strzegomia), jednak zdecydowanie najciekawsze są zawołania wyzwiskowe i hasłowe.

Zawołania hasłowe wiążą się z cechami rodu lub jego przedstawicieli – fizycznymi (Taczała – od pewnego rodzaju chodu), umysłowymi (Mądrostka) lub moralnymi (Pierzchała).

Zawołania hasłowe wyrażają wezwanie, ideał, uczucia religijne bądź skłonności. I tak wśród okrzyków bojowych mamy: „Biją w łeb!", „Wali w uszy!" i „Zerwi kaptur!", wśród skłonności – „Na piwo!", wśród haseł religijnych „Boże Zdarz!".

Historie herbowe

Z nazwami i wyglądem herbów wiążą się niekiedy bardzo wesołe historyje. Dlatego też na zakończenie powyższego wykładu (z konieczności bardzo skondensowanego, a przy tym z pewnością trudnego i żmudnego), dwie z nich.

Herb Jelita wyglądał niegdyś inaczej niż dziś i nazywał się wówczas Koźlarogi. Podczas bitwy pod Płowcami jeden z rycerzy noszących Jelita, Florian Szary, został ciężko ranny. Krzyżacy wbili w niego trzy kopie, z czego jedna uszkodziła podbrzusze, tak iż z Floriana zaczęły wypływać wnętrzności. Widząc to król Łokietek, jak zwykle dbający o morale żołnierzy, podjechał do niemal konającego rycerza i zapytał: „Jak się czujesz?". Ten

popatrzył na swoje jelita (co było proste, bo trzymał je w rękach) i odrzekł: „Boli, lecz nie tak, jak boli zły sąsiad", dając w ten sposób dowód swego męstwa. Florian przeżył jednak tę bitwę, a król zmienił jego herb – kozła z tarczy przesunął w klejnot, a w tarczy umieścił trzy skrzyżowane kopie, środkową grotem do dołu.

Inna historia wiąże się z herbem Wczele. Przedstawia on złoto-srebrną szachownicę, a w klejnocie ma „pół Murzyna z godłem (tj. tą szachownicą) poprzecznie" (przykład blazonowania). Ponoć podczas jednej z wypraw krzyżowych protoplasta rodu grał z Murzynem (Maurem) w szachy, o to... kto kogo walnie szachownicą w łeb. Wygrał Polak, i to on uderzył nieszczęsnego Maura. Od tego czasu zawołanie rodu brzmi Wczele.

Jeżeli kogoś zainteresował temat heraldyki, to zapraszamy do pogłębiania swej wiedzy – literatura czeka!

INDEX NOBILIUM

Panowie Bracia! Wasi bohaterowie nie muszą nazywać się „Pipsztycki herbu Grabie"! Starostowie Gry! Wasi Bohaterowie Niezależni mogą nazywać się inaczej niż Kowalski i Wiśniewski!

Oto, ku uciesze Panów Graczy i Starostów, publikujemy indeks wybranych nazwisk szlacheckich wraz z ich herbami. Z braku miejsca możemy podać tylko maksymalnie 6 nazwisk na każdą literę, ale zainteresowanych zapraszamy do literatury fachowej (pomocne będą tu np. „Rody szlachty polskiej" M. Rogulski, J. Zalewski). Ad rem:

A

Abramowski	h. Awdaniec
Adamczewski	h. Jastrzębiec
Andronowicz	h. Śreniawa
Arciszewski	h. Cholewa
Augustynowski	h. Ogończyk

B

Babczyński	h. Leliwa
Baranowski	h. Junosza
Berdowski	h. Lubicz
Biesiadecki	h. Prus I
Budzyński	h. Dąbrowa

C

Cedrowicz	h. Gryf
Chlebowski	h. Gozdawa
Chmielicki	h. Poraj
Chwalibóg	h. Nowina
Czyżowski	h. Półkozic

D

Dachowski	h. Leszczyc
Danaborski	h. Topór
Dąbrowski	h. Zagłoba
Dębołęcki	h. Prawdzic
Dobrowolski	h. Olawa
Drużbiński	h. Gąska

E

Eminowicz	h. Dołęga
Eysymont	h. Korab

F

Fabiański	h. Gozdawa
Falkowski	h. Doliwa
Firlej	h. Lewart
Frankowski	h. Taczała
Frykacz	h. Nowina

G

Garczyński	h. Gierałt
Głębocki	h. Kownia
Górecki	h. Dołęga
Goślicki	h. Lubicz
Gradowski	h. Prawdzic

H

Hadziewicz	h.Wieniawa
Hański	h. Gozdawa
Hermanowski	h. Junosza
Hrehorowicz	h. Lubicz
Hyżewicz	h. Jeż

I

Ignatowicz	h. Nowina
Iłłowiecki	h. Łodzia
Iskrzycki	h. Trąby
Iwicki	h. Kuszaba
Iżycki	h. Sas

J

Jacewicz	h. Kościesza
Jakubowski	h. Kopacz
Janiewski	h. Janina
Jezierski	h. Rogala
Jurgielewski	h. Dołęga

K

Kadłubek	h. Poraj
Kamiński	h. Kotwica
Karaś	h. Dąbrowa
Klimaszewski	h. Wieniawa

L

Lanckoroński	h. Zadora
Lazański	h. Ossorya
Lipski	h. Awdaniec
Lubański	h. Grzymała
Lutosławski	h. Jelita

Ł

Łabęcki	h. Korab
Łaniecki	h. Pobóg
Łaszczyński	h. Wierzbna
Łoziński	h. Krzywda
Łyszkowski	h. Doliwa

M

Macewicz	h. Lis
Magnuszewski	h. Radwan
Malawski	h. Pomian
Małopolski	h. Kleinpolt
Mściwujewski	h. Pnieja

N

Napruszewski	h. Awdaniec
Nazarewicz	h. Szeliga
Nieborowski	h. Prawdzic
Niewiadomski	h. Pilawa
Nowomiejski	h. Rawicz

O

Obertyński	h. Sas
Obłoczyński	h. Suchekomnaty
Ogonowski	h. Ogończyk
Omelański	h. Hurko
Orłowski	h. Kos

P

Paciorkowski	h. Gryf
Paprocki	h. Pomian
Pągowski	h. Sulima
Pełczycki	h. Korczak
Podolski	h. Grzymała

R

Raciborski	h. Rawicz
Rastawiecki	h. Sas
Rewkowski	h. Świerczek
Ryterski	h. Topór
Rzodkiewicz	h. Oksza

S

Sadkowski	h. Doliwa
Salomonowicz	h. Łabędź
Sobierajski	h. Dołęga
Stanisławski	h. Szeliga

T

Tarnowski	h. Bogoria
Tokarski	h. Ogończyk
Tyborowski	h. Ślepowron
Tymowski	h. Dąbrowa
Tytlewski	h. Cholewa

U

Uchorowski	h. Lis
Ulatowski	h. Zagłoba
Urbański	h. Nieczuja

W

Wabieński	h. Grabie
Walewski	h. Amadej
Wilamowicz	h. Ogończyk
Witwicki	h. Sas
Wziąchowski	h. Grzymała

Z

Zabielski	h. Trzaska
Zegartowski	h. Kopacz
Złotopolski	h. Nałęcz
Zubrzycki	h. Wieniawa

oraz, w roli głównej:

książę Zajączek	h. Świnka (sic!)

TARGOWISKO, CZYLI CO I ZA ILE MOŻNA BYŁO KUPIĆ W DAWNEJ RZECZYPOSPOLITEJ

Towar: (wg cennika z roku 1637):	Cena w groszach
1 korzec owsa	30 gr
1 korzec żyta	65 gr
1 korzec pszenicy	55 gr
1 wół	195 gr
1 koń pociągowy	180 gr
1 baran	120 gr
1 kapłon (kurczak)	28 gr
1 karp	55 gr
1 beczka śledzi	457 gr
1 ćwierć wołu	156 gr
1 połeć słoniny	240 gr
1 kopa (60) jaj	60 gr
1 beczka piwa	120 gr
1 kufel piwa	4 gr
1 garniec miodu	12 gr
1 garniec wina	83 gr
1 garniec małmazji	96 gr
1 garniec gorzałki	46 gr
1 ryza papieru	150 gr
1 wóz siana	61 gr
1 łokieć płótna	7 gr
1 łokieć sukna	66 gr
1 para butów zwykłych	60 gr
1 para butów safianowych	90 gr
1 para butów czarnych	50 gr
1 para trzewików białogłowskich	36 gr
1 chleb	1 gr
1 żupan sukienny	130 gr
1 żupan atłasowy	200 gr
1 kontusz zwykły	220 gr
1 kontusz paradny	300 gr
1 delia zwykła	180 gr
1 delia futrzana	280 gr
1 kulbaka zwykła	40 gr
nocleg w gospodzie	od 1 do 20 groszy, w zależności od zajazdu

Miary i wagi staropolskie:

Odległości:

1 mila staropolska:

mała = ok. 6250 metrów

średnia = 7030 metrów

wielka = 7810 metrów

Wszystkie odległości uwzględnione w „Dzikich Polach" podane są według rachuby mil wielkich.

Długości:

1 łokieć = 54,94 cm

1 postaw = 40 łokci

1 cal = 2,5 cm

1 piędź = 8 cali

Miary nasypne:

Ciężar danej substancji zależy przede wszystkim od jej struktury, np.:

1 łaszt = 60 korcy

1 łaszt żyta = 3282 kg

1 łaszt grochu = 3610 kg

1 korzec żyta = 54,7 kg

1 korzec grochu = 60 kg

Miary nalewne:

1 kwarta = 1 l

1 garniec = 4 l

1 beczka – miara bardzo zróżnicowana. Beczki z winem mogły być bardzo duże, piwo przechowywano w znacznie mniejszych beczułkach. Średniej wielkości beczka mieściła ok. 70 garnców, czyli ok. 280 litrów.

Miary ciężaru:

1 szafunt = 13 kamieni = 845 kg

1 cetnar = 5 kamieni = 65 kg

1 kamień = 32 funty = ok. 13 kg

1 funt = 32 łuty = 3,8 kg

1 łut = 12,7 g

Miary monetarne:

Podstawową jednostką płatniczą był w dawnej Rzeczypospolitej złoty polski:

1 złoty = 30 groszy

1 grosz = 18 szelągów

Oprócz złotych używano także:

1 ort = 16 groszy

1 tynf = 30 gr = 1 zł

1 czerwony złoty = 3 zł

1 talar = 4 zł

1 dukat = 165 gr = 5 zł i 15 gr

BROŃ, ZBROJE I KONIE:

Typ broni białej:	Cena:	Zadawane rany:	Wytrzymałość:
szabla zygmuntówka zwykła	*80 gr*	*1k50*	*50*
szabla zygmuntówka paradna	*200 gr*	*1k50*	*40*
szabla zygmuntówka dobra	*180 gr*	*1k50+5*	*70*
szabla węgierska hajducka	*70 gr*	*1k50*	*45*
szabla węgierska bogato zdobiona	*130 gr*	*1k50*	*40*
szabla węgierska dobra	*160 gr*	*1k50+5*	*60*
szabla czarna husarska podlejsza	*120 gr*	*1k50+10*	*60*
szabla czarna husarska zwykła	*150 gr*	*1k50+10*	*70*
szabla czarna husarska dobra	*240 gr*	*1l50+15*	*75*
szabla czarna husarska paradna	*210 gr*	*1k50+10*	*55*
karabela zwykła	*130 gr*	*1k50-10*	*65*
karabela zdobiona	*400 gr*	*1k50-10*	*45*
bułat turecki	*150 gr*	*1k50*	*70*
ordynka zwykła	*100 gr*	*1k50-10*	*60*
ormianka	*110gr*	*1k50-10*	*65*
szabla janówka prosta	*80 gr*	*1k50*	*55*
pałasz prosty	*110 gr*	*1k50+10*	*50*
rapier bojowy prosty	*160 gr*	*1k50+10*	*75*
rapier pojedynkowy francuski	*210 gr*	*1k50*	*65*
koncerz husarski	*120 gr*	*1k50+40*	*70*
nadziak	*60 gr*	*1k50+50*	*50*
nadziak zdobiony	*100 gr*	*1k50+40*	*40*
obuszek zwykły	*60 gr*	*1k50+50*	*50*
czekan hajducki	*40 gr*	*1k50+30*	*50*
czekan zdobiony	*100 gr*	*1k50+20*	*40*
berdysz moskiewski	*10 gr*	*1k100+10*	*50*
kindżał	*20 gr*	*4k10*	*50*
kindżał zdobiony	*50 gr*	*4k10*	*40*
lewak	*140 gr*	*4k10*	*70*

Bronie drzewcowe:

kopia husarska	*50 gr*	*1k100+30*	*40*
rohatyna	*30 gr*	*1k50+50*	*50*
pika	*15gr*	*1k50+30*	*30*
spisa	*15 gr*	*1k50+20*	*30*
halabarda lub partyzana	*80 gr*	*1k50+40*	*40*

Zbroje i tarcze:

Typ zbroi:	*Cena:*	*Wyparowania:*	*Ograniczenia:*
szyszak turbanowy zwykły	*200 gr*	*30 głowa*	*żadnych*
szyszak turbanowy turecki zdobiony	*350 gr*	*30 głowa*	*żadnych*
szyszak husarski zwykły	*250 gr*	*35 głowa*	*żadnych*
szyszak husarski paradny	*340 gr*	*25 głowa*	*żadnych*
morion zwykły	*30 gr*	*25 głowa*	*żadnych*
hełm kawaleryjski cesarski	*35 gr*	*25 głowa*	*żadnych*
misiurka zwykła	*50 gr*	*20 głowa*	*żadnych*
misiurka ormiańska zdobiona	*180 gr*	*20 głowa*	*żadnych*
karwasze proste	*10 gr*	*25 przedramiona*	*żadnych*
karwasze ozdobne	*30 gr*	*10 przedramiona*	*żadnych*
rękawice bojowe	*10 gr*	*20 dłonie*	*Zwinność-1/4*
obojczyk	*20 gr*	*25 korpus*	*żadnych*
zbroja kirasjerska	*350 gr*	*40 głowa, tułów, ręce, nogi do kolan*	*Zwinność -1/2 Krzepa -1/2*
zbroja husarska prosta	*600 gr*	*35 głowa, tułów, ręce, nogi do kolan*	*Zwinność -1/4 Krzepa -1/4*
zbroja husarska paradna	*1500 gr*	*35 głowa, tułów, ręce nogi do kolan*	*Zwinność -1/4 Krzepa -1/4*
kolczuga pancernego	*400 gr*	*30, 10 przeciwko pchnięciom głowa, tułów, ręce*	*Krzepa 1/4*
karacena bojowa	*800 gr*	*35 głowa, tułów, ręce*	*Krzepa -1/4*
bechter	*400 gr*	*30 tułów*	*Krzepa -1/4*
półpancerz zwykły	*370 gr*	*30 tułów*	*Krzepa -1/4 Zwinność -1/4*
koszulka kolcza	*180 gr*	*25 tułów*	*Zwinność-1/4*
kalkan	*200 gr*		*Krzepa-1/4*

Dziedzictwo

Czołem Panowie Gracze! Witamy Was na Dzikich Polach. Niniejszy dyariusz przygotowany został z myślą o Swawolnej Kompanii, która dopiero rozpoczyna swe przygody. Nie jest on zbyt trudny – wszak stanowi tylko wprowadzenie w świat dawnej szlachty polskiej. Został napisany z przeznaczeniem dla pięciu Panów Graczy, jednak Starosta Gry może bez przeszkód wprowadzić do zabawy większą liczbę bohaterów. Nie musimy chyba dodawać, że znakomicie nadają się do tego celu gotowe schematy bohaterów, które zamieściliśmy w dalszej części tej księgi. W trakcie gry prowadzący powinien także skorzystać z pomocy przynajmniej jednego Podstarościego. Akcja opisywanych poniżej wydarzeń rozgrywa się w roku 1622 na Rusi Czerwonej, nieco na południe od Sanoka, jednak bez trudu można umieścić akcję przygody w zupełnie innej części Rzeczypospolitej.

Poniższe informacje przeznaczone są tylko i wyłącznie dla Starosty Gry. Gracze nie powinni mieć do nich żadnego dostępu!

Cmentarz wieczorową porą – opowieść imć pana Dominika Wolskiego h. Lubowla

Deszcz siąpił od samego rana. Wszystko wydawało się zamglone, szare, mokre. Jechałem wolno, koń był bardzo strudzony długą podróżą. Zresztą czułem się niewiele lepiej od niego. Wiosna tego roku okazała się tak paskudna, że podobnej nie pamiętali nawet najstarsi ludzie. Wciąż tylko padało i padało. Drogi i trakty rozmiękły, jak zwykle zmieniając się w rzeki pełne błota, choć drzewa nie wypuściły jeszcze liści ani pąków. Wszędzie pełno było robactwa, którego mrozy nie zdusiły. Może i ja sam wyruszyłem za wcześnie z domu, ale miałem ku temu poważne powody. Tak się bowiem złożyło, że przed Wielką Nocą usłyszałem, że ponoć umiłowany mój i wypatrywany z utęsknieniem Jurewicz siedzi właśnie we Lwowie, dokąd przyjechał za ważnymi sprawami. Tedy nie mogąc się doczekać jego przyjacielskich odwiedzin, wyruszyłem mu naprzeciw. Wyostrzywszy wcześniej szabelkę i sprawdziwszy pistolety, aby godnie móc go przywitać.

I tak trafiłem ja na niespokojne Pogórze Przemysko-Sanockie. Na szczęście w karczmach spotykało się mało hultajstwa, natenczas bowiem zajęte było drobnymi nieporozumieniami wśród rodziny Diabląt Stadnickich. Bezpiecznie więc dojechałem do Sanoka, ale gdy tylko go minąłem, wjechałem w wielkie lasy i bory, jakie spotyka się w górach tej części Rzeczypospolitej.

Ledwie minąłem miasto, nagle dostrzegłem w lesie wielką polanę, na niej zaś spalony kościół. Musiał zgorzeć już dawno temu. Trawy zarosły już nieco rumowisko, nie czuło się nawet swądu spalenizny. Obok kościółka, z którego zostały same wypalone ściany, był cmentarz i na nim to właśnie dostrzegłem jakiś podejrzany ruch. Mój koń zamarł, chrapnął trwożliwie, a wtedy, zaciekawiony, ponagliłem go ostrogą i wjechałem między groby. Dziwnie straszne było to miejsce. Dokoła las – jak okiem sięgnąć ani żywej duszy, za to umarłych miałem pod dostatkiem pod nogami. Niby przesądny nie jestem, ale czegoś się obawiałem. Padał drobny deszcz, wiał przejmujący, ostry wicher, a zapadający zmrok zwiastował rychłe nadejście nocy. Ostrożnie wyjechałem zza kępy krzaków – nieopodal cmentarza, poza murkiem, dostrzegłem samotną mogiłę. Tak chowa się zwykle samobójców i komediantów, a także infamisów i morderców. Na mogile dostrzegłem wilka, który kopał dół w wilgotnej ziemi grobu. Gdy podjechałem bliżej, zwierz zwrócił się w moją stronę. Szybko wyciągnąłem pistolet, wymierzyłem w jego stronę i pociągnąłem za spust, jednak wilk uskoczył i uciekł w las.

Podjechałem bliżej muru i zeskoczyłem z kulbaki. Nagrobna płyta, rzeźbiona w czaszki i kostuchy, wyglądała tak złowieszczo, że poczułem zimny dreszcz. Dostrzegłem niewyraźny, zatarty napis:

Tu spoczywa
GEDEON ROŻNIATOWSKI herbu Sas
infamis, warchoł i swawolnik
co ponoć duszę diabłu zaprzedał
na wieczną przestrogę dla potomnych
A Bóg go sprawiedliwie osądzi
zszedł mało poczciwą śmiercią, po mało poczciwym żywocie
Anno Domini 1616

Tak jak myślałem, w grobie spoczywał jakiś pomniejszy hultaj, jakich pełno było w tych niespokojnych czasach na Rusi Czerwonej. Dopiero jakiś czas później dowiedziałem się, że Rożniatowski był sługą samego Diabła Łańcuckiego, a po jego śmierci przez długie lata wiódł hultajski żywot, pozostawiając po sobie ludzkie łzy i krzywdę. Nie on zresztą jeden...

Wilk nie dokopał się do samych kości, lecz mimo wszystko wrzuciłem na mogiłę kilka ciężkich kamieni,

aby zwierzęta nie wywlekły trupa. Lecz gdym już odjeżdżał, dziwnym mi się zdało, że zwierzę na tak stary łup się połaszczyło. Przeżegnałem się jednak, po czym ruszyłem w swoją stronę, podążając ku najbliższej karczmie. Wszak przy zacnej gorzałce złe człeka nie ruszy... Niestety, przyszło mi w okolicy pozostać na dłużej, a wieść o Jurewiczu okazała się zmyślona, siedział psubrat u siebie na Litwie i ani myślał nosa wyściubić. Cóż – rzekłem sobie – usiekę go kiedy indziej.

Żołnierska niedola – opowieść imć pana Tomasza Wolskiego h. Junosza

Szlachcica, który siedział w ową deszczową noc w starej karczmie pod Sanokiem, z pewnością nazwać można by potężnym, choć i tak nie byłoby to odpowiednie określenie. Było to wielkie chłopisko z ogromnym brzuchem, o byczym karku i potężnych ramionach. Jednak człowiek ów wydawał się być niesłychanie zwinny, co było dziwne, zważywszy na jego wielkość i tuszę. Tłuszczu nie było w nim chyba prawie wcale, choć ważył zapewne przeszło dwa i pół cetnara, a wzrostu miał ze cztery łokcie. Siedział ów człowiek zadumany, nad kuflem pełnym piwa. Widać było, że bardzo się czymś martwił, miał zmarszczone czoło, a dłonie zaciśnięte w pięści.

– Hanisz... Ja ciebie jeszcze dostanę – wyszeptał cicho. – Jeszcze potańcujem...

Pociągnął łyk piwa z kufla. Było późno, czuł zmęczenie. Już miał zawołać karczmarza, kazać mu przygotować posłanie na ławie, blisko ognia, gdy nagle ktoś zastukał słabo do drzwi, skrzypnęły zawiasy...

– Na rany Chrystusa, pomóżcie, panie...

Wolski odwrócił się powoli. Na progu karczmy stał stary dziad. Miał długą, białą brodę, siwe włosy wymykały mu się spod kołpaka. Ale, co zaciekawiło szlachcica, starzec odziany był w stary, postrzępiony, spłowiały żupan i porwany, wyleniały kołpak. Czyżby zatem szlachcic? Nieznajomy nie miał lewej nogi – wspierał się na drewnianej, niezdarnie utoczonej kuli.

– Pomóżcie panie, wspomóżcie starego żołnierza... Na wojnie z Turkami żem nogę stracił...

– Siadaj – mruknął Wolski i podsunął mu ławę. – Żydzie! – krzyknął do karczmarza – miodu dla tego człowieka przynieś, a szybko! I miskę bigosu!

– Jakzie to – zaprotestował stary Moszek – a jaśnie wielmożny pan ślachcić będzie płacić za niego? Toż jakbym ja każdemu ziebrakowi wieciezię fundował, to – aj wej – z tohbami by poszedł...

– Milcz, Żydzie, i rób, co każę! A jak nie, to się brody pozbędziesz!

– Dziękuję, dziękuję, wielmożny panie – wydyszał nowo przybyły – rzadko kiedy dobry człek w te strony zawita. Toć jam zdrowie dla ojczyzny oddał, a teraz – gdym już stary – to nawet i ten karczmarzyna sprzed wrót mnie pędzi. Ech, żebyż to było siedem lat temu, inaczej by gadał. A Wasza Miłość pewnikiem skarbu szukać przyjechał, tego co go tu stary pan Rożniatowski ukrył, zanim ten padół przy czyjejś pomocy opuścił.

– A cóż to za skarb?

– Mieszkał tu kiedyś pewien człek – Gedeon Rożniatowski. Hultaj był z niego wielki i swawolnik. Mieszkał w Czarnej Górze, w starym zameczku, który w warownię zbójecką zamienił. Kupców łupił, sąsiadów zajeżdżał. A kiedyś zapędził się ze swoimi ludźmi aż na Wołoszczyznę... Tam jednego bojara miał ochraniać, ale ten zginął i ponoć skarb mu wielki zostawił. Wielu go już szukało, wielu i szuka teraz. A niektórzy powiadają, że ten skarb... to jeszcze z czasów Diabła Stadnickiego. Przecie Gedeon Rożniatowski służył u niego, sabatami dowodził.

– A któż tego skarbu poszukuje?

Dziad przechylił się do ucha Wolskiego:

– Wielu ludzi. Stary dwór Rożniatowskiego w Czarnej Górze do cna przeryto. A teraz ponoć szuka go pewien infamis – Janusz Rohatyński, panie... To sławny hultaj. Na śmierć go skazali na Rusi za zajazdy i zbójowanie. On tu gdzieś się w lasach czai razem ze swoimi ludźmi, ze starostą wojuje. Dwie niedziele temu napadł kupców ormiańskich ze Lwowa, towarów nabrał, sreber. A ludzi wychłostał i ledwie żywych puścił. Rohatyński ponoć był kiedyś sługą Rożniatowskiego... To straszny człek.

– Jedzcie, jedzcie jeszcze – mruknął Wolski. Starzec pośpiesznie chwycił łyżkę. Jadł w milczeniu, pośpiesznie połykając gorącą strawę. W końcu otarł usta rękawem.

– Iść już muszę, panie... Jutro jarmark będzie w Rzeszowie, a ja tam zdążyć muszę. Dzięki za wszystko, panie – schylił się z trudem i pocałował Wolskiego w rękę. Potem ruszył do drzwi, lecz nim je otworzył, na zewnątrz rozległ się tupot końskich kopyt...

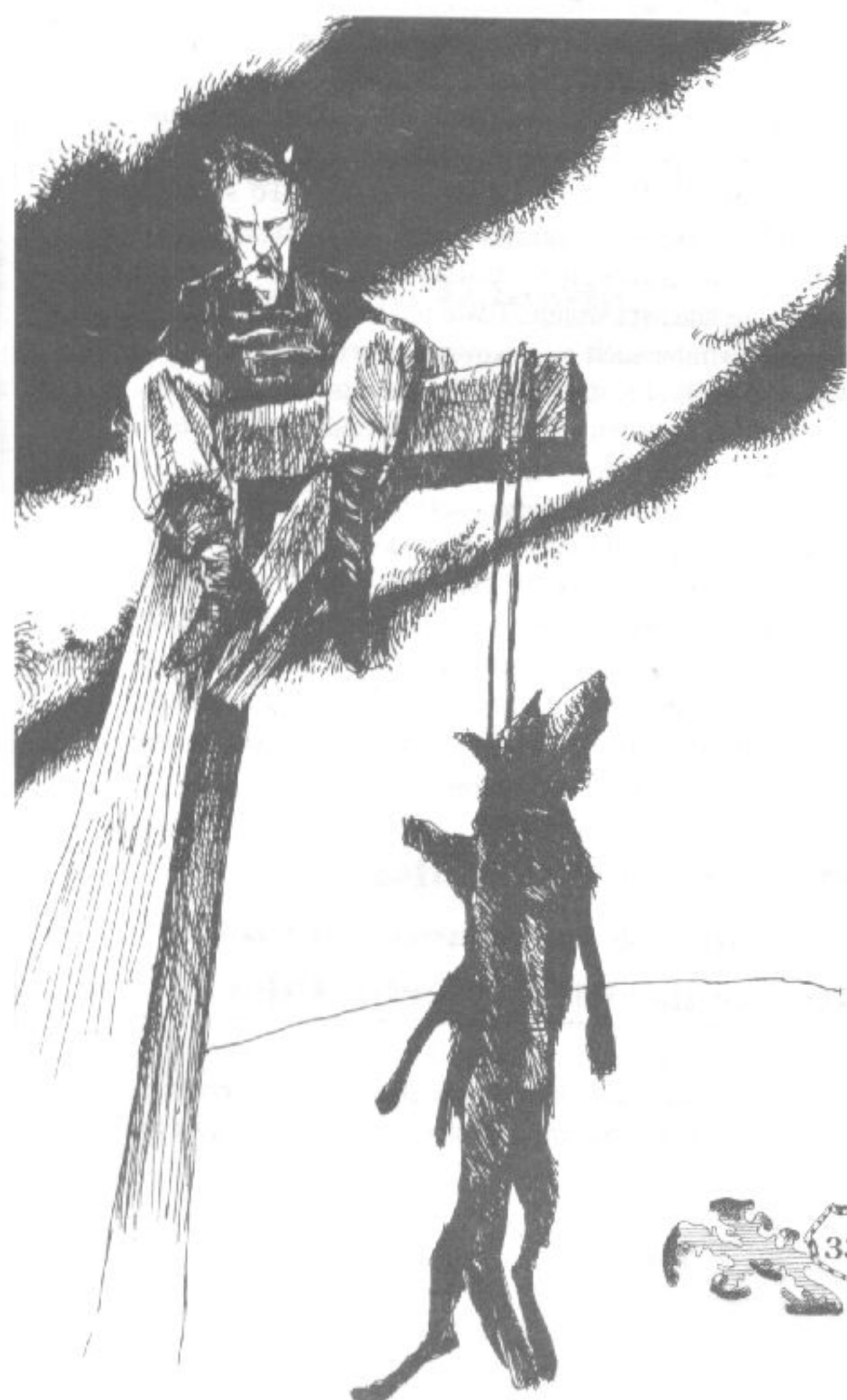
Oko w oko z infamisem – opowieść imć pana Samuela Kamienieckiego herbu Pilawa

Die 21 aprilis

Nikt nie uwierzyłby nawet, jaka tego miesiąca przygoda zła mnie spotkała. Jakom już wyżej nadmienił, jechałem ja

z Rusi do Krakowa, pilnie bacząc na wsze strony, czy mojego tatki nie widać. Strach rzec, co by się stało, gdyby mnie w swoje ręce dostał, bo słuszną i sprawiedliwą by mi karę wymierzył. Wszak sam teraz w ciszy klasztornej żywota mego dokonuję, dyariusz ten spisując, aby za błędy młodości odpokutować, duszę ojca mego przeprosić za występki tudzież kłopoty. Zaś włości me wszystkie jużem dawno na Chwałę Bożą ojcom Kamedułom oddał, nim pod imieniem brata Łukasza wstąpiłem w szeregi tego świętego zgromadzenia.

Nie inaczej zatem, jak tylko gwoli nauki i przestrogi dzieje mojej młodości opisuję, bowiem głupi byłem i łatwowierny. Jako się tedy wyżej rzekło, przyjechałem tak pod Sanok i tu, na rozstajnych drogach, ujrzałem dwóch jeźdźców ścigających trzeciego – na czarno odzianego. Gdym bliżej podjechał, uciekający pistoletu dobył i strzelił, trupem jednego z goniących kładąc. Jużem był myślał, że to zbóje dobrego człeka jakowegoś napastują, tedym zaraz konia popędził i za nim pojechał. I wnet wypadłem ja na polanę – widzę, że uciekający konia na swego prześladowcę obrócił, skoczył ku niemu z szablą dobytą i wnet trupem położył. Nie rozumiałem ja, kto zacz, lecz ów podjechał do mnie, po czym rzekł, że skoro wszystko widziałem – ostawić przy życiu mnie nie może. Ponieważ jednak nie jest on żadnym hultajem, jeno prawym kawalerem, choć z infamiami, a zwie się Janusz Rohatyński, na szable ze mną wyjdzie i to zaraz, bo niechybnie doniosę staroście miejscowemu, gdzie mnie spotkał. Jam oponować zaczął, lecz ów skoczył na mnie zaraz. Starliśmy się raz, drugi, trzeci, potem zaś szablę mi z ręki wybił i sztych pod gardło przyłożył. Jam struchlał i już Bogu Najświętszemu duszę ofiarować chciałem, gdy ów spytał mnie, ktom jest. Kiedym powiedział, że Kamieniecki – tamten zamarł, po czym rzekł, że nie może to być, bom ja przecież krewny i spadkobierca Rożniatowskiego jakiegoś. Kim był ów Rożniatowski – jam nie wiedział, wszelako potem dowiedziałem się, że był to pewien rozbójnik sławny, człek nikczemny, heretyckich błędów się trzymający, a na niewinność białych głów zajadły, że strach. I w rzeczy samej byliśmy nawet krewnymi, bo dawno temu wziął za żonę Kamieniecką – bratanicę mego ojca. Wszelako rodzina wyparła się owego charakternika, tudzież i jego małżonki, którą znano jako wszetecznicę, pogrążoną w rozpuście i występku. Stąd i jam nic o Rożniatowskim nie wiedział. Kiedym jednak powiedział o tym owemu infamisowi, ów rzekł mi, że lżę i pewniem po skarb przyjechał. Zaraz też spytał mnie, gdzie ów skarb jest, a gdym odparł, że nie wiem, już chciał mi bezbożnie łeb uciąć. Wszelako nim to uczynić zdołał, nadjechało pachołków starosty kilku, co widząc Rohatyński wziął nogi za pas. Dopiero potem do karczmy trafiłem, gdzie wszystko się wyjaśniło i kompanionów zacnych poznałem...



Diabeł na szubienicy – opowieść imć pana Pawła Buynowskiego h. Korwin

...Synu... Tyle razy pytałeś mnie, dlaczego czasami wychodzę po nocach, lub kim jest ten tajemniczy szlachcic, który odwiedza nas co jakiś czas. Nadeszła pora, abyś dowiedział się wszystkiego. Pamiętaj jeno, aby tajemnicy dotrzymać, bo zgubisz nas obu. Nadejdzie czas, że i ty sam kiedyś na rozstajne drogi się udasz, aby dopełnić ślubów... A swoją drogą, cięć się od Mirosza nauczyłeś? W przyszłym tygodniu Janowskich zajedziemy, żeby się o te dwie wsie upomnieć. Pewnikiem szabla ci się przyda... No, ale o czym to ja mówiłem? A, o sekrecie, dzięki któremu tak dobrze nam się wiedzie i nikt nigdy mnie w pojedynku nie pokonał, i w zdrowiu i spokoju sobie bytujemy. Dawno temu,

gdym młody był, nigdym nie lubił zdrajców jezuitów i księży. Jam z innej gliny ulepiony, i ty takoż. Do lepszych celów jesteśmy, niż tylko do mielenia ozorem w kościele. Ale słuchaj. Wiele w życiu czartów widziałem. Z wieloma piłem... Nawet z samym panem Wojewodą... A pierwsze było moje spotkanie z diabłem, i dał hm... Bóg, nie jedyne. Zaraz ci powiem wszystko, abyś pamiętał, po której stronie stać masz w razie czego.

Było to w roku 1622. Trafiłem ja wtedy w Sanockie i nocą przez ciemny las samotnie jechałem. Wtem patrzę – szubienica stoi. Na niej kołyszą się dwa ciała, a obok ścierwa dwóch dorodnych wilków, co pewnikiem bydło po wsiach wyżerały. Podjechałem bliżej, nagle zimno mi się zrobiło, pot na czoło wystąpił. A wtem ktoś rzecze mi z góry:

– Czołem, panie Pawle. Dawnośmy się nie widzieli.

Patrzę ja w górę, a na szubienicy stoi jakiś szlachcic. Kontusz ma wielki, czarny i, chyba, czerwony, żupan pod tym szkarłatny, przy boku szabla husarska zacna. Oczy jego w ciemności jarzą się niby dwa ogniki.

– Czołem – odpowiedziałem. – Ja też witam.

– Siła waszmość drogi odbyłeś... A wiesz, dwóch szlachciców cię wspomina. Tych, co się z tobą w karczmie pod Krakowem spotkali... Wesoło się z tobą bawili. Ino teraz trochę spalenizną wonieją.

Zdrętwiałem ja, bo nie myślałem, że ktoś poza mną wie o tamtym zdarzeniu. Ani głosu z gardła wydobyć nie mogłem. Tamten zaś zaśmiał się i zeskoczył z szubienicy.

– Jedź waćpan do karczmy, co jest za tym lasem. Wiele się tam dowiesz... Skarb jest tutaj w pobliżu. Skarb infamisa Rożniatowskiego... Naszego człowieka. Łacno go zdobyć można, jeśli waszmość śmiały jesteś i rozumu ci nie brakuje.

Już wtedy poznałem ja, kto to jest, lecz nieznajomy powiedział:

– Widzę, że waszmość chcesz wielce odmienić swoje życie. Ale najpierw pokaż mi, czyś jest godny, aby zasiadać w naszej kompanii. Rozwiąż tę zagadkę, a jeśli tak się stanie – jeszcze się spotkamy... – dodał uśmiechając się tajemniczo i... zniknął!

Popędziłem konia i zaraz za lasem tę karczmę znalazłem, o której mi mówił...

Wspominki z wieży – opowieść imć Michała Obuchowicza h. własnego

– To za to, panie bracie, w wieży się tu znalazłeś?

– Ano widzisz, waszmość. Jakem ci już rzekł, wtedy właśnie, w karczmie, wszystko się zaczęło. Największy z tamtych złapał za szablę i ruszył w moją stronę.

– A ty tu czego?! – powiedział. – Podsłuchiwałeś nas?!

Cóż miałem rzec? Że słyszałem wszystko, co gadali o jakimś skarbie i starym hultaju, co go ze sześć lat temu ktoś ubił kindżałem? Może i nic by nie wynikło, gdyby nie to, że tamten rzekł do mnie:

– No, zdaje się, że boćwiniarza mamy przed sobą!

Na to gniewem zapałałem, jako że dziaduś mówił mi już dawno, że my, Litwini, stara szlachta, co z Rzymu jeszcze ród swój wiedzie i byle hołota spod Sanoka obrażać mnie nie będzie; schwyciłem więc kufel i wyrżnąłem nim w gębę zawalidrogi. Ten padł, lecz reszta rzuciła się na mnie, ujęła, po czym okazało się, że ów hultaj to syn waszego podstarościego. Tak i posadzili mnie do wieży. Waszmość to za co tu siedzisz?

– Ja jestem niewinny.

– A ile już tu przebywasz?

– Będzie ze trzy miesiące.

Nagle otworzyły się drzwi, a mój rozmówca stwierdził:

– Aha, przyprowadzają nowych.

Spotkanie w gospodzie, czyli historia wreszcie się zaczyna

Jak zatem widzisz, Starosto Gry, na samym początku zabawy powinieneś po kolei wprowadzić w intrygę wszystkich bohaterów Panów Graczy. Imiona bohaterów podane w powyższych wstępach możesz oczywiście dowolnie zmienić. Przed rozpoczęciem gry zastanów się jednak, komu przypadnie główna, a komu drugoplanowa rola i spójrz wcześniej na Konotacje swoich graczy. Jako Dominika Wolskiego powinieneś wprowadzić kogoś, kto jest raczej honorowy, a także przesądny – najlepiej będzie się do tego nadawał rębajło lub któryś z żołnierzy. Jako Tomasza Wolskiego wprowadź osobę, która nie jest hultajem i jest dość miłosierna. Rolę Samuela Kamienieckiego powinien otrzymać bohater nieco lekkomyślny, pochodzący z dość znaczącej rodziny i nie mający krewnych w tych stronach. Jako Obuchowicz wystąpi bohater o wesołym, awanturniczym usposobieniu, np. pijanica lub zawalidroga.

Nie musimy chyba dodawać, że każdy z uczestników zabawy powinien wiedzieć tylko to, co jest niezbędne do prawidłowego odgrywania jego bohatera; Starosta Gry musi zatem wprowadzać do gry wszystkich bohaterów osobno. Na koniec jednak wszyscy oni powinni spotkać się w starej karczmie pod Sanokiem – tam, gdzie rozpoczął swe przygody imć Tomasz Wolski. Nie

dotyczy to jedynie pana Obuchowicza, z którym Swawolna Kompania spotka się w lochu na zamku starosty. Bohaterowie powinni trafić tam w dowolnej kolejności, po czym – jako że są jedynymi gośćmi – zapoznać się pomiędzy sobą. Wspominana już karczma zowie się „Pod Czarcią Wierzbą". Jest to najzwyklejsza, staropolska gospoda, jednak stary Żyd Moszko szynkuje w niej całkiem przyzwoite trunki.

Kompania infamisa Rohatyńskiego

Ledwie panowie bracia zdołają rozgościć się za stołem, gdy znienacka na dworze rozlegną się okrzyki, nawoływania i tupot końskich kopyt. Niebawem ktoś okrzyknie Żyda, a potem drzwi otworzą się i do wnętrza karczmy wejdzie dwunastu szlachciów w przemoczonych, ociekających wodą deliach i kołpakach (na dworze leje jak z cebra). Siądą oni przy jednym ze stołów, może nawet przysiądą się do naszych bohaterów, zamówią coś do picia. Ludzie ci zaczną głośną rozmowę i z pewnością chętnie pogawędzą ze Swawolną Kompanią. Przybysze nie wyglądają bynajmniej na zwykłych, spokojnych szaraczków z zaścianka. Kilku z nich ma czarne szable, wiele twarzy znaczą blizny. Po nieznajomych od razu można poznać ludzi prędkich w działaniu i obytych z wieloma niebezpieczeństwami, lepiej zatem opisywać ich tak, aby Panom Graczom przypadkiem nie przyszło do głowy, iż mogą szukać z nimi zwady. Zresztą atmosfera szybko stanie się dość przyjacielska. Tajemniczy szlachcice nie przedstawią się jednak nikomu z bohaterów. Powiedzą tylko, że mieszkają w okolicy. Jeśli ktoś zapyta ich o starego hultaja Rożniatowskiego, któryś z nich powie po prostu:

– Wiecie, waszmościowie. Na Czarnej Górze mieszkał kiedyś swawolnik o takim nazwisku – dawny pułkownik Stanisława Stadnickiego. Wielkim był ciężarem dla szlachty, jednak sześć lat temu przyszedł nań koniec. Nasz starosta, Jerzy Sawicki, zwołał przeciw niemu szlachtę, po czym obległ hultaja w zamku. Rożniatowski zdołał zbiec, potem jednak gdzieś zniknął. Nie wiadomo, co się z nim działo, znaleziono ponoć tylko jego ciało i pogrzebano je na rozstajnych drogach koło starego kościoła, co go spalili Tatarzy rok temu. Różne dziwy o nim powiadają. Ponoć zdobył za życia wielki skarb, ale nigdy go nie odnaleziono. Ludzie z okolicy to nawet ruiny zameczku na Czarnej Górze przeryli, mury burzyli, w lochach kopali, ale nic nie znaleźli. Powiadają, że infamis ukrył gdzieś skarb, ale gdzie – tego już się chyba nie dowiemy. Może być, że zakopał go w starej kopalni, pod Niedźwiedzią skałą. Nikt jeszcze tam ponoć nie szukał...

Jeden z bohaterów może chcieć zdobyć informacje na temat infamisa Rohatyńskiego. Wówczas największy z nieznajomych szlachciców uśmiechnie się dziwnie, po czym powie:

– A, o pana Rohatyńskiego waść pytasz.... Znamy go dobrze, znamy... Wielki to kawaler, a przy tym honorowy. Niesłusznie go starosta Sawicki ściga. Powiem wam, waszmościowie, że da Bóg, a już niedługo dowiecie się o Rohatyńskim takich rzeczy, że nie uwierzycie własnym uszom...

Ludzie starosty Sawickiego

Nagle, gdy Swawolna Kompania bawi się w najlepsze, drzwi karczmy otworzą się z trzaskiem i do środka wpadnie jakiś pachołek w zielonkawym żupanie. Przyskoczy z miejsca do największego z nieznajomych i szepnie mu coś na ucho. Niebawem nieznajomi poczną zbierać się do wyjścia. Na pytanie, dlaczego opuszczają towarzystwo, nieznajomi odpowiedzą po prostu, że zrobiło się późno i pora wracać do domów. Jeśli ktoś wyjrzy za nimi, to zobaczy, że nieznajomi pojechali w stronę lasu, lecz bynajmniej nie gościńcem.

Najwyższy czas na wyjaśnienie całej sytuacji. Owi tajemniczy szlachcice to ludzie infamisa Janusza Rohatyńskiego, którzy wysłani zostali przez swego pułkownika na przeszpiegi do Sanoka. Zostali tam jednak rozpoznani, a starosta szybko wysłał za nimi w pościg kilkunastu swoich ludzi. Ci niebawem dojadą do karczmy, gdzie zastaną naszą Swawolną Kompanię. Ponieważ jednak ludzie infamisa skutecznie zmylili tropy, a nikt też nie wie dokładnie, ilu ich było, więc pachołkowie starościńscy pomylą hultajów z naszymi bohaterami.

Wkrótce po odjeździe nieznajomych rozlegnie się w karczmie brzęk tłuczonych szyb, do izby wpadnie kilkunastu hajduków, a przez okna zajrzą do wnętrza lufy muszkietów i garłaczy. Karczma jest teraz obstawiona tak, że i mysz by się nie wyśliznęła niezauważona. Starościńskich sług jest tylu, iż walka z nimi nie może wchodzić w rachubę. Niebawem przed grupę napastników wysunie się stary szlachcic – z wyglądu były wojskowy – i zawezwie naszych panów braci do złożenia broni. Powinni uczynić to bez oporów, jako że naprawdę nie mają szans na wydostanie się z karczmy o własnych siłach, a jeśli spróbują walczyć, to niechybnie dojdzie do strzelaniny i przelania krwi, co dla Swawolnej Kompanii skończy się bardzo smutno. Pachołkowie odbiorą im

szable i broń palną, po czym rozkażą wsiąść na konie i odeskortują ich aż do Sanoka. W mieście cała „karawana" skieruje się do zameczku, w którym mieści się siedziba starosty, po czym bohaterowie zostaną zamknięci w górnej wieży. Tutaj właśnie bohaterowie poznają pana Obuchowicza i kilku jeszcze innych szlachciów lub łyków z miasta. Tutaj też wreszcie mogą dobrze się zapoznać ze sobą i spokojnie porozmawiać.

Historia Gedeona Rożniatowskiego, czyli o co w tym wszystkim chodzi

Jeśli wszystko przebiegnie według powyższych wskazówek dyariusza, Swawolna Kompania powinna teraz znajdować się uwięziona w wieży, a Starosta Gry ma nieco czasu na zastanowienie się nad jej dalszymi losami. Pora zatem wyjaśnić, o co tak naprawdę w tym wszystkim chodzi.

Jak już było to podane wcześniej, tłem całej historii jest skarb nie żyjącego od sześciu lat infamisa – Gedeona Rożniatowskiego. Osoba ta istniała naprawdę. Rożniatowski był jednym z ostatnich zaufanych sług Stanisława Stadnickiego z Łańcuta, a opuścił swego pana niemal w ostatniej chwili, przed ostateczną klęską Stadnickiego – jego niechlubną śmiercią pod Tarnawą. Rożniatowski słynął z wielkiego okrucieństwa i chciwości, a po śmierci pryncypała wrócił do swojego zameczku na Czarnej Górze i stał się jednym z pogranicznych watażków, jakich wielu żyło w dawnej Rzeczypospolitej (patrz *Księga I*). Kariera Rożniatowskiego nie trwała jednak długo. Skończył swój żywot podobnie jak wielu innych, pomniejszych hultajów. Ponieważ zadzierał ze wszystkimi, wkrótce miał wszystkich przeciwko sobie. Ludzie w okolicy Sanoka nawet teraz, w roku 1622 (czas akcji dyariusza), opowiadają sobie o wojnie, jaka odbyła się między starostą Sawickim a Rożniatowskim. W rzeczywistości jednak była to zaledwie drobna potyczka, nic nie znacząca w porównaniu z waśniami i sporami, jakie toczyli między sobą możni ruscy magnaci. Nie było nawet oblężenia Czarnej Góry – Rożniatowski po prostu zbiegł z zamku, ogołacając go doszczętnie, kiedy skończyły mu się pieniądze, za które utrzymywał swoją hultajską kompanię. Nie bez znaczenia w tej historii jest fakt, iż niegdyś służył u niego Janusz Rohatyński, teraz z kolei sam uchodzący za wielkiego warchoła i swawolnika. Stary hultaj naprawdę był krewnym pana Kamienieckiego, o czym jednak Pan Gracz, wcielający się w tego bohatera, nie wie na początku gry. Z kolei najulubieńszym podwładnym i przyjacielem Rożniatowskiego był niejaki Jakub Liszewski, obecnie możny szlachcic, mieszkający nieopodal Sanoka. Odegra on jeszcze wielką rolę w naszej historii.

Skarb, o którym wie cała okolica, rzeczywiście był niegdyś w ręku Rożniatowskiego. Zdobył go ponoć na Wołoszczyźnie, gdzie zaciągnął się na służbę u pewnego bojara. Gdy jednak ów zginął, zamordowany skrytobójczo, Gedeon zagarnął jego kosztowności i wrócił w rodzinne strony. Wkrótce zasłynął jako wielki hulaka. Dzięki pieniądzom ze skarbu utrzymywał w swej warowni licznych ludzi, a i ciągnęło do niego wielu znanych z odwagi i fantazji rębajłów. Pieniędzy jednak nie starczyło na długo. Już wkrótce ze skarbu zostały mizerne resztki i nie było za co utrzymywać służby i czeladzi – Rożniatowski łudził jednak swoich podwładnych mirażami bogactwa, obiecywał, że kiedyś podzieli je między wszystkich. W końcu jednak uciekł z Czarnej Góry jedynie z dwoma najbliższymi ludźmi. Byli to Rohatyński i Liszewski. Rohatyński wkrótce odłączył się od Rożniatowskiego, który pozostał sam z Liszewskim. Wówczas zdrajca Liszewski, który spodziewał się, że dostanie wreszcie w swoje ręce skarb pułkownika, zabił skrytobójczo Rożniatowskiego, wbijając mu kindżał w serce. Okazało się jednak, że przy ciele nic nie ma! Zabójca pozostawił je w starym młynie (gdzie Rożniatowski przyjeżdżał do swej dziewki), po czym uszedł w dalekie strony. Wrócił do Ziemi Przemyskiej dopiero po latach, gdy wszystko już nieco przycichło, a nikt już nie pamiętał jego osoby. Rożniatowski osiedlił się pod Sanokiem na stałe, nadal jednak pochłonięty był myślą o odnalezieniu skarbu. Szukał go potajemnie, nic jednak nie znalazł. W końcu, w okolicy pojawił się Rohatyński, który poróżnił się z synem diabła z Łańcuta, swym kolejnym panem – Zygmuntem Stadnickim – i na jakiś czas wolał przenieść się ze swoimi ludźmi bliżej gór. Gdy Rohatyński przybył do Sanoka, przypomniał sobie o skarbie, dowiedział się też, że Rożniatowski zginął od ciosu kindżałem. Przed śmiercią widziano w jego towarzystwie Rohatyńskiego, a niektórzy pomawiali go o zabójstwo starego awanturnika. Dlatego też infamis pragnie teraz oczyścić się z zarzutów. Dowiedział się już, że w okolicy pojawił się ktoś z rodziny zabitego, czyli imć Kamieniecki i być może zna okoliczności śmierci starego warchoła.

Dobre rady starosty Sawickiego

O świcie otwierają się drzwi do wieży, w której znajduje się nasza Swawolna Kompania, a w progu staje

jeden z hajduków starościńskich, po czym donośnym głosem wzywa imć Kamienieckiego przed oblicze starosty. Niebawem kilku służących prowadzi go przez pokoje zamkowe prosto do pana Sawickiego. Starosta sanocki jest już dość stary, siwy, a na jego twarzy odcisnęły niezatarte piętno lata spędzone na niespokojnym pograniczu. Ledwie ujrzy przed sobą Kamienieckiego, natychmiast odzywa się w te słowa:

– Witam, witam waszmość pana. Jam starosta Sawicki. Winienem waści przeprosiny. Wiem, że nie jesteś sługą Rohatyńskiego. Zaraz będziesz wolny, panie bracie. Raz jeszcze przepraszam, wnet każę zwolnić ciebie i twoich przyjaciół. Jednak dobrze się stało, że się spotkaliśmy. Mam kilka słów do waszej mości.

Podstarości spogląda dziwnym wzrokiem na pana Kamienieckiego, po czym mówi:

– Widzisz waszmość, mam wrażenie, że jesteś w wielkim niebezpieczeństwie. Wielu tutaj wie, że jesteś krewnym świętej pamięci Rożniatowskiego, hultaja i swawolnika. Nie, nie zaprzeczaj... Może nawet przyjechałeś tutaj szukać skarbu... W to ostatnie nie wierz, nigdy go nie było. Na Czarnej Górze nie znalazłem nic... Wszystko imć Gedeon przehulał i przetracił. Zjawiłeś się tutaj w złym momencie. Wielu jest takich, którzy pamiętają jeszcze złe czyny twego stryja... Wielu jest takich, co chcą znaleźć skarb. A skoro tu przyjechałeś, to znaczy, że musisz coś o tym wiedzieć. Skarbu szuka infamis Rohatyński. To niebezpieczny człowiek – gotów cię zabić. Lepiej miej przy sobie kilku ludzi, a wtedy będę pewny, że nic ci się nie stanie. Tych samych kosztowności poszukuje też inny szlachcic – imć Liszewski. To dawny przyjaciel Rożniatowskiego, jego sługa i powiernik. Strzeż się go, bo słynie z wielu gwałtów i zajazdów. Sam nie mam dość siły, żeby wygrać z nim proces o dwie wioski. Postąpisz, jak uważasz, jednak ja sam ostrzegam cię przed nim. A teraz jesteś waść wolny.

Teraz nasz bohater może oczywiście zapytać starostę o kilka spraw. Pan Sawicki nie wierzy w istnienie skarbu, może jednak szczegółowo poinformować bohatera np. o okolicznościach, w jakich pokonany został Rożniatowski. Opowiedzieć może także o tym, że Rożniatowski uszedł z Czarnej Góry na samą wieść o zbliżaniu się przeciwnika. O samej jego śmierci starosta nie może jednak powiedzieć niczego pewnego – Rożniatowski został znaleziony martwy w starym młynie przy niewielkim potoku, na południe od Sanoka. Starosta wie też, że hultaj zginął od ciosu kindżałem w serce – oglądał ciało i widział ślad po ciosie. Do dziś nie wiadomo, kim był zabójca. Sawicki zasugeruje jednak, że mógł to uczynić Rohatyński, a to w celu zagarnięcia skarbu.

Zaraz po rozmowie starosta każe zwolnić wszystkich bohaterów Panów Graczy. Pachołkowie oddadzą im broń, konie i wszelkie zatrzymane mienie. Miejmy nadzieję, że Swawolna Kompania będzie miała w lochu dość czasu, aby opowiedzieć sobie wszystko. Starosta Gry powinien tak pokierować rozmową między starostą a Kamienieckim, że ten ostatni poczuje, iż naprawdę czyha nań niebezpieczeństwo. Bohater ten powinien zabiegać o pomoc innych panów braci, z którymi połączyła go wspólna niedola. Odtąd razem będą dzielić swój los.

Zaproszenie od zabójcy

Zaraz po wyjściu z wieży bohaterowie, jak przystało na prawdziwych szlachciców polskich, zapewne skierują swoje kroki w stronę karczmy, aby pokrzepić się po nocnych trudach i niewygodach. W drodze do gospody Tomasz Wolski zauważy być może owego starego żebraka, którego poratował miodem i wieczerzą. Jednak, gdy Swawolna Kompania wejdzie do gospody, już po kilku chwilach otworzą się drzwi i do środka wejdzie kilku hajduków w zielonych żupanach. Jeden z nich skłoni się nisko, po czym powie:

– Jaśnie wielmożni panowie. Przychodzimy od imć pana Liszewskiego, zaprosić na obiad do karczmy.

Jeśli nasi bohaterowie nie będą chcieli nigdzie się udać, słudzy zaczną nalegać, a w końcu jeden z nich szepnie do ucha imć Kamienieckiemu.

– Liszewski możny pan. Lepiej mu się nie sprzeciwiać.

Miejmy nadzieję, że słowa te uświadomią bohaterowi powagę sytuacji i Swawolna Kompania zdecyduje się udać na spotkanie z tajemniczym nieznajomym. Zbrojni słudzy poprowadzą ją do jednej z karczm przy rynku, gdzie za stołem zasiada stary już, posiwiały, ale wciąż dobrze trzymający się szlachcic. To właśnie pan Liszewski, tak też przedstawi się Swawolnej Kompanii. Nie trzeba chyba dodawać, że szczególnie serdecznie przywita się z imć panem Kamienieckim, po czym ugości panów braci sutym obiadem. Na koniec uczty odezwie się do pana Kamienieckiego w takich oto słowach:

– Mości panie bracie. Wiem dobrze, że nie znasz mnie, lecz ja byłem kiedyś sługą i przyjacielem twego wielkiego stryja, Gedeona Rożniatowskiego, człowieka znanego z wielu przymiotów i wojennej sławy, którego tylko sąsiedzka zawiść i zły sługa mógł zgubić. Wiem, że go nie znałeś, twoja rodzina bowiem wyparła się jego pamięci. Jednak ponieważ nie miał on dzieci, ty jesteś

teraz jego spadkobiercą. I słuszna rzecz, żebyś dostał to, co ci się należy. Twój stryj zdobył kiedyś na Wołoszczyźnie wielki skarb, który ciągle znajduje się w ukryciu. Połączmy nasze siły i zdobądźmy go wspólnie, a dostatków starczy nam do końca życia.

Imć pan Liszewski proponuje właśnie Swawolnej Kompanii swoją pomoc w poszukiwaniach. Czy bohaterowie zdecydują się przyjąć jego pomoc? Zależy to tylko i wyłącznie od ich woli. Osoba wcielająca się w rolę pana Kamienieckiego powinna jednak pamiętać, że starosta Sawicki ostrzegał jej bohatera przed tym właśnie człowiekiem. Jeśli zaś Kamieniecki wspomni o tym przy imć Liszewskim, ten odpowie, że starosta sam chce zawładnąć skarbem i w tym celu oczernia wszystkich w okolicy.

Liszewski widział skarb na własne oczy i opowie o tym nie pytany. Razem z Rożniatowskim przywieźli z Wołoszczyzny dużą, dębową skrzynię, okutą żelazem. Wiadomo, że kiedyś stryj Kamienieckiego przechowywał ją w podziemiach jednej z wież zamku. Potem jednak skrzynia owa zniknęła i gdzie jest teraz – nie wiadomo.

Co do śmierci Rożniatowskiego, Liszewski przekonany jest, iż zabił go Rohatyński. Uchodząc z zamku zatrzymali się we trójkę w starym młynie nad rzeczką, za Sanokiem. Następnie Liszewski odjechał, pozostawiając Rożniatowskiego sam na sam z Rohatyńskim. Potem znaleziono stryja pana Kamienieckiego martwego, zginął zaś ponoć od ciosu kindżałem. Z tego właśnie powodu Liszewski obawia się wielce o los Kamienieckiego – sądzi, iż Rohatyński może próbować usunąć go z tego świata, aby otworzyć sobie drogę do skarbu. Szlachcic powie też, że skarb istnieje naprawdę, bowiem tuż przed śmiercią Rożniatowski chciał go wydobyć i spożytkować na zaciągnięcie ludzi, co umożliwiłoby mu zemstę na staroście Sawickim.

Jeśli Swawolna Kompania zgodzi się na pomoc Liszewskiego (czego w żadnym przypadku nie powinna uczynić), podzieli się on z nią swoimi przewidywaniami na temat miejsca ukrycia skarbu. Szlachcic powie, że najlepszym miejscem ukrycia skarbu mógł być zamek i tam, zapewne, znajduje się teraz okuta skrzynka. Co do samego skarbu, to składały się nań worki z dukatami, doskonała broń i złote ozdoby, przy czym część z nich pochodziła jeszcze z legendarnego skarbu Stanisława Stadnickiego. Liszewski dostarczy Swawolnej Kompanii wszystko, czego ta tylko sobie zażyczy do prowadzenia poszukiwań, np. broni, koni, informacji o okolicy, map itp., jednakże bez żadnych finansowych ekstrawagancji. Jeśli Liszewski dojdzie z bohaterami do porozumienia, to przedstawi im pewnego młodego szlachcica, imć pana Jana Sielnickiego, który towarzyszyć będzie Swawolnej Kompanii w dalszej części przygody, a który jest jego zaufanym sługą. Młodzian ów jest dosyć miły w obejściu, zawsze pomoże bohaterom znajdującym się w tarapatach, jeśli jednak przyłączy się do naszych awanturników, to będzie donosił swemu panu o wszystkim, co ma związek ze skarbem. Sielnicki każdego wieczora będzie znikał gdzieś na chwilę (np. tłumacząc się, że idzie w ustronne miejsce). W odludnym miejscu spotka się z pachołkami Liszewskiego, którzy będą stale krążyć w pobliżu Swawolnej Kompanii, aby przekazać im informacje. Oczywiście nasi bohaterowie mogą to odkryć, zaś ich reakcja może być bardzo różna... Jeśli kiedykolwiek odnajdą skarb, Liszewski napadnie na nich, po czym postara się wydrzeć przemocą to, co pozostało po sławnym Gedeonie Rożniatowskim.

Cóż jednak się stanie, jeśli Swawolna Kompania nie zechce połączyć swoich sił z Liszewskim? Jego słudzy postarają się śledzić ją w nocy i za dnia, po czym zaatakują w chwili, gdy będą pewni, że nasi bohaterowie są już bliscy zdobycia skarbu.

Co dalej

A teraz, Starosto Gry, powinieneś pozostawić całą inicjatywę w rękach Panów Graczy. Tylko od nich zależy, jak potoczy się dalej akcja przygody.

Zamek charakternika

Dawny, warowny zamek Gedeona Rożniatowskiego wznosił się w miejscu, które szlachta i chłopi zwą Czarną Górą. Obecnie pozostały z niego tylko ruiny, poprzerastane trawą i zielskiem. Siedziba wielkiego hultaja nie była silną twierdzą, a raczej warownym zameczkiem, jakich w pierwszej połowie XVII wieku wiele stało na Rusi Czerwonej. W czasach swej świetności składał się on z budynku mieszkalnego (z którego po pożarze pozostały tylko same mury), stajni (teraz na wpół zrujnowanej) i wieży, pod którą rozciąga się loch, posiadający kilka komór i studnię. Dokładniejsze rozplanowanie wszystkich pomieszczeń pozostawiamy Staroście Gry. Niechaj bohaterowie pomyszkują trochę w ruinach, niechaj ubrudzą w sadzy swe żupany i kontusze. Niech zmęczą się, ulegną chwilowemu zniechęceniu albo nawet i pokłócą. Niechaj nawet znajdą w podziemiach jakąś skrytkę, a w niej drewnianą skrzynię – bez okuć i... pustą. Jeśli bowiem w zamku było kiedyś coś cennego, było to dawno i prawie nieprawda.

Jeśli Swawolna Kompania zabawi trochę z ruinach, spotka tam owego starego żebraka, którego ugościł na początku przygody imć Tomasz Wolski. Jeśli ktoś go zagadnie, starzec odpowie, że przyszedł popatrzeć na spuściznę, jaka pozostała po Rożniatowskim. Jeśli żebrak dowie się, że w Swawolnej Kompanii znajduje się imć pan Kamieniecki, wtedy zadrży, a potem spyta, czy szlachcic ten jest może krewnym starego infamisa. Niezależnie od usłyszanej odpowiedzi nie powie jednak nic więcej i szybko opuści to miejsce.

Strzała infamisa

Już następnego dnia (licząc od chwili rozpoczęcia przygody) pan Samuel Kamieniecki ma możność spotkania się oko w oko z Januszem Rohatyńskim. Wieczorem, niezależnie od tego, czy Swawolna Kompania przebywa w lesie, czy w gospodzie, znienacka rozlegnie się świst strzały, która wbije się w drzewo lub w ścianę o cal od głowy wspomnianego pana brata. Do strzały przymocowany jest list następującej treści:

Mości panie bracie!

Mam powody przypuszczać, że nie ufasz mi po tym, co zaszło między nami. Wiedz jednak, że nie chciałem cię zabić, a jeno nastraszyć. To nie ja zabiłem przed laty Gedeona Rożniatowskiego. Musimy sobie wiele wyjaśnić. Czekam dziś wieczór w gospodzie „Wielki Dwór" na przedmieściu Sanoka. Ręczę słowem honoru, że będę tam sam. Przyjedź bez swych towarzyszy, a dowiesz się wielu nowych rzeczy.

Janusz Rohatyński

Oko w oko z infamisem

Jeśli Samuel Kamieniecki zdecyduje się wyruszyć na niebezpieczne spotkanie, łatwo trafi do starej, ponurej karczmy na przedmieściu Sanoka. W ciemnej izbie nie ma nikogo, jeśli nie liczyć kilku miejskich łyków, usadowionych w najmroczniejszym kącie i popijających piwo. Za to w alkierzu izby czekać będzie na pana brata sam Janusz Rohatyński. Przybędzie sam, jako że jest człowiekiem honorowym, i nie będzie nastawał na życie bohatera.

– Ufam, że jesteś waść człowiekiem honoru, jak na szlachcica przystało, i nie zgotowałeś mi zasadzki – powie, rozpoznając nowo przybyłego. – Ja jestem sam i nie zamierzam bić się z waszmością.

Miejmy nadzieję, że bohaterowie znajdą w sobie dość honoru i godności, aby nie wykorzystać tej okazji i nie próbować schwytać Rohatyńskiego. Jeśli tak się stanie, pozwól im, mości Starosto, odstawić go do grodu, gdzie natychmiast znajdzie się z lochu. Jednak kiedy Sawicki nakaże ściąć swawolnika, niechaj Rohatyński ucieknie z katowskiego szafotu niemal w ostatniej chwili, a potem mści się na Swawolnej Kompanii. Dobrze im tak, skoro nie wiedzą co to honor i szlacheckie słowo!

Gdy już nasz bohater spotka się oko w oko z infamisem, Rohatyński powie mu, że nie jest winien śmierci Rożniatowskiego. Gdy sześć lat temu we trójkę uciekali z Czarnej Góry, zostawił starego charakternika w karczmie „Czarci Dąb", która znajduje się za Sanokiem, w jednym z głębokich, przepaścistych jarów na południe od miasta. Rożniatowskiego opuścił też Liszewski i infamis nie obwinia go o śmierć starego charakternika (w rzeczywistości Liszewski udał tylko, że odjeżdża, potem zaś wrócił, wyśledził swego pułkownika i dopadł go w starym młynie). Następnie infamis przyzna, że tak naprawdę zależy mu nie tyle na odzyskaniu skarbu, ile na znalezieniu zabójcy. Rohatyński pragnie odzyskać dobre imię (w końcu jest człowiekiem honoru), bowiem wielu ludzi uważa go za podstępnego zabójcę. Następnie infamis przeprosi Samuela Kamienieckiego za napaść na drodze i wyjaśni, że tak naprawdę wcale nie chciał go zabić, lecz po prostu nastraszyć. Zapowie przy tym panu Kamienieckiemu, że jeśli znajdzie się on w naprawdę w poważnych tarapatach, to wówczas może liczyć na pomoc jego ludzi. Jeśli bohater zapyta o skarb, Rohatyński potwierdzi, iż widział go na własne oczy.

Podczas odgrywania postaci infamisa Rohatyńskiego, wcielający się weń Podstarości powinien zwrócić uwagę na osobowość tego bohatera. Imć Janusz to bez wątpienia wielki swawolnik, postępujący jednak wedle zasad honoru. Rohatyński zawsze dotrzymuje danego słowa, dlatego też bardzo boli go posądzenie o skrytobójcze zamordowanie Rożniatowskiego.

Pod „Czarcim Dębem"

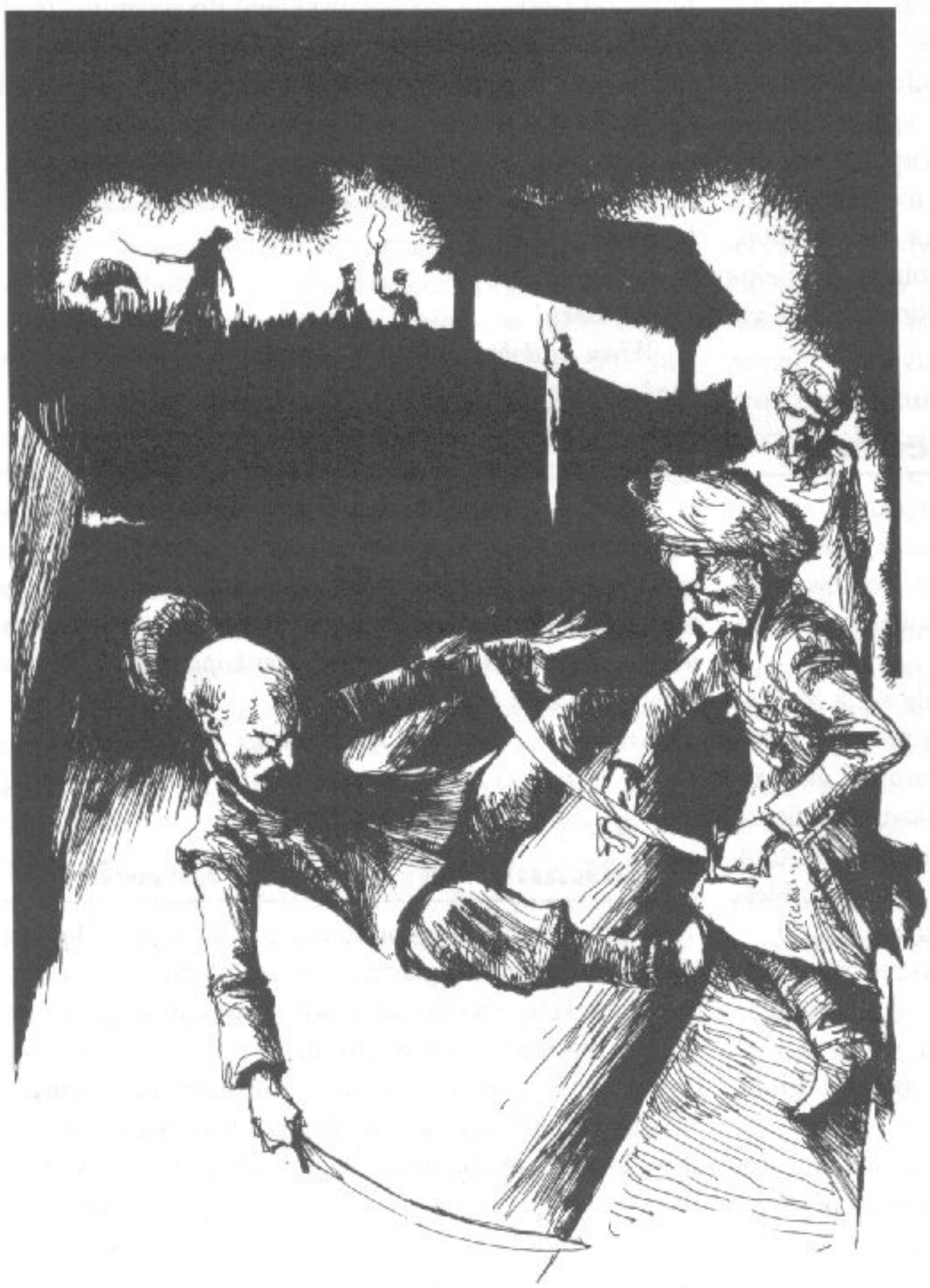
Jeśli Swawolna Kompania dowie się, jakie było ostatnie miejsce pobytu Gedeona Rożniatowskiego, to będzie musiała odbyć długą drogę. Wiele czasu minie, nim na kompletnym odludziu, w jednym z głębokich, ciemnych jarów na południe od miasta, bohaterowie odnajdą małą, drewnianą gospodę. Podczas tej podróży nie żałuj graczom opisów okolicy. Bohaterowie usłyszą nagle w jakimś jarze złowieszcze wycie wilków, gdzieś w lesie zahuka sowa, skądś (może ze starej wierzby?) struchlałych podróżnych dobiegnie diabelski chichot. To miejsce

powinno sprawiać ponure i nieprzyjemne wrażenie. Najlepiej zaś, jeśli Swawolna Kompania dotrze na miejsce dopiero wieczorem. Karczma jest prawie pusta, jedynie pod ścianą siedzi jakiś szlachetka w spłowiałym żupanie. Sytuacja ta ma miejsce wtedy, jeśli Sielnicki jest razem z Kompanią. Jeśli go nie ma, bohaterowie zobaczą dwóch szlachców – Sielnicki będzie wówczas jednym z nich. To ludzie Liszewskiego, o których zaraz wspomnimy. Pod ścianą śpi (a w rzeczywistości udaje, że śpi) stary, beznogi żebrak, którego napotkał na samym początku przygody imć Tomasz Wolski.

Oberżystą jest młody, pogodny młodzieniec. Karczmę odziedziczył (wraz z ogromnym długiem) po swoim ojcu imieniem Serafin, który wiele ucierpiał od starego Rożniatowskiego. Karczmarz nie chce nic mówić na temat wydarzeń sprzed sześciu lat. Był wówczas jeszcze dzieckiem, jednakże pamięta, że kiedyś jego ojciec uchybił w czymś imć Gedeonowi i został za to wybatożony. Młodzieniec może powiedzieć Swawolnej Kompanii, że Gedeon Rożniatowski jeździł kiedyś często do pewnej dziewki w starym młynie nad strugą za Sanokiem, chętnie też pokaże drogę do tamtego miejsca. Gdy ktoś zapyta go, czy pamięta, co działo się, kiedy zatrzymał się tutaj Rożniatowski tuż przed swoją śmiercią, karczmarz odpowie:

– Ja nic nie wiem, ale zdaje mi się, że po nieboszczyku, imć panu Rożniatowskim, pozostały tutaj jakieś papiery. Ojciec mi je przekazał, ale ja nie wiedziałem, co z nimi uczynić. Myślałem: „spalę, bo jeszcze bieda będzie...".

Jeśli bohaterowie sobie tego zażyczą, oberżysta przyniesie im stare, zniszczone puzdro. Znajduje się w nim kilkadziesiąt pożółkłych kart i butla wyschłego atramentu. Są to różnorakie rejestry, dotyczące głównie spraw majątkowych Gedeona Rożniatowskiego, kilka wyblakłych listów (w tym dwa do Stanisława Stadnickiego) dotyczących planowanego zajazdu na folwarki Jerzego Krasickiego, a także zniszczona, czarna sakwa. Gdy Swawolna Kompania otworzy skrzynkę, wydarzy się równocześnie kilka rzeczy.



Czarna sakwa

Jak zapewnie, Starosto, pamiętasz, wśród członków Swawolnej Kompanii może znajdować się teraz imć Sielnicki. Jeśli nasi bohaterowie jeszcze go nie poznali, to teraz mają ku temu okazję, bowiem (w takim wypadku) jest on jednym z dwóch siedzących w gospodzie szlachetków. Gdy tylko zauważy czarną sakwę Rożniatowskiego, porwie ją, po czym ucieknie do swego pana. Sielnicki jest przekonany, że w sakwie znajdują się informacje na temat miejsca ukrycia skarbu.

Powinieneś postarać się, aby ta scena została rozegrana naprawdę ciekawie. Gdy któryś z bohaterów Panów Graczy weźmie w swe ręce wspomniany wyżej przedmiot, nagle zgaśnie światło, a nasz szlachetka dostanie po głowie obuszkiem (lub rękojeścią karabeli), po czym ktoś wyrwie mu

sakwę z rąk. Na chwilę zapanuje zamieszanie: ktoś wrzaśnie, np.: „Tatary, Tatary wokół karczmy! Zaraz nas spalą!", rozlegnie się brzęk wybijanego okna, a potem tętent końskich kopyt. Gdy któryś z panów braci wybiegnie na dziedziniec, powinien dostrzec oddalające się w stronę lasu dwa wierzchowce. Jest jeszcze dość czasu, aby dobiec do koni i ruszyć w pogoń.

Pościg

Teraz Starosta Gry powinien zdecydowanie przyspieszyć akcję przygody. Pościg powinien być opisywany szybko, bardzo szybko, a Panom Graczom należy pozostawić jak najmniej czasu na podejmowanie decyzji. W kilku miejscach Starosta Gry może nawet przeprowadzić testy biegłości *jazda konna* lub też po prostu posłać na ziemię kilku bohaterów. Niechaj zatem czyjś koń potknie się, inny zatrzyma nagle przed jakąś przeszkodą, zwalając jeźdźca z siodła, niech gałęzie chłoszczą po twarzach rozpędzonych jeźdźców... Niechaj też w pewnym momencie uciekinierzy i ścigający wpadną na rozstaje dróg i rozdzielą się. Miejmy nadzieję, że tak też postąpią ścigający. Ci, którzy pojadą za nieznanym sługą Liszewskiego, wypadną znienacka na otwarty step, pełen jarów i rozpadlin, na którym zgubią trop uciekiniera. Ci zaś, którzy podążą za Sielnickim, zdołają go w końcu dopaść.

Pojedynek przy strumieniu

Koń Sielnickiego potknie się nagle, wpadając na kamienisty brzeg małej rzeczki, zaś jeździec wyleci z siodła, upadając na trzymaną w dłoni sakwę. Ponieważ rumak odbiegnie od niego, Sielnicki wydobędzie szablę i zwróci się przeciwko ścigającym.

Gdyby Swawolna Kompania składała się z pludraków bez czci i sumienia, to bohaterowie mogliby teraz bez przeszkód rozsiekać młodzieńca, stratować go końmi, zmiażdżyć, próbując wydrzeć mu sakwę wszelkimi możliwymi sposobami. Ponieważ są jednak polskimi szlachcicami, winni zeskoczyć na ziemię i otoczyć Sielnickiego, tak by ten nie mógł się wymknąć.

– No, chodźcie na mnie! – zakrzyknie wówczas młodzieniec. – Zarąbcie mnie, jeśliście zbóje. A jak nie, to niechaj wyjdzie który i stanie do walki, jeden na jednego. Położy mnie, to weźmie sakwę. A jak sam zginie – pozwolicie mi odjechać!

Nasi bohaterowie, jako, bądź co bądź, ludzie szlachetni i honorowi, choć hultaje i swawolnicy, powinni przystać na te warunki. Pojedynek na śmierć i życie rozegra się przy strumieniu, w blasku księżyca. Koniec końców Sielnicki przewraca się, cały okrwawiony, do potoku.

– Pan Liszewski mnie pomści... – wydyszy jeszcze przed śmiercią, zdradzając tym, czyim tak naprawdę jest sługą.

Jeśli zdarzyłoby się jednak, że pojedynek skończy się śmiercią kogoś z panów braci, Swawolna Kompania powinna pozwolić odjechać Sielnickiemu. W takim przypadku powie on otwarcie, iż jest sługą Liszewskiego, przestrzeże też naszych bohaterów, iż jego pan chce zagarnąć skarb i tak naprawdę wcale nie sprzyja Swawolnej Kompanii.

List sprzed sześciu lat

Wewnątrz czarnej sakwy znajduje się stary, spłowiały list od Gedeona Rożniatowskiego do rodziny... pana Kamienieckiego, konkretnie zaś do jego ojca – Janusza. List pisany był przed sześcioma laty i nigdy nie dotarł do przeznaczonego mu celu.

Do rąk własnych Janusza Kamienieckigo, starosty halickiego

Januszku!

Wiem ja dobrze, że waćpan czujesz do mnie ogromny rankor za to, żem inny niż cała wasza rodzina. Wiem dobrze, sam sobie jestem winien, a teraz jest już zbyt późno, by odwrócić zło, które uczyniłem. Jestem potępiony na wieki. Ktoś czyha na mą duszę, stoi przy mnie, niby cień. Jeśli przeżyję, krwią zmyję wszystkie swe zbrodnie i nieprawości. Lecz właśnie Tobie chcę przekazać pewien ważny sekret. Przyjedź, zaklinam cię, w Sanockie i staw się sam wieczorem die 23 aprilis przy starej kapliczce pod Sanokiem, o milę od brodu na rzece.

Gedeon Rożniatowski ręką własną
die 16 aprilis Anno Domini 1616

Spotkanie po sześciu latach

Sześć lat temu Gedeon Rożniatowski napisał do ojca Kamienieckiego list, prosząc go o spotkanie. Pisma jednak nie zdążył wysłać. Zostawił go w karczmie razem z resztą swoich papierów. Być może miał go wysłać oberżysta, ten jednak po prostu o nim zapomniał lub też (wiedząc o śmierci Gedeona) nie chciał tego uczynić. Dość jednak, że spotkanie miało odbyć się 23 kwietnia 1616 roku. Swawolna Komapnia powinna odnaleźć list 22 lub 21 kwietnia roku 1622. Może zatem w umysłach

bohaterów pojawi się myśl, że mogliby teraz spełnić prośbę Gedeona Rożniatowskiego; że któryś z nich – najpewniej Kamieniecki – mógłby pojechać na to spotkanie po sześciu latach...

Miejmy nadzieję, że panowie bracia zechcą, choćby dla kaprysu, wypełnić wolę nieboszczyka i udadzą się za stary bród, pod kapliczkę.

Wieczór 23 kwietnia 1622 roku jest ponury, cichy i deszczowy. Po polach ścielą się tumany mgieł, wszystko wydaje się być takie dziwne, inne niż zazwyczaj, wręcz obce... Gdzieś między pniami drzew jarzą się czerwone oczy wilka. Z leśnych zarośli dochodzą jakieś dziwne odgłosy, lecz wokół panuje cisza przerywana tylko szelestem kropel wilgoci, spływających po liściach, skapujących z drzew...

W końcu Kamieniecki (lub też cała Swawolna Kompania, jeśli bohaterowie wyruszyli całą grupą) dotrze do kapliczki. Przy figurze stoi jakaś postać, która okazuje się być starym, znanym już bohaterom dziadem, którego poratował wieczerzą Tomasz Wolski.

Stary drżącym głosem opowie Swawolnej Kompanii, że był niegdyś sługą Gedeona Rożniatowskiego i wie, gdzie znajduje się jego skarb. Stary Jan Małysz, bo tak zowie się żebrak, był głęboko wtajemniczony w sprawy wielkiego infamisa. Tuż przed ucieczką z zamku Rożniatowski wydał Małyszowi dyspozycje – w razie, gdyby stało mu się coś złego. W odpowiednim terminie Jan miał pojechać pod kapliczkę, a następnie wyjawić miejsce ukrycia skarbu temu, kto przyjedzie na spotkanie. Rożniatowski zabezpieczył się w ten sposób na wypadek, gdyby zaszło coś nieprzewidzianego, albowiem w razie jego nagłej śmierci skarb przepadłby na zawsze. Małysz co roku stawiał się 23 kwietnia pod kapliczką na spotkanie, nigdy jednak nie spotkał osoby, której mógłby powierzyć tajemnicę ukrycia skarbu.

Starzec ostrzeże naszych bohaterów przed zgubnymi konsekwencjami wydobycia skarbu na światło dzienne. Jeśli dowie się, że jest wśród nich Samuel Kamieniecki, krewny Rożniatowskiego, ucieszy się wielce, ale przestrzeże go, że skarb wyglądać może zgoła inaczej niż ktokolwiek mógłby przypuszczać. Opowie też, że złoto jest ukryte w dębowej skrzyni z żelaznymi okuciami, obficie nasmarowanej smołą. Kosztowności schowano gdzieś w starym młynie nad Sanokiem – w tym samym, w którym mieszkała niegdyś dziewka, do której przyjeżdżał Rożniatowski. Dokładnego miejsca ukrycia skarbu Małysz nie zna, sugeruje wszakże, aby Swawolna Kompania po prostu dokładnie przeszukała cały młyn. Sam młynarz nie wie nic o skarbie.

Gdy stary Małysz opowie już o miejscu ukrycia skarbu, oddali się i żadne groźby ani próby przekupstwa nie skłonią go do przyłączenia się do Swawolnej Kompanii.

Kopalnia pod Niedźwiedzią Skałą

To stary, od dawna nie używany kamieniołom, położony cztery mile na zachód od Sanoka. Jest w nim wiele niebezpiecznych, wykutych w skale korytarzy i studni. Miejscowi ludzie powiadają, że tutaj ukrył swoje złoto Gedeon Rożniatowski. Nie jest to jednak prawda. Miejsce to opisano w niniejszym dyariuszu wyłącznie w celu zmylenia tropów, którymi podąża Swawolna Kompania.

Stary młyn

Młyn jest własnością niejakiego Bartka Borka – zamożnego chama z majątku imć pana Szczęsnego Herburta. Do siostry młynarza, Nastki, przyjeżdżał kiedyś stary Rożniatowski, z jej też pomocą ukrył skarb w młynie. Jednak, gdy został zabity przez Liszewskiego, Nastka zwariowała, potem gdzieś zniknęła, zaś jej brat był rad, iż pozbył się kłopotu. W rzeczywistości dziewczyna została schwytana przez ludzi Liszewskiego, który próbował torturami zmusić ją do wyjawienia miejsca ukrycia skarbu. Niczego się jednak nie dowiedział, a dziewka, wskutek mąk, wyzionęła ducha.

Młyn stoi tuż nad strugą, przy dwóch niewielkich stawach. Pierwszy znajduje się wyżej, przed młynem, a przelewającą się do drugiego zbiornika struga obraca wielkie, omszałe koło młyńskie. Tuż przy kole znajduje się pierwsza tama, utrzymująca poziom wody. Drugi, mały stawik zamyka kolejna tama. Gdy stawidła zostaną podniesione, lustro wody opadnie, odsłaniając całe koło młyńskie. Jest to bardzo ważne – skarb ukryty jest w uszczelnionej smołą skrzyni właśnie pod kołem młyńskim, tam gdzie jest największa głębia. Żeby wydobyć skrzynię, należy po prostu spuścić wodę z dolnego stawu.

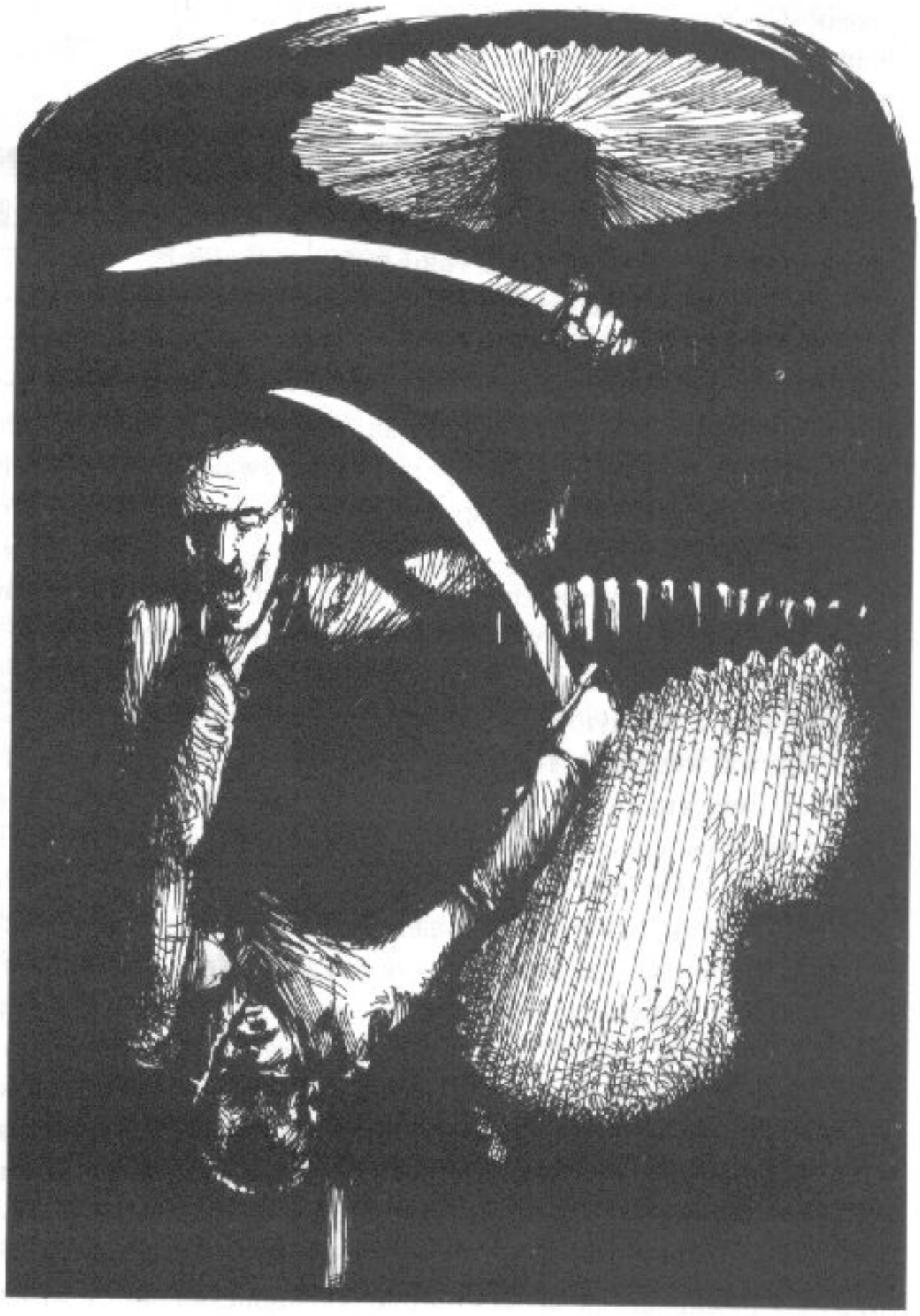
Młyn nie jest duży. Zbudowano go z grubych, dębowych bali. Wewnętrzne pomieszczenia podzielono na wielką izbę na dole i małe półpiętro, na które łatwo można dostać się schodami. Na półpiętro wciąga się zwykle worki z ziarnem i sypie się je pod młyńskie kamienie; zmielona mąka odprowadzana jest małymi rynienkami do dolnej izby. Z boku, pod ścianą znajduje się gruby, drewniany wał, zębate tryby i osie, czyli maszyneria napędzająca młyńskie kamienie. Gdy panowie bracia wejdą

do środka, wszystko akurat znajduje się w ruchu – młyn skrzypi nie naoliwionymi przekładniami, kamienie trą o siebie ze zgrzytem, wały i osie obracają się, wytwarzając wielki hałas.

Tuż obok młyna znajduje się niewielka chałupa, w której mieszka właściciel młyna.

Gdy tylko bohaterowie dotrą do młyna, w drzwiach prowadzących do wnętrza budowli spostrzegą trupa młynarza – będzie miał rozłupaną uderzeniem obuszka głowę. We wnętrzu pobliskiej chałupy leży ciało jakiejś kobiety, najprawdopodobniej żony młynarza. Zamordowano ją strzałem z pistoletu. Bandyci, ludzie Liszewskiego, nie oddalili się jednak zbyt daleko od miejsca zbrodni.

Prawdę mówiąc, ukrywają się w zakamarkach młyna, by w dogodnej chwili zaatakować Swawolną Kompanię (powinno ich być co najmniej tylu, ilu naszych bohaterów).



Zwada w młynie

Gdy tylko stary Małysz oddalił się od Swawolnej Kompanii, wpadł w ręce Liszewskiego. Stary szachcic już od dawna „miał oko" na żebraka. Przycisnął go więc, a gdy doszło do tortur, Małysz zdradził miejsce ukrycia skarbu. Powiedział też, że do młyna ma zamiar udać się też pan Kamieniecki. Liszewski nie posiadał się z radości – mógł za jednym zamachem odnaleźć skarb i pozbyć się niewygodnego spadkobiercy... Natychmiast więc wysłał do młyna kilkunastu swoich hajduków i pachołków. Ci szybko uporali się z Bogu ducha winnym młynarzem i jego żoną, po czym przyczaili się, czekając na Swawolną Kompanię. Gdy tylko nasi bohaterowie wejdą do młyna – powinna zacząć się walka.

Tu znowu będziesz miał pole do popisu, Starosto Gry. Spróbuj ruszyć trochę głową, uatrakcyjnić starcie. Walczący powinni ścierać się w tłoku, w półmroku panującym w głównej izbie. Ktoś przypadkowo rozpruje worek z mąką i tumany białego pyłu mogą oślepić walczących, odcięta lina (z workiem ziarna na końcu) spadnie komuś na głowę... Niechaj, np. któryś z przeciwników spróbuje przycisnąć głowę bohatera do młyńskiego kamienia, albo obracającej się szybko przekładni zębatej. A może komuś płaszcz wplącze się w tryby? Może któryś z wrogów wpadnie z wrzaskiem pod zębate osie, a wszyscy zamrą ze zgrozy, gdy rozlegnie się trzask kruszonych kości, a z rynien na dole młyna pocznie wysypywać się mąka zmieszana z krwią? Może któryś z walczących, trafiony ciosem pięści, zawiśnie na kole młyńskim, by co chwila pogrążać się w spienionej kipieli jeziora – może też ktoś wpadnie pod samo koło, a to zgruchoce mu wszystkie kości, na zawsze grzebiąc w bystrych odmętach? Panowie bracia powinni pamiętać też, aby w żadnym wypadku nie używać we młynie broni palnej. W mocno zapylonym mąką powietrzu może to być przyczyną groźnego wybuchu. Przyjmij, że przy każdej próbie użycia pistoletu lub rusznicy istnieje szansa równa 20% na wywołanie eksplozji, która może ciężko poranić wszystkich – zarówno napastników, jak i atakowanych.

Skarb charakternika

Miejmy nadzieję, że nasi bohaterowie wyjdą z walki zwycięsko. Zapewne będą przez jakiś czas przeszukiwać (bezskutecznie) młyn, dopóki nie wpadną na myśl, aby spuścić wodę z dolnego stawu. Dopiero wówczas znajdą skarb – impregnowaną smołą skrzynkę, ukrytą pod kołem młyńskim.

Cóż jednak jest w środku? Bynajmniej nie to, czego spodziewali się bohaterowie. W skrzyni, lekko nadgniłej od wilgoci, leżą trzy bogato zdobione szable husarskie o pordzewiałych ostrzach (po oczyszczeniu nadają się do użycia), turecki szyszak turbanowy, woreczek ze 237 złotymi w różnej monecie, drugi woreczek ze szmaragdami i jaspisami, wartymi łącznie jakieś 100 złotych, a także rękawice bojowe i plik zbutwiałych papierów. Na większości z nich nie da się niczego odcyfrować, jako że atrament wyblakł od wilgoci. Można odczytać jedynie dwa pergaminy. A oto treść pierwszego z nich:

Ja, Gedeon Michał Rożniatowski, wiem dobrze, kto czyha na me życie. Jest to mój wielki przyjaciel, którego atoli opętał miraż skarbów i bogactwa próżnego. Stefan Liszewski się zwie ów człek i nie raz już na życie moje nastawał. Jeśli zginę, a ktokolwiek list ten przeczyta, niechaj wie, że tylko z jego ręki śmierci mogę się spodziewać.

A oto treść drugiego listu:

Ja, Samuel z Niemira Niemirski ślubuję w imieniu Boga Wszechmogącego, że w twoje ręce, mości Saladynie Nikeczi z Halicza, wszelkie wieści o wojskach kwarcianych na Ukrainie słać będę, a co by kto w Rzeczypospolitej przeciwko chwale cesarza Osmana poczynił, tedy i o tym rad doniosę. Takoż o wszelakich ruchach i chadzkach swawolników Kozackich rad donosił będę i co tylko hetman polny lebo koronny zamierzać będą, wnet na to ucha nadstawię i do ciebie umyślnego przyślę. Tak mi dopomóż Bóg.

Podpis ręką własną
Samuel Niemirski

Jak zatem widać, zawartość skarbu Rożniatowskiego daleka jest od tej, jakiej oczekiwała Swawolna Kompania. Skrzynia jest bowiem smutnym świadectwem kłopotów finansowych charakternika, który prawie wszystkie kosztowności wydał na wojsko i żołnierski moderunek. Jednak stary hultaj ukrył pod kołem młyńskim rzecz dla niego najważniejszą – pismo, w którym wyraźnie określa imię swego wroga, mogącego go zabić w bliższej lub dalszej przyszłości. Rożniatowski nie mylił się – zabił go przyjaciel, skuszony złudnym mirażem bogactwa, które nigdy nie istniało. Lecz teraz nasi bohaterowie, opierając się na swych przypuszczeniach i liście Rożniatowskiego, mogą rozpocząć otwartą wojnę ze Stefanem Liszewskim. Być może panowie bracia udadzą się do starosty grodowego i złożą protestację. Za zabójstwo chłopa nikt wprawdzie nie uwięzi szlachcica, jednak za napad na Swawolną Kompanię bohaterowie mogą wytoczyć Liszewskiemu sprawę w sądzie. Będzie się ona jednak wlec miesiącami (podobnie, jak wszystkie rozprawy w ówczesnej Rzeczypospolitej), dlatego też najrozsądniejszym rozwiązaniem wydaje się być zwrócenie się o pomoc do Rohatyńskiego – starosta, który nie lubi Liszewskiego, przymknie na to oko. Gdy młody infamis dowie się, kto tak naprawdę jest zabójcą Rożniatowskiego, gotów jest wraz ze Swawolną Kompanią urządzić zajazd na dwór Liszewskiego. Ów może zginąć mało chwalebną śmiercią od kuli z rusznicy (czy też ciosu szablą), i tak też powinna skończyć się ta przygoda.

A cóż z drugim listem? Nikt w okolicy nie ma pojęcia o Saladynie Nikeczi z Halicza. Zapewne Turek ów jest kupcem, ale czy przy okazji nie knuje czegoś na zgubę Rzeczypospolitej? A Niemirski? Może to jeden z przygranicznych starostów, który skumał się z pohańcami? Wydaje się, że Swawolna Kompania powinna sprawdzić to jak najszybciej. Wszak do Halicza i na Podole jest bardzo blisko...

Janusz Rohatyński

Żywotność	**115**
Krzepa	**77% silny**
Zwinność	**67% dość zwinny**
Mądrość	**55% w miarę mądry**
Odwaga	**81% bardzo odważny**
Fantazja	**75% z fantazją**
Zmysły	**89% bardzo czujny**
Łeb Szlachecki	**65% z żelaza**
Wiara w Magię	**35% rozumny**

szabla 16; czarna szabla 1k50+35
rusznica 7; 2 pistolety 1k50+35;
1 bandolet (przy koniu) 1k50+45
włócznia 10;

łeb z żelaza	**42% niezły**
znajomość warcholów	**37% średnia**
sokoli wzrok	**60% dobry**
danie okazji	**42% niezłe**
kindżał	**8**
zwada karczemna	**12**
walka w tłoku	**28% w miarę**
jazda konna	**53% dobra**
czytanie/pisanie	**42% niezłe**
heraldyka	**32% średnia**
genealogia	**32% średnia**
łacina	**32% średnia**

Jan Sielnicki – sługa Liszewskiego

Żywotność	**87**
Krzepa	**63% dość silny**
Zwinność	**57% w miarę zwinny**
Mądrość	**78% mądry**
Odwaga	**76% odważny**
Fantazja	**65% z niezłą fantazją**
Zmysły	**49% średnio czujny**
Łeb Szlachecki	**38% z gliny**
Wiara w Magię	**20% ignorant**

szabla 12; zygmuntówka 1k50+10
rusznica 5; 2 pistolety 1k50+30;
włócznia 7;

walka w tłoku	**23% w miarę**
cyrulik	**49% niezły**
danie okazji	**47% niezłe**
uwodzenie	**52% dobre**
uniżony ton	**27% w miarę**
jazda konna	**48% niezła**
czytanie/pisanie	**64% wyśmienite**
heraldyka	**49% niezła**
łacina	**39% średnia**
genealogia	**44% niezła**

Andrzej Harasymowicz
(typowy człowiek Liszewskiego z młyna)

Żywotność	**99**
Krzepa	**69% dość silny**
Zwinność	**87% bardzo zwinny**
Mądrość	**35% niezbyt mądry**
Odwaga	**71% odważny**
Fantazja	**45% ze średnią fantazją**
Zmysły	**49% średnio czujny**
Łeb Szlachecki	**65% z żelaza**
Wiara w Magię	**55% przezorny**

szabla 11; zygmuntówka 1k50+10
rusznica 7; półhak (przy koniu) 1k50+50;
pistolet 1k50+35
włócznia 7;

łeb z żelaza	**47%niezły**
zwada karczemna	**43% niezła**
gardło bez dna	**37% średnie**
danie okazji	**22% w miarę**
ogłuszenie	**63% wyśmienite**

Jakub Pełka
(zaufany sługa Liszewskiego z młyna)

Żywotność	**87**
Krzepa	**49% średnio silny**
Zwinność	**47% średnio zwinny**
Mądrość	**75% mądry**
Odwaga	**44 średnio odważny**
Fantazja	**65% z niezłą fantazją**
Zmysły	**33% mało czujny**
Łeb Szlachecki	**75% ze stali**
Wiara w Magię	**25% ignorant**

szabla 15; zygmuntówka 1k50+10
rusznica 8; rusznica (przy koniu) 1k100+20;
2 pistolety 1k50+35
włócznia 9;

cyrulik	**57% dobry**
zwada karczemna	**43% niezła**
walka w tłoku	**38% średnia**
walka w ciemności	**38% w miarę**
tortury	**21% w miarę**

Jakub Liszewski
(morderca Gedeona Rożniatowskiego)

Żywotność	**77**
Krzepa	**53% w miarę silny**
Zwinność	**43% średnio zwinny**
Mądrość	**73% mądry**
Odwaga	**71% odważny**
Fantazja	**66% z niezłą fantazją**
Zmysły	**43% średnio czujny**
Łeb Szlachecki	**67% z żelaza**
Wiara w Magię	**28% ignorant**

szabla 16; zygmuntówka 1k50+15
rusznica 4; 2 pistolety 1k50+35;
włócznia 12;

walka w tłoku	**52% dobra**
cyrulik	**56% dobry**
danie okazji	**43% niezłe**
jazda konna	**41% niezła**
czytanie/pisanie	**66% wyśmienite**
heraldyka	**51% dobra**
łacina	**71% świetna**
genealogia	**36% średnia**
tortury	**31% średnie**
przeszukiwanie	**26% w miarę**

Selim Azulewicz
(przyjaciel Rohatyńskiego – Lipek)

Żywotność	**88**
Krzepa	**43% średnio silny**
Zwinność	**83% bardzo zwinny**
Mądrość	**73% mądry**
Odwaga	**79% odważny**
Fantazja	**50% ze średnią fantazją**
Zmysły	**73% czujny**
Łeb Szlachecki	**62% z żelaza**
Wiara w Magię	**68% wierzący**

szabla 12; multanka 1k50-10
rusznica 5; bandolet 1k50+40;
łuk 8; łuk refleksyjny 1k50+20
włócznia 11; spisa 1k50+20

skradanie się	**51% dobre**
ukrycie się	**71% świetne**
arkan	**61% wyśmienity**
jazda konna	**71% świetna**
czytanie/pisanie	**21% w miarę**
heraldyka	**41% niezła**
łacina	**21% w miarę**
genealogia	**21% w miarę**
arkan	**61% wyśmienity**
słuch nietoperza	**61% wyśmienity**

Pachołek starosty Sawickiego

Żyw:	**96**
Krz:	**54% średnio silny**
Zw:	**49% średnio zwinny**
Mąd:	**41% średnio mądry**
Odw:	**59% średnio odważny**
Fant:	**34% z małą fantazją**
Zmysł:	**55% w miarę czujny**
Łeb plebejski:	**44% z drewna**

szabla: 10; szabla zygmuntówka 1k50+5
rusznica: 6; rusznica 1k100+20

jazda konna	**59% dobra**
czytanie/pisanie	**31% średnie**
znajomość warchołów	**36% średnia**
wytrzymałość	**39% średnia**
tropienie	**45% niezłe**
ogłuszenie	**54% dobre**

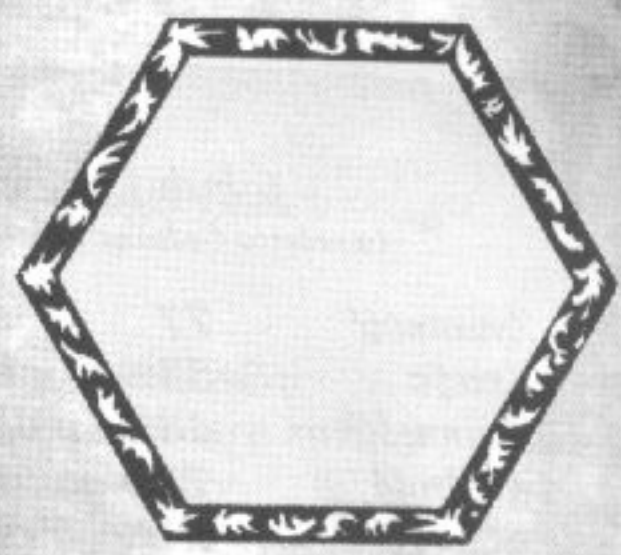
Typowy hajduk Liszewskiego

Żyw:	**86**
Krz:	**52% średnio silny**
Zw:	**59% w miarę zwinny**
Mąd:	**31% niezbyt mądry**
Odw:	**54% średnio odważny**
Fant:	**44% ze średnią fantazją**
Zmysł	**59% w miarę czujny**
Łeb plebejski:	**47% z drewna**

szabla: 11; szabla zygmuntówka 1k50+5
rusznica: 4; krócica 1k50+30; rusznica 1k100+20

jazda konna	**44% niezła**
czytanie/pisanie	**16% słabe**
wytrzymałość	**38% średnia**
tropienie	**39% średnie**
ogłuszenie	**36% średnie**

Dzikie Pola



Typ szlachecki:

Postać Szlachecka

Imię

Wiek

Wzrost

Nazwisko

Waga

Wiara

Kondycja

Koncept Pana Brata

Reputacja

Rzeczy cenione

Co lubi, a czego nie

Familia

Ludzi postrzeganie

Rankory

Credo życiowe

Usposobienie

Afekta

Herb

Kondemnaty

Infamii

Banicji

Wyroków

Majętności

Rodzaj

Dochód

Wydawnictwo MAG zezwala na powielenie niniejszej strony

Cechy:

Żywotność:

Krzepa:

Zwinność:

Mądrość:

Odwaga:

Fantazja:

Zmysły:

Łeb szlachecki:

Wiara w magię:

Moderunek:

Biegłości:

jazda konna:

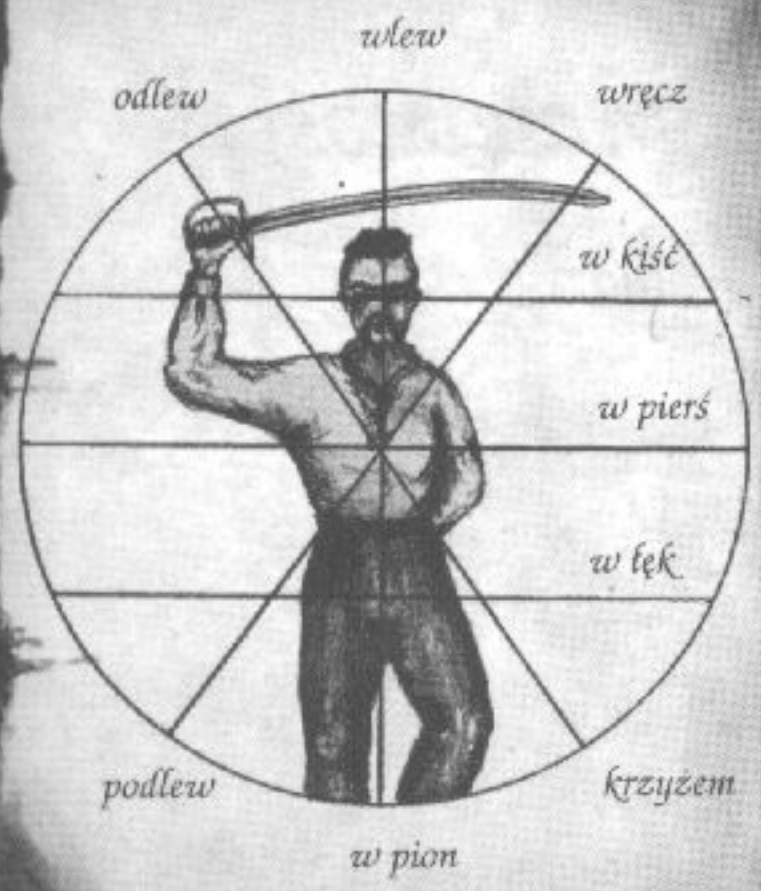
czytanie/pisanie:

genealogia:

heraldyka:

łacina

Koń:



włócznia:

rusznica:

szabla:

Wydawnictwo MAG zezwala na powielenie niniejszej strony

Dzikie Pola

Postać szlachecka

Typ szlachecki: rębajło

Imię Dominik Maria

Nazwisko Wolski

Wiek 30 lat

Wzrost 189

Kondycja hołota

Waga 90 kg

Wiara katolik (umiarkowany)

Koncept Pana Brata

Reputacja
żadna

Rzeczy cenione
honor, ojczyzna

Co lubi, a czego nie
pić lubi, bić się też

Familia
Lubelskie; ojciec Jerzy; matka Ewa z Bilskich; bracia Andrzej, Jakub, Michał

Ludzi postrzeganie
Ludzie to szlachta, reszta – zwierzyna, lecz i zwierzęta bywają różne

Rankory
Maciej Jurewicz i Jurewicze wszelakiej maści tudzież autormentu

Credo życiowe
Salus aurei Poloniae suprema lex

Usposobienie
wesoły choleryk

Afekta
starościanka Jadwiga Kunicka

Herb Lubowla

Kondemnaty

Infamii

Banicji

Wyroków
za spalenie karczmy, gdzie zdrajcy jacyś za carem gardłowali

Majętności

Rodzaj *Dochód*

Wydawnictwo MAG zezwala na powielenie niniejszej strony

Cechy:

Żywotność: 100

Krzepa:
65% dość silny

Zwinność:
65% dość zwinny

Mądrość:
30% mało mądry

Odwaga:
50% średnio odważny

Fantazja:
45% ze średnią fant.

Zmysły:
40% średnio czujny

Łeb szlachecki:
40% z gliny

Wiara w magię:
50% ostrożny

Moderunek:

szabla batorówka
2 pistolety 1k50+30 (kołowe)
pierścień herbowy
sakiewka 8 zł i 18 gr
obuszek 1k50+50
kulbaka turecka od ojca
woreczek z kulami (12 sztuk)
róg z prochem
4 zęby do pistoletów
delia

Biegłości:

jazda konna: 43% nieźle
czytanie/pisanie: 30% w miarę
genealogia: 20% słaba
heraldyka: 20% słaba
łacina: 10% bardzo słaba
łeb z żelaza 30% w miarę
cyrulik 20% słaby
danie okazji 25% w miarę
wytrzymałość 30% w miarę
obuszek 8

Koń:

wołoszyn dość przedni

włócznia: 10
rusznica: 5
szabla: 11;
szabla batorówka 1k50+10
cięcie trybunalskie

Wydawnictwo MAG zezwala na powielenie niniejszej strony

Dzikie Pola

Postać szlachecka

Typ szlachecki: rębajło

Imię Tomasz

Wiek 26 lat

Wzrost 190

Nazwisko Wolski

Waga 150 kg

Wiara katolik głęboko wierzący

Kondycja hołota

Koncept Pana Brata

Reputacja
żadna

Rzeczy cenione
honor, odwaga, miłość

Co lubi, a czego nie
stare księgi, kontemplacje, podróże; nie lubi warcholstwa

Familia
Junoszyce w Wielkopolsce, ojciec Adam, matka Anna z domu Wilska
bracia: Jakub i Adam; siostra Dorota

Ludzi postrzeganie
bratem mi każdy, póki po szablę nie sięga

Rankory
Rodzina Zamysłowskich, za to, żem zabił Tomasza Zamysłowskiego; Mateusz Hanisz, że mi dwór zajechał i żonę Magdę zabił

Credo życiowe
Bóg jest miłością, ale dla zemsty bramę otworzy

Usposobienie
spokojny, romantyczny, ale ukąsi jak osa

Afekta

Herb Junosza

Kondemnaty

Infamii

Banicji

Wyroków
za usieczenie Zamysłowskiego – wieży niedziel sześć

Majętności

Rodzaj Dochód

Wydawnictwo MAG zezwala na powielenie niniejszej strony

Cechy:

Żywotność: 110

Krzepa:
70% dość silny

Zwinność:
50% średnio zwinny

Mądrość:
50% średnio mądry

Odwaga:
60% w miarę odważny

Fantazja:
50% ze średnią fant.

Zmysły:
40% średnio czujny

Łeb szlachecki:
40% z gliny

Wiara w magię:
96% diablo zabobonny

Moderunek:

szabla zygmuntówka
pistolet skałkowy 1k50+35
sygnet
krzyż rzymski na piersi
woda święcona
kulbaka
listy do Magdy
róg z prochem
20 kul
ryngraf z Matką Boską
księgi: Excomunicon Relium i Exorcismus

Biegłości:

jazda konna: 35% średnia
czytanie/pisanie: 35% średnie
genealogia: 30% w miarę
heraldyka: 30% w miarę
łacina: 35% średnia
uwodzenie 10% bardzo słabe
cyrulik 10% bardzo słabe
kindżał 10
łeb z żelaza 30% średnio
wytrzymałość 25% w miarę

Koń:

siwa kobyła Baśka (chyba wołoska?)

włócznia: 10
rusznica: 5
szabla: 12;
szabla zygmuntówka 1k50+10
cięcie tatarskie

Wydawnictwo MAG zezwala na powielenie niniejszej strony

Dzikie Pola

Postać szlachecka

Typ szlachecki: zabójca

Imię Paweł

Wiek 25 lat

Wzrost 179

Nazwisko Buynowski

Waga 79 kg

Wiara w diabła

Kondycja hołota

Koncept Pana Brata

Reputacja
żadna

Rzeczy cenione
wiara, honor, szabla przy boku

Co lubi, a czego nie
cięty humor i miód grzany; nie lubi: Żydów, rudych bab (bo wiedźmy) i kiedy ktoś mu w pół kufla przerywa

Familia
spod Warszawy; ojciec Michał; matka Barbara; brat starszy Andrzej

Ludzi postrzeganie
wszyscy to lalki w rękach czarta

Rankory

Credo życiowe
Aby moje nazwisko w całej Polsce sławne było

Usposobienie
spokojny, romantyczny, ale ukąsi jak osa

Afekta
pan Tadeusz Hormecki do szabli i do szklanki kompan o języku ciętym

Herb Korwin

Kondemnaty

Infamii
za spalenie karczmy pod Krakowem i usieczenie 3 szlachty

Banicji 1000 zł nagrody za głowę

Wyroków

Majętności

Rodzaj

Dochód

Wydawnictwo MAG zezwala na powielenie niniejszej strony

Cechy:

Żywotność: 90

Krzepa:
60% w miarę silny

Zwinność:
70% dość zwinny

Mądrość:
50% średnio mądry

Odwaga:
60% w miarę odważny

Fantazja:
60% z pewną fant.

Zmysły:
70% dość czujny

Łeb szlachecki:
60% z miedzi

Wiara w magię:
50% ostrożny

Moderunek:

szabla husarska
4 x pistolet skałkowy 1k50+35
sygnet szlachecki
kulbaka
odpis wyroku
róg z prochem
35 kul
delia
kontusz paradny
derka
kindżał 4k10

Biegłości:

jazda konna: 45% niezła
czytanie/pisanie: 35% średnie
genealogia: 30% w miarę
heraldyka: 30% w miarę
łacina: 15% bardzo słaba
oko kota 40% średnie
danie okazji 30% w miarę
kindżał 6
łeb z żelaza 40% średni
walka w tłoku 35% średnia

Koń:

kary ogier polski

włócznia: 8
rusznica: 5
szabla: 12;
szabla czarna 1k50+15
cięcie polskie

Wydawnictwo MAG zezwala na powielenie niniejszej strony

Dzikie Pola

Typ szlachecki: wachmistrz

Postać szlachecka

Imię Michał

Wiek 25 lat

Wzrost 177

Nazwisko Obuchowicz

Waga 60 kg

Wiara katolik

Kondycja hołota

Koncept Pana Brata

Reputacja
żadna

Rzeczy cenione
przyjaźń, miłość, posłuszeństwo

Co lubi, a czego nie
lubi piwo, ładne dziewki, zabawy dworskie, potyczki; nie lubi zawalidrogów, okrucieństwa

Familia
z powiatu Mozyrskiego, o którym każdy słyszeć winien; ojciec Andrzej, matka Anna z Kurcewiczów

Ludzi postrzeganie
nie lubię Tatrzynów i Moskwicinów, lubię białogłowy

Rankory
Hrehory Sakowicz, że mnie bezbożnie w pojedynku usiekł

Credo życiowe
Litwini starą rzymską szlachtą są

Usposobienie
spokojne

Afekta
ku Joannie Pac

Herb Obuch

Kondemnaty

Infamii

Banicji

Wyroków

Majętności

Rodzaj

Dochód

Wydawnictwo MAG zezwala na powielenie niniejszej strony

Cechy:

Żywotność: 95

Krzepa:
60% w miarę silny

Zwinność:
65% dość zwinny

Mądrość:
60% w miarę mądry

Odwaga:
50% średnio odważny

Fantazja:
60% z pewną fant.

Zmysły:
60% w miarę czujny

Łeb szlachecki:
60% z miedzi

Wiara w magię:
40% rozumny

Moderunek:

szabla zygmuntówka
2 pistolety skałkowy 1k50+35
sygnet rodowy
kulbaka
róg z prochem
12 kul
obuszek 1k50+50

Biegłości:

jazda konna: 43% niezła
czytanie/pisanie: 43% niezłe
genealogia: 38% niezła
heraldyka: 38% niezła
łacina: 23% słaba
tropienie 35% średnie
skradanie się 43% niezłe
sokoli wzrok 30% w miarę
obuszek 10
wytrzymałość 35% średnia

Koń:

gniady wołoszynek

włócznia: 11

rusznica: 4

szabla: 11

szabla zygmuntówka 1k50+5

Wydawnictwo MAG zezwala na powielenie niniejszej strony

Dzikie Pola

Postać szlachecka

Typ szlachecki: pijanica

Imię Samuel

Wiek 29 lat

Wzrost 170

Nazwisko Kamieniecki

Waga 85 kg

Wiara katolik

Kondycja hołota

Koncept Pana Brata

Reputacja
żadna

Rzeczy cenione
pijaństwo!!!

Co lubi, a czego nie
picie, dziewki, jadło i wesołą zabawę

Familia
z Podola; ojciec Marcin starosta Kamieniecki, matka Eufrozyna z Kiszków; bracia Stefan i Jerzy; siostry Maria, Ewa i Joanna

Ludzi postrzeganie
każdy warchoł godny jest mojej kompanii

Rankory
tatko mnie chce schwytać, za to, żem przepił złoto za zboże jego... (do klasztoru pośle niechybnie)

Credo życiowe
życie jest wesołe

Usposobienie
wesołe, lubi się postawić

Afekta

Herb Nałęcz

Kondemnaty

Infamii

Banicji

Wyroków

Majętności

Rodzaj

Dochód

Wydawnictwo MAG zezwala na powielenie niniejszej strony

Cechy:

Żywotność: 90

Krzepa:
40% niezbyt silny

Zwinność:
30% niezgrabny

Mądrość:
60% w miarę mądry

Odwaga:
50% średnio odważny

Fantazja:
70% z niezłą fant.

Zmysły:
50% średnio czujny

Łeb szlachecki:
70% z żelaza

Wiara w magię:
48% rozumny

Moderunek:

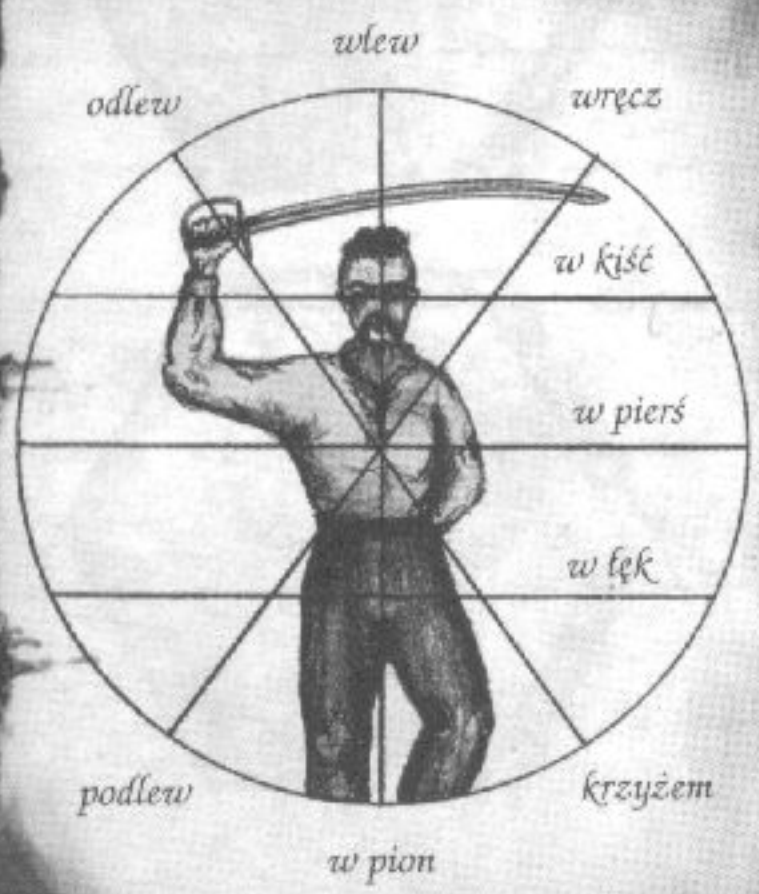
szabla zygmuntówka
pistolet skałkowy 1k50+35
sygnet
kulbaka bogato zdobiona
kontusz paradny
róg z prochem
10 kul
żupan paradny
kołpak soboli
2 pierścienie

Biegłości:

jazda konna: 25% słaba
czytanie/pisanie: 40% średnie
genealogia: 35% średnia
heraldyka: 35% średnia
łacina: 20% słaba
gardło bez dna 55% dobre
język pijacki 30% w miarę
polityka 30% w miarę
farmy 30% w miarę
zwada karczemna 11

Koń:

kary wałach polski



włócznia: 7

rusznica: 5

szabla: 9

szabla zygmuntówka 1k50

Wydawnictwo MAG zezwala na powielenie niniejszej strony

Portrety trumienne

Portrety trumienne

Abdank

Wczele

Rawa

Prawdzic

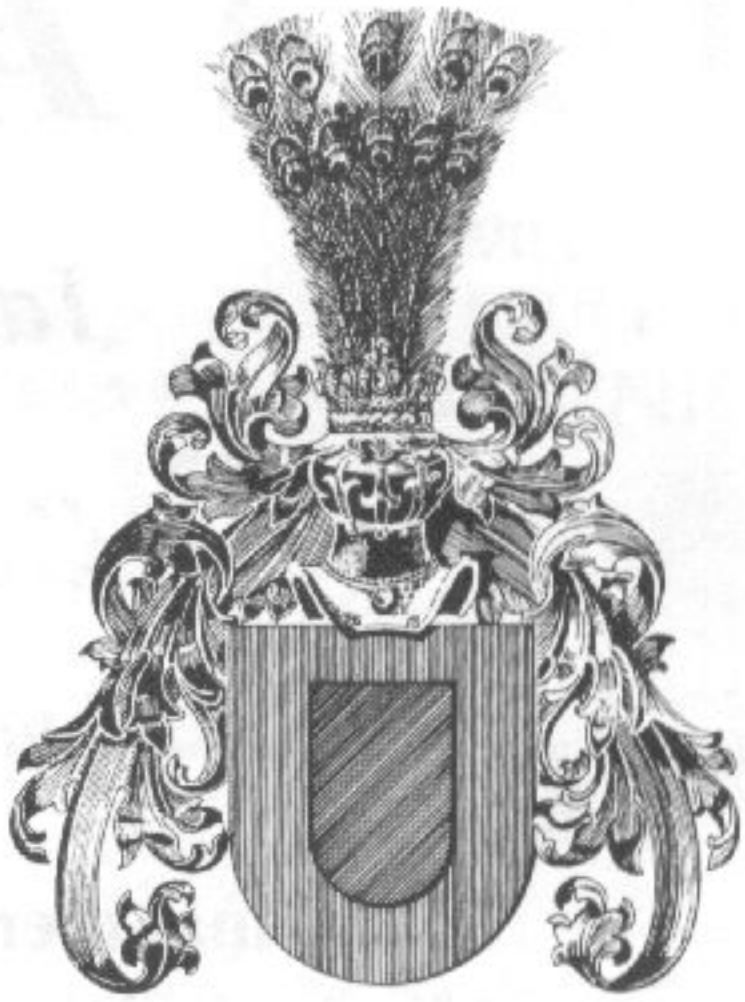
Nowina (herb Boruty)

Junosza

Wieniawa

Jelita

Lubicz



Janina

Kościesza

Nałęcz

Ciołek