

Dzikie Pola

Rzeczpospolita w ogniu



Inspirowana „Trylogią” Henryka Sienkiewicza

Szlachecka Gra Fabularna

Edycja druga

Dzikie Pola

Rzeczpospolita w ogniu

Edycja druga

Autorzy drugiej edycji gry:

Jacek Lech Komuda

Michał Mochocki

Artur Machlowski

Autorzy pierwszej edycji gry:

Jacek Lech Komuda

Maciej Jurewicz

Marcin Baryłka

MAX PRO Sp. z o.o.

Kraków 2005

Szlachecka Gra Fabularna
inspirowana „Trylogią” Henryka Sienkiewicza

SPIS TREŚCI

Księga I – Typy szlacheckie

albo postaci Sarmatów, Niewiast i Cudzoziemców skrzętne opisanie
(Strona 7)

Księga II – Pan Brat

albo jak bohatera tworzyć
(Strona 35)

Księga III – Moderunek

albo o koniach, szablach, rapierach i innych armamentach rzecz krótka
(Strona 61)

Księga IV – Reguły (Strona 85)

albo traktat uczony o tym, jak grać w Dzikie Pola należy
(Strona 85)

Księga V – Ociec, prać?

albo jak plugawego Szweda, podłego Tatarzyna czy sprośnego Moskwicina żywota pozbawić
(Strona 93)

Księga VI – Pan Gracz

albo jak ducha sarmackiego w osobie własnej obudzić
(Strona 117)

Księga VII – Świata opisanie

albo Szlachcic na zagrodzie równy wojewodzie
(Strona 125)

Księga VIII – Ludy i bestyje

albo plebejów, zwierząt i stworów opisanie
(Strona 193)

Księga IX – Starosta Gry

albo jak na dzikich Polach hulać
(Strona 215)

Księga X – Wiara i magia

albo o tym i tamtym świecie
(Strona 241)

Księga XI – Polityka

albo kto bohaterem, a kto sprzedawczykiem w Rzeczypospolitej
(Strona 263)

Księga XII – Prawem i lewem

albo instructarium prawa pospolitego
(Strona 289)

Suplement – Silva Rerum

albo las różności wszelakich
(Strona 299)

Typy szlacheckie

albo postaci Sarmatów, Niewiast i Cudzoziemców skrzętne opisanie

„...Wszyscyśmy bracia, panie Michale, wszyscyśmy bracia, choć jedni drugim służym, gdyż wspólnie od Jafeta pochodzimy, a cała różnica w fortunie i urzędach, do których każdy dojść może. Podobno gdzie indziej są dyferencje znaczne między szlachtą, ale parszywa to też szlachta! Rozumiem dyferencje między psami, jako są legawce, charty misterne lub ogary głosem goniące, ale uważ, panie Michale, że ze szlachtą nie może tak być, bobyśmy psubratami, nie szlachtą byli, której hańby dla tak wdzięcznego stanu Panie Boże nie dopuść!...”

[Jan Onufry Zagłoba]

„...Ciało masz nikczemne, ale duszę wielką...”

[Jan Onufry Zagłoba]



Co, z nami się nie napijesz?!

Zapraszamy Waszmości do lektury Dzikich Pól. Pewnie ciekawys, w jaką postać się wcielisz? Ano, popatrz Waszmość po karczmie, po ławach, po stołach i alkierzach. Kogo tu widzisz? Sami najzaciejsi panowie bracia, kwiat szlachty polskiej i litewskiej. Rycerze spod kresowych stanic, obrońcy cnót i wiary, tudzież wiary świętej katolickiej polskiej. Nie znajdziesz wszak lepszego rycerza Chrystusowego niżli ten tu pan Ranicki herbu Suche Komnaty, pijanica i burda sławny, co żadnej zwady nie przepuści. Ów zaś szlachetka w żupanie przetartym to pan Rekuć, herbu Leliwa, co fortunę w kości i karty przegrał i od lat u rękawa mej delii wisi – o tu wisi, podle wylotu. A powisi dopóty, dopóki długów nie spłaci. A tamten zwalisty szlachcic to imię pan Tomasz Wolski, co jak pięścią w stół lupnie, to wnet go na pół złamie... A ów szlachcic cudzoziemski, co leży pod stołem a i zaraz nam zawartość swą objawi, to Bertrand de Cassel, pludrak z Francyje, co się powiada nieślubnym synem kardynała Richelieu. A ten tam pod oknem szlachetka to pan Borkowicz z Borkoszczyzny. Ale powiem Waszmości w sekrecie, że to nie żaden Borkowicz, jeno Żyd lubelski Berek Zylbersztajn, co się do cudzego herbu przyssał, a wcześniej czosnek i cebulę sprzedawał na rynku podle Trybunału! A tamten, w alkierzyku, to jest wywołaniec Paweł Buynowski, co go sąd grodzki krakowski skazał na infamię za zajazd, podpalenie i zabójstwo dwóch szlachty.

W grze tej, proszę Waszmości, wcielisz się w takie właśnie zacne postacie szlachciców polskich lub cudzoziemskich. Dzikie Pola są systemem niebezpiecznym jak życie na stepach ukraińskich, swawolnym jak meretryce z zamtułów lubelskich, wolnym jak wiatr na gościńcach, wesołym jak zabawa w karczmie. Dlatego wcielisz się w szlacheckiego, lub plebejskiego hultaja i awanturnika, swawolnika i paliwodę, szermierza lub niepokornego Kozaka. Nie będziesz zaś smętnym kawalerem strzegącym cnót starych panien, czy głupim buntownikiem, wiernym do końca jakowejś wielkiej sprawie – ale zawadiaką, szelmą, pijanicą, który żyje pełnią życia na gościńcach i w karczmach Rzeczypospolitej. Nie wstąpisz w ciało bladego wyczemczka cierpiącego na suchoty i womity, ale wcielisz się w oberwanych, lecz zawsze barwnych i zawadziackich szlachciców, kawalerów, najemników, wolnych rajtarów i swawolników, którzy pierwsi są do wypitki oraz wybitki, cenią jednak honor, fantazję i odwagę.

Wiatr na szablach

Dzikie Pola nie upiększają XVII wieku, epoki płaszcza i szpady. Nie są sztampowym, plastikowym systemem dzieciącym się w odległej i wyssanej z palca krainie. Pokazują życie takie, jakim było naprawdę, nie stroniąc od jego drastycznych stron – nędzy, gwałtu, przemocy, chorób, rzezi i wojen. Z założenia

miał to być system realistyczny, ukazujący prawdziwą rzeczywistość XVII stulecia. A wszystko po to, aby wygrana w zwadzie czy potyczce była prawdziwą wygraną, okupioną krwią, potem i ranami. Nie sztucznym kadrem z animowanego filmu. Aby gracz mógł żyć pełnią życia i poznać, co to smak prawdziwej, a nie udawanej zwady, pojedynku, miłości, przegranej, nocy na stepie, wojny, szlachetnego czynu, czy chwały po zwycięstwie.

Zabawę w Dzikie Pola zaczniemy od wyboru Typu szlacheckiego lub plebejskiego, czyli postaci, w którą się wcielisz. Na kartach tej książki znajdziesz bez mała czterdzieści gotowych archetypów postaci. Przejrzyj je wszystkie i wybierz takiego szlachcica, niewiastę lub pludraka, który ci odpowiada. Pamiętaj też, że w Dzikich Polach liczy się honor i fantazja. Im barwniejszy i godny zapamiętania będzie twój bohater, tym weselsza zabawa cię czeka. A zatem do dzieła!



Sarmaci, albo szlachta Rzeczypospolitej

W narodzie rycerskim pierwszą rzeczą jest rycerskie ćwiczenie. Ledwie chłopię szósty albo siódmy rok ukończy, zaraz mu pan ojciec drewnianą szablę w piastkę wtyka i na konia sadza. Każdy szlachcic polski wiedzieć musi, jako w stodole dobrze siedzieć, szablą władać, z kopią czy włócznią na wroga uderzać, palić z pistoletów i rusznicy. Głupim szlachcicowi być też nie uchodzi, więc czytanie i pisanie poznać musi, łaciny liźnąć choćby odrobinkę, a także heraldyki i genealogii, by o możniejszych rodach i herbach wiedzieć co należy, a nie tylko o swoim.

Oto, jakie Typy Szlacheckie znajdziesz na następnych kartach:

Hreczkosieje: Hreczkosiej, Karbowy, Klucznik, Ekonom, Woźny, Podstarości, Kawalkator, Palestrant, Pacholik.

Żołnierze: Wachmistrz, Tatar Litewski, Kozak Herbowy, Towarzysz Lekkiego Znak, Pocztowy, Towarzysz Pancerny, Towarzysz Husarski, Lisowczyk.

Hultaje: Rębajło, Infamis, Pijanica, Warchoła, Krzykacz Sejmikowy, Swawolnik, Zawalidroga.

Veto! albo typy zastrzeżone

Na wybór niektórych Typów Szlacheckich trzeba uzyskać zgodę Starosty Gry – czyli osoby prowadzącej rozgrywkę. Oznaczyliśmy je słowami „Tylko za permisją Starosty Gry!”. Oto one wraz z wyjaśnieniami:

Towarzysz Husarski

Na poczet husarski trzeba mieć mnóstwo pieniędzy, co oznacza, że dany Pan Brat posiada spory majątek lub jednorazowo zdobył ogromną fortunę. Do tego towarzysz winien mieć pocztowego oraz ciurę, czyli służącego; inaczej bardzo dziwny to będzie husarz. Trzeba rozwiązać te kwestie ze Starostą przed rozpoczęciem gry.

Można złożyć drużynę z samych towarzyszy i pocztowych husarskich, jeśli „pocztowym” nie będzie wadziło, że towarzysze staną na dużo wyższym poziomie majątkowym i społecznym. Jeśli jednak w kompanii gościńcowych szaraczków znajdzie się pojedynczy towarzysz husarski, trzeba jakoś wyjaśnić jego samotność i nagłe „zbiednienie”. A to niełatwe. Lepiej więc zacząć grę postaciami o niższym statusie społecznym. Jeśli Panowie Gracze naprawdę chcą grać husarzami, niechaj dorobią się majątków w czasie gry, a dopiero potem wystawiają pocztu.

Towarzysz Pancerny

Powody te same co poprzednio. Aczkolwiek wśród pancernych więcej było ubogich żołnierzy, który służyli „na jeden koń”, czyli bez pocztowych – to może być akceptowalne wyjście. Tacy jednak nie cieszyli się dużą powagą i przy pierwszej okazji dążyli do podniesienia swego stanu.

Lisowczyk

Przyczyny są dwojakie. Pierwsze ograniczenie to ramy czasowe. Pierwszych lisowczyków zaciągnięto w 1609 na wojnę z Moskwą. Tam właśnie zasłynęli jako niezrównani zagończeni o bestialskim okrucieństwie. Od 1619 często zaciągano ich „na cesarską”, by w imieniu Habsburgów walczyli w wojnie trzydziestoletniej. W 1622 wyjęto ich wszystkich spod prawa za grabież i rozboje, których powszechnie dopuszczali

się w kraju – wtedy też zaczął się ich zmierzch. Starzym lisowczykami można jeszcze grać do lat 40-tych XVII stulecia, ale raczej nie później.

Drugi problem to umysł lisowczyka, który podczas wojen całkiem zubożał na krzywdy, przemoc i bestialstwo. W XVII wieku cierpienie i okrucieństwo były na porządku dziennym, poczynając od surowego wychowania dzieci, przez rygor szkolny z karami cielesnymi, aż po relacje pan - sługa, mistrz - uczeń, mąż - żona, sąsiedzkie porachunki, epidemie chorób i swawoleństwo na drogach. Ludzie do tego nawykli. Ale lisowczyk to już prawdziwy łotr i szelma, który nie przebiera w środkach, co w grze nieraz będzie kłopotliwe i nieprzyjemne. A musi taki być, bo inaczej będzie to, z przeproszeniem, dupa a nie lisowczyk.

Podstarości

Urząd i funkcja podstarościego stawiają postać od razu wysoko na drabinie społecznej. Funkcję można stracić, ale tytuł zostaje dożywotnio. Podstarości może więc bardzo nie pasować do reszty kompanii. Poza tym, co dużo bardziej kłopotliwe dla Starosty Gry, taki podstarości musi mieć sporo znajomych w swoim powiecie – nie tylko wściekłych za wyroki wrogów, ale i urzędników, przyjaciół, wdzięcznych dłużników. Mało prawdopodobne, by naprawdę musiał iść na gościniec jako hołysz szukający chleba. Jeśli tedy gracz chce zagrać podstarościem - musi wymyślić dobrego powód, dla którego persona taka przebywa w towarzystwie warcholów i swawolników.

Infamis

Gra wielkim infamisem wymaga od Pana Gracza olbrzymiej fantazji i pomysłowości, którym to wymaganiom nie każdy sprosta. Poza tym zanim ktoś został infamisem, musiał przeżyć już sporo przygód – a przygody te, zasługi i przewiny Pan Gracz musi wprawdzie dobrze obmyślić i ująć w historii postaci. Daleko lepiej zaproponować Graczowi rolę Rębajły lub Warchoła, a infamii i ponurej sławy niechaj się dorobi w trakcie gry.



Hreczkosiej

Padam do nóżek Jaśnie Oświeconego pana, za to, że mi w alkierzu zostać pozwala i z tej karczmy na słotę nie wyrzuca.

Hreczkosiejem zwie się pospolity, zwykły szlachcic, jakich pełno w zaściankach naszej Rzeczypospolitej. Najubożsi pracują na roli własnymi rękami, gdyż nie posiadają wcale poddanych. Nie w głowie takiemu wojaczka czy polityka, nie słynie z awanturnictwa ani też z nadmiernej pobożności. Siedzi w rodzinnym dworze albo na dzierżawie i bawi się „sianiem hreczki”, czyli gospodarzeniem na włościach. Ot, taki zwyczajny szaraczek z zaścianka, przez niedostatek zmuszony nieraz 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. Stąd wielu ubogich synów szlacheckich wyrusza za chlebem do wojska, na służbę pańską lub na zbójceki gościniec.

KRZEPA: 4

ZWINNOŚĆ: 4

ZMYSŁY: 4

MĄDROŚĆ: 4

FANTAZJA: 4

ŁEB: 4

Szabla 7

+3 Jazda konna

+2 Handel

+2 Gospodarstwo

Rusznica 5

+2 Czytanie i pisanie

+4 Uprawa roli

+2 Targowanie

Włócznia 7

+1 Genealogia i heraldyka

+1 Łacina (lub inna Biegłość zwykła +1)

+12 Punktów Cech / Biegłości



Karbowy

Uczyniwy kmięć Bartek Borek nie wyjdzie dziś na pańskie? Słabuje? A może do roboty się leni?! Czekaćcie, już ja go bizunem ozdrowię!

Karbowy są to służący dworscy szlacheckiego pochodzenia, którzy nadzorują odrabiających pańszczyznę chłopów. Każdy z nich dzierży kaniastą, czworoboczną łaskę, na krawędziach której wycina karby, zaznaczając wykonane już i sprawdzone powinności. Z racji swej funkcji nie są oni lubiani przez plebejuszy, tym bardziej, iż często nadużywają władzy. Wielu karbowych słynie jako okrutnicy, wielu też traktuje chłopów z pogardą, jaką nie darzą ich nawet wielcy posesjonaci. Rzecz jasna, tak ciężka praca, jak służne i konieczne batożenie leniwych chamów wzmaga pragnienie, stąd też większość z opisywanych nadzorców znana jest w majątku jako moczogęby lub, jeśli kto woli, opilce. W zasadzie każdy z nich jest niezbędny na folwarku, a ponieważ zaliczają się do najniższej postawionych sług dworskich, muszą mieć dość uniżony stosunek do możniejszych od siebie, od których zależy wszak ich byt. Karbowy wiedzie zwykle bardzo pracowity żywot. Wstaje wcześniej rano, aby doglądać inwentarza (trzody i chłopów), nadzorować czeladź, a także wymierzać niezbędne, ale służne i sprawiedliwe kary.

KRZEPA: 6

ZWINNOŚĆ: 4

ZMYSŁY: 5

MĄDROŚĆ: 4

FANTAZJA: 4

ŁEB: 5

Szabla 7

+3 Jazda konna

+2 Uprawa roli

+1 Tortury

Rusznica 5

+2 Czytanie i pisanie

+2 Uniżony ton

+1 Skradanie

Włócznia 7

+1 Genealogia i heraldyka

+1 Gospodarstwo

Zwada 7

+1 Łacina (lub inna Biegłość zwykła +1)



Klucznik

*Dwie kwarty piwa za osiem groszy, kopa jajec za trzy grosze, dwa cetnary grochu po...
A Jasienskiemu pozew jutro wysłajcie!!!*

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

KRZEPA: 4	ZWINNOŚĆ: 4	ZMYŚLY: 6
MĄDROŚĆ: 5	FANTAZJA: 4	ŁEB: 4
Szabla 7 Rusznica 5 Włócznia 7 +1 Łacina (lub inna Biegłość zwykła +1)	+2 Czytanie i pisanie +3 Jazda konna +1 Genealogia i heraldyka	+1 Uprawa roli +1 Gospodarstwo Przewaga: Stuch Nietoperza albo Czuwanie +10 Punktów Cech/Biegłości

Ekonom

Klaczka, pszczołka i pszenica wybawia z długów szlachcica.

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, bywają im 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 i 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. Lecz zły ekonom łatwo może zrujnować swego pracodawcę. Jeśli posesjonat puszcza mu wies w dzierżawę, zdarza się, że po upływie kilku lat wioska wygląda jak po najeździe tatarskim. Wielu nieuczciwym dzierżawcom zależy jedynie na jak najszybszym wzbogaceniu się.



KRZEPA: 4	ZWINNOŚĆ: 4	ZMYŚLY: 5
MĄDROŚĆ: 7	FANTAZJA: 4	ŁEB: 4
Szabla 7 Rusznica 5 Włócznia 7 +1 Genealogia i heraldyka	+2 Łacina +3 Jazda konna +2 Czytanie i pisanie	+1 Prawo +4 Targowanie +2 Uprawa roli lub Gospodarstwo +6 Punktów Cech/Biegłości

Woźny

Ja protestuję! Ja jestem urzędowa osoba! I jako taka stwierdzam...

Woźny to urzędnik sądowy, asystujący każdemu staroście grodowemu (są też woźni w sądach ziemskich i przy trybunałach). Doręcza szlachcie wyroki sądowe, pozwy na rozprawy, jest obecny przy rugowaniu z dóbr, na zajazdach czy procesach. Niestety, nieraz ponosi z tego tytułu 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. Urzędnik taki jest też zwykle dobrze nagradzany za swoje zasługi, choć może być nawet zgładzony, gdy zdarzy mu się zanieść pozew któremuś z większych awanturników czy warcholów. Z tego właśnie względu cechuje go ostrożność, bardziej wierzy też w potęgę własnego sprytu, niż w siłę szabli i pięści. Z urzędu należy mu się asysta dwóch szlachciców obywateli, lecz wsparcie to bywa niewystarczające. Woźny stara się być skryty, ostrożny, a także nie zwracać na siebie uwagi. Z reguły woźnymi zostają najubożsi ze szlachty lub też plebejusze. Za zabicie woźnego, choćby i nie był szlachcicem, grożą surowe kary.

KRZEPA: 4

MĄDROŚĆ: 5

Szabla 8

Rusznica 5

Włócznia 7

+4 Jazda konna

ZWINNOŚĆ: 6

FANTAZJA: 4

+3 Czytanie i pisanie

+2 Genealogia i heraldyka

+3 Łacina

+1 Famy

ZMYŚLY: 6

ŁEB: 4

+2 Prawo

+2 Skradanie

+1 Unizony ton

Przewaga: Urzędnik (-1)

Podstarości

Tylko za permisją Starosty Gry!

Stać, stać! Paze! Tuś mi, zdrajco, infamisie, psi synu! Kładę areszt na waszej!

Podstarości, a w Wielkopolsce burgrabia ziemski, to prawa ręka starosty grodowego – nieustraszony obrońca sprawiedliwości, wróg hultajów i awanturników. Zwykle dowodzi pachołkami starościńskimi, cieszy się też wielkim zaufaniem swego zwierzchnika. 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 warcholów. Wciela się w jakże nieprzyjemną rolę obrońcy prawa i porządku, dlatego też często zniechęcony jest przez okoliczną szlachtę. Niejednego już podstarościę uszczono lub w tajemniczych okolicznościach ustrzelono z rusznicy. 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. W Prusach Królewskich oraz w głównych powiatach litewskich nie ma starostów grodowych, a ich funkcje sprawują wojewodowie. Zamiast podstarości mamy więc tam podwojewódzich sądowych, zwanych też wicewojewodami.

KRZEPA: 5

ZWINNOŚĆ: 5

ZMYŚLY: 6

MĄDROŚĆ: 6

FANTAZJA: 6

ŁEB: 5

Szabla 7

+1 Szabla lub Rusznica

Rusznica 6

+2 Czytanie i pisanie

Włócznia 7

+2 Genealogia i heraldyka

+3 Prawo

+1 Skradanie

+3 Łacina

+3 Jazda konna

Przewaga: Urzędnik (-4)





Kawalkator

Kto nie jechał na białym, nie jechał na dobrym koniu!

Kawalkatorami zwie się doświadczonych ujeżdźaczy koni, niezbędnych w każdej większej stadninie. Sługiwać mogą jako masztalerze lub koniuszowie przy stajniach możnych panów, magnatów, czy nawet na dworze królewskim. Biegłych znawców końskiej natury potrzebują także pułkownicy jazdy zachodniego autoremantu. Jazda polska na ogół przyjeżdża pod chorągwie na własnych koniach, ale już rajтары i dragoni nie obejdą się bez dobrych kawalkatorów. Szlachcic taki zna się doskonale na przymiotach i wadach wszelkich ras końskich. Po dokładnych oględzinach i przejażdżce w siodle umie ocenić zdrowie, wytrzymałość i zalety każdego wierzchowca. Z młodego źrebca wychowa doskonale ułożonego podjezdka lub ujeżdży świetnego konia do bitwy. Zna się także na leczeniu końskich chorób i dolegliwości.

KRZEPA: 5	ZWINNOŚĆ: 7	ZMYSŁY: 6
MĄDROŚĆ: 5	FANTAZJA: 4	ŁEB: 4
Szabla 7	+4 Ujeżdżanie koni	+1 Targowanie
Rusznica 5	+2 Ordynek	+6 Jazda konna
Włócznia 7	+1 Genealogia i heraldyka	+5 Punktów Cech/Biegiłości
+2 Czytanie i pisanie	+1 Łacina (lub inna Biegiłość zwykła +1)	

Swawolnik

Gdzie czerwone złote, Żydzio? Gdzie czerwonce masz schowane, pytam? W komorze? Wędełbanie? Cóż to, nam, Rycerzom Chrystusowym łapy żałujesz?!

Swawolnik, zwany często żołnierzem swawolnym, to szlachcic z chorągwi lekkiej lub też wolentarskiej narodowego autoremantu. Do takich chorągwi pospołu z plebejuszami zaciąga się najuboższa szlachta – hołota, której nie stać na kosztowny moderunek, konia i oporządzenie. Dosiadają kiepskich podjezdaków i nie mogą równać się pod względem wytrzymałości i siły z chorągwami husarskimi czy pancernymi. Panowie bracia służący jako wolontariusze (ochotnicy) często nie biorą żołdu, zadowolając się samym łupem, stąd też traktują wojnę przede wszystkim jako okazję do łatwego wzbogacenia się, a w braku wroga srodze łupią także własny kraj. Gdy nastaje pokój, towarzysze z chorągwi wolentarskich zamieniają się zwykle w swawolników, łupiąc spokojne wsie i miasteczka, a 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 chłopci czy miejskie lyki winni dawać to, co jest potrzebne do bremlu wojakowi do wykonywania zawodu, a zatem miody, piwa, wina, dziewczki, jądło i przyodziewek. Ponieważ mieszkańcy Rzeczypospolitej nie są w tej mierze zbyt hojni, dość często zamiast zapłaty „biorą w łeb czekanem” lub zostają pozbawieni dachu nad głową. Jazda z chorągwi lekkich i wolentarskich nie jest zbyt lubiana przez towarzyszy z poważnych znaków – husarzy czy pancernych, którzy traktują ją jako godną pogardy hołotę.



KRZEPA: 6	ZWINNOŚĆ: 6	ZMYSŁY: 5
MĄDROŚĆ: 4	FANTAZJA: 4	ŁEB: 5
Szabla 8	+1 Tortury	+1 Genealogia i heraldyka
Rusznica 5	+1 Rusznica lub Łuk 5	+4 Skradanie
Włócznia 7	+1 Tropienie lub Cyrulik	+1 Łacina (lub inna Biegiłość zwykła +1)
+5 Jazda konna	+2 Czytanie i pisanie	Przewaga: Czuwanie lub Sen w kulbace

Pacholik

Waszmościom rozkazywać, a mnie słuchać – od tego służę.

Pacholików młodych z ubogich szlacheckich rodów trzymają możniejsi panowie przy sobie do posługi. Zawsze to szlachcicowi lepiej sprawę powierzyć, a przy tym z plebejem nie trza się pospolitować. Bywają więc pacholikowie przy towarzyszach wojсковych jak dawniej giermkowie u rycerzy. Rynsztunkiem bojowym opiekują się najpilniej, pomagają panu rozdziać się i ubrać, na posyłki też biegają tudzież po piwo. Każdy z nich stara się grosza odłożyć na przyszłość, gdy przyjdzie jak dorosły mąż służbę wojskową albo jaką pańską przyjąć, gdyż w starszym wieku to już nie uchodzi szlachcicowi być za pacholika.

KRZEPA: 4 ZWINNOŚĆ: 6 MĄDROŚĆ: 4

ZMYŚLY: 5 FANTAZJA: 4 LEB: 4

Szabla 6	+2 Unizony ton	+1 Czytanie i pisanie
Rusznica 4	+1 Powożenie	+1 Genealogia i heraldyka
Włócznia 6	+3 Jazda konna	+10 Punktów Cech/Biegłości

Tatar Litewski

Allach akbar! A teper pod lipę idźmy, gorzałki się napić. Dlaczego pod lipę? Bo Allach nie widzi z nieba, jak grzeszymy. A dlaczego gorzałki? Bo wszak święta księga Koran wina picie zakazuje, ale o gorzałce nie wspomina.

Na Żmudzi, Wołyniu, Podolu, Podlasiu, a nawet na polskim Mazowszu pod Warszawą z dawien dawna siedzą Tatarzy, których pod koniec XVII wieku przyjęło się nazywać Lipkami. Niektórzy z nich, jak głoszą legendy, wywodzą się z rodu samego Czyngis-chana. Używają jednak języka ruskiego albo polskiego i przyjęli wiele obyczajów szlachty Rzeczypospolitej. Wielokrotnie dali dowody wierności nowej ojczyźnie. Niewiele jednak znalazło się odstępów od religii muzułmańskiej, stąd Tatar Litewski powinien wyznawać islam. Lipkowie służą zwykle w lekkich chorągwiach Korony i Litwy, zwanych tatarskimi. Każdy z nich posiada wiele cennych umiejętności. Najbardziej przykra konsekwencja bycia Tatarem to ograniczenia w kwestii trunków, jak wiadomo bowiem, islam zabrania spożywania alkoholu. Tatarzy muzułmanie nie mają praw obywatelskich, czyli prawa uczestnictwa w sejmikach i sprawowania urzędów szlacheckich, ale zyskują je natychmiast wraz z przyjęciem chrześcijaństwa. A z zakazem picia alkoholu radzą sobie całkiem dobrze. Jedni twierdzą, że choć świętobliwy 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.

KRZEPA: 6 ZWINNOŚĆ: 6 ZMYŚLY: 7
MĄDROŚĆ: 4 FANTAZJA: 4 LEB: 5

Szabla 7	+4 Skradanie	+1 Genealogia i heraldyka
Luk 7	+1 Tropienie	+1 Arabski (lub inna Biegłość zwykła +1)
Włócznia 7	+1 Tortury	+5 Jazda konna +2 Czytanie i pisanie





Wachmistrz

Reżymy, panie, w jarze siedzą. Już oni nasi! No braty, teraz trzeba będzie śpiewać, bo inaczej na prażonych podeszwach pójdziecie na tamten świat.

Wachmistrz to podoficer zaciężnych oddziałów piechoty cudzoziemskiej lub dragonii, dowodzący strażą obozową, czyli dowódca wart. Często prowadzi również szkolenie świeżego, polskiego rekruta według wzorów zachodnich. 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, zahartowała ich w trudach, nauczyła odwagi i przezorności, a także okrucieństwa. Na co dzień wachmistrz zwykle bywa szorstki, brakuje mu ogłady, wobec przyjaciół wszakże jest szczery i otwarty. Nigdy nie złamie danego słowa, ani nie opuści towarzyszy w potrzebie. Cechuje go wielka niechęć do mieszkańców wschodniego pogranicza Rzeczypospolitej – Tatarów, Kozaków czy Turków, których najchętniej „na prażonych podeszwach” wysłałby na tamten świat. Wachmistrz gotów jest do wielkich poświęceń w imię swych przełożonych, honoru i Rzeczypospolitej, tudzież gorzałki.

KRZEPA: 6

ZWINNOŚĆ: 4

ZMYSŁY: 4

MĄDROŚĆ: 4

FANTAZJA: 4

ŁEB: 6

Szabla 8

+4 Musztra

+1 Genealogia i heraldyka

Rusznica 6

+1 Kosterstwo

+1 Łacina (lub inna Biegłość zwykła +1)

Włócznia 7

+3 Jazda konna

+2 Czytanie i pisanie

Zwada 6

Przewaga: Wytrzymalność lub Czuwanie

Kozak Herbowy

Raz maty rodyła!

Kozacy to członkowie wojowniczej społeczności, zamieszkującej na dniewprowym Niżu i Ukrainie. 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 cały 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, z ubogich rodów bojarskich i ruskiej szlachty. Niektórzy zaś prości Kozacy za zasługi wojenne otrzymują herb i zostają zaliczeni w poczet szlachty. Tylko takich herbowych Kozaków uznajemy więc za członków stanu rycerskiego. Kozacy są dzicy, nieokrzescani, zazdroszczą szlachcie polskiej majątków i przywilejów, cenią jednak zwykle honor i fantazję, a najwięcej męstwo.



KRZEPA: 6

ZWINNOŚĆ: 6

ZMYSŁY: 6

MĄDROŚĆ: 4

FANTAZJA: 4

ŁEB: 6

Szabla 7

+6 Język ruski

+1 Targowanie

+2 Czytanie i pisanie

Rusznica 6

+2 Skradanie

+1 Genealogia i heraldyka

+1 Taniec

Włócznia 7

+1 Pływanie

+1 Łacina (lub inna Biegłość zwykła +1)

+3 Jazda konna

Przewaga: Wytrzymalność lub Wyczucie stron świata



Pocztowy

Kiedyśmy z panem moim na wyprawie w Wołoszech byli...

Towarzysze służący w chorągwiach pancernych i husarskich zaciągają się wraz ze swoimi sługami – żołnierzami szlacheckiego lub chłopskiego pochodzenia, nazywanymi pocztowymi lub czeladnikami. Pocztowi, których nie stać na kosztowny moderunek i konia, są zatem jakby przybocznymi towarzyszami. Mają podobne, choć gorsze uzbrojenie, za które zapłacił towarzysz. Ustawiają się w dalszych liniach szyku, a w ogniu bitewnym chronią boki i plecy swego pryncypała. Po bitwie pomagają zbierać łupy, zwłaszcza konie, bo samemu towarzyszowi nie wypada obcuzać się z zdobyczą. Pocztowi, zwłaszcza służący w husarii, zwykle wywyższają się ponad innych żołnierzy szlacheckiego pochodzenia. Podobnie jak ich towarzysze, lubią szybko trwonić łafę, są żądni zaszczytów i sławy, wielu zaś przyciąga do służby możliwość zdobycia łupów na wrogu. Pocztowemu chłopskiego pochodzenia, który na wojnie nabędzie śmiałości, sprawności w szabli i bogatych łupów, łatwo później wystawić własny poczet i uchodzić za szlachcica.

KRZEPA: 7	ZWINNOŚĆ: 5	ZMYSŁY: 4
MĄDROŚĆ: 4	FANTAZJA: 5	LEB: 5
Szabla 8	+1 Łacina	+1 Genealogia i heraldyka
Rusznica 6	+2 Czytanie i pisanie	+2 Ordynek
Włócznia 8	+1 Cyrulik lub +1 Tortury	
+4 Jazda konna	Przewaga: Sen w kulbace lub Czuwanie	

Towarzysz Pancerny

Tylko za permisją Starosty Gry!

Jak śmiesz waszmości nazywać mnie pocztowym?! Przecież jest towarzysz i to nie lekkiego, jeno poważnego znaku!

Towarzysze owi, na Litwie zwani petyhorskimi, to szlachcice służący w chorągwiach jazdy narodowego autoramentu, mianowanych od połowy XVII wieku pancernymi. Wojsko to jest jazdą lżejszą od husarii, ale cięższą od chorągwi lekkich (wołoskich czy tatarskich). Uzbrojeniem pancernego jest kolczuga, misiurka, szabla i pistolety lub łuk; dosyć często używają też włóczni i kalkanów. Chorągwie pancerne do bitwy szykuje się zwykle pomiędzy lub też za husarskimi, używa do rozpoznania, wojny podjazdowej, pościgu. W razie potrzeby, na przykład przy oblężeniach twierdz, pancerni mogą spieszyć się i iść do szturmów jak zwykła piechota. Żołnierze ci, podobnie jak husarze, uznawani są za elitę polskiego wojska i tworzą większą część polskiej kawalerii. Towarzysze pancerni są prawie tak samo dumni jak husarze, a swawolników, wolentarzy, a także żołnierzy pochodzenia plebejskiego uważają za niegodną czci hołotę. W końcu pochodzą z górnych znaków, które idą jako pierwsze w największy zamęt bitewny.



KRZEPA: 7	ZWINNOŚĆ: 5	ZMYSŁY: 5
MĄDROŚĆ: 4	FANTAZJA: 6	LEB: 6
Szabla 9	+4 Jazda konna	+2 Ordynek
Rusznica 6	+2 Czytanie i pisanie	+1 Łacina
Włócznia 8	+1 Genealogia i heraldyka	

Towarzysz Husarski

Tylko za permisją Starosty Gry!

My husarze, a z panną wojewodzianką nie tańcujem, a ty, dworska polewko, śmiałeś się do niej posunąć?! Stawaj!

Husaria stanowi najcięższą jazdę w wojsku polskim i zarazem najlepszą konnicę na świecie. O jej bojowym harcie i wyszkoleniu świadczy choćby pamięć o bitwach pod Kircholmem 1605 albo Kluszyńcem 1610. W trakcie walki jeźdźcy owi osłonięci są ciężkimi zbrojami, a przy tylnych łękach ich siodeł kołyszą się często wielkie, charakterystyczne skrzydła, których widok płoszy konie przeciwników i sieje postrach w sercach wrogów. Na paradach husarze często występują z parą przepięknych skrzydeł mocowanych do napleczników zbroi, w bitwie jednak są one raczej niewygodne. We wszystkich wojnach XVII wieku, w których uczestniczyła husaria, nie zdarzyło się, aby zdołała się jej przeciwstawić jakakolwiek konnica, czy to rajtaria zachodnioeuropejska, czy też jazda Kozaków lub 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 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 szabłą zabijacy.

KRZEPA: 7

ZWINNOŚĆ: 5

ZMYSŁY: 4

MĄDROŚĆ: 4

FANTAZJA: 7

ŁEB: 6

Szabla 9
Rusznica 6
Włócznia 9

+2 Ordynek
+1 Ustąpienie
+2 Czytanie i pisanie

+1 Łacina
+5 Jazda konna
+1 Genealogia i heraldyka

Towarzysz Lekkiego Znak

Kabacik, rabacik, kuczma, pas! Przez błoto, piechoto, dymaj w las!

Kogo nie stać na służbę w górnych znakach, ten zaciaga się do jazdy lekkiej, której w Rzeczypospolitej są dwa rodzaje: wołoska i tatarska. Najpoważniejszą z nich była jazda kozacka, do której szło wiele średniozamożnej i uboższej szlachty, zwykle z jednym lub dwoma pocztowymi – wszakże w ostatnich latach „kozacy” zaczęli powszechnie nosić kolczugi i stali się Pancernymi. Jazda wołoska była i pozostała jazdą lekką, często używającą luków i włóczni, a zaciągając się do niej ubodzy szlachcice, lyczkowie i chłopcy na lada jakich koniach i bez opancerzenia. Najczęściej „samojeden”, czyli bez pocztowego. Tak samo wyglądają chorągwie tatarskie, gdzie obok Tatarów służą Rusini, Litwini, Czeremisi, a nawet Polacy. Lekkie chorągwie hetmani wysyłają na zwiady, z eskortą ważnych osób lub przesylek, do pościgu za uciekającymi, w bitwie zaś najlepsze są do oskrzydlenia, iżby uderzyć na wroga z boku lub wyjść mu na tyły. Oni również najczęściej dokonują aprowizacji wojska, czyli ograbiania okolicznych wiosek z piwa, ziarna, bydła i paszy dla koni. Po zakończeniu wojny lub rozproszeniu oddziału łatwo zmieniają się w swawolników.

KRZEPA: 6

ZWINNOŚĆ: 6

ZMYSŁY: 5

MĄDROŚĆ: 4

FANTAZJA: 4

ŁEB: 5

Szabla 8
Rusznica 5
Włócznia 7
+4 Jazda konna

+1 Rusznica lub Luk 5
+2 Skradanie
+2 Czytanie i pisanie
+1 Tropienie lub Cyrulik

+1 Ordynek
+3 Punkty Cech/Biegłości
+1 Genealogia i heraldyka
+1 Łacina (lub inna bgł. zwykła +1)
Przewaga: Sen w kulbace lub Czuwanie



Lisowczyk

Tylko za permisją Starosty Gry!

Tyle u nas żelaza, co szabla w garści i u konia podkowy pod kopytami.



Lisowczycy to żołnierze służący w oddziałach lekkiej jazdy, działających od 1609 na terenach Rzeczypospolitej i Moskwy, a do lat 30-tych na ziemiach Cesarstwa Niemieckiego. Miano wzięli od nazwiska twórcy – pułkownika Aleksandra Józefa Lisowskiego herbu Jeź, acz sami wolą zwać się clearami. Są oni najlepszym wojskiem na świecie – najemnikami wprawionymi w walce, okrutnymi i bezlitosnymi. Do ich oddziałów zaciągają się wszelkiej maści szubienicznicy, Kozacy, rzeźmieszkowie i bandyci, zarówno herbowi, jak i prostacy. Ale mimo że ciemieją spokojnych chłopów i mieszczań niemal jak nieprzyjaciół, 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 istic szlachecką fantazją. Nie ma litości dla wrogów, jest straszny w walce. Kiedy wchodzi do karczmy, nawet rębajłowie pochylają głowy, udając zwykłych, pobożnych hreczkosiejów. Gdy chodzą słuchy, że lisowczycy idą na wojnę, sprośni Moskwicini i pludraczy Niemcy straszą nimi małe dzieci. Podróżują zwykle bez taborów, na wytrzymałych, szybkich koniach, stąd poruszają się z szybkością, która przyprowadza przeciwników o przerażenie. Uderzają w najmniej spodziewanym momencie, a doświadczenie bojowe stawia ich wyżej nawet niż przeciętnych towarzyszy husarskich.

KRZĘPA: 6

ZWINNOŚĆ: 7

ZMYŚLY: 6

MĄDROŚĆ: 4

FANTAZJA: 4

ŁEB: 6

Szabla 9	+1 Ordynek	+1 Genealogia i heraldyka
Rusznica 5	+1 Tortury	+1 Lacina (lub inna bgł. zwykła +1)
Włócznia 7	+2 Czytanie i pisanie	+1 Arkan lub +1 Cyrulik
+5 Jazda konna	+1 Rusznica albo Łuk 5	Przewaga: Sen w kulbace

Rębajło

Ja go tak! On mnie tak! On mnie tak, ja go taaak! Raz, dwa, trzy, pchnięcie, wypad, palestra!

Rębajłowie to szlachcice żyjący ze swej szabli i umiejętności szermierczych. Wielu z nich nosi przy sobie tzw. „czarne szabllice” – kolor pochwy świadczy o tym, że posiadaczowi lepiej nie wchodzić w drogę. Rębajłowie, kochający ryzyko i niebezpieczeństwo, są mile widziani przez wszelakich magnatów i politycznych statystów. W końcu kto, jeśli 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 zachodniego stroju i długich rapierów zwanych „rożnami”. Prawie nigdy nie przepuszczają okazji do nauczania ich poszanowania dla polskiej sztuki krzyżowej.



KRZĘPA: 6

ZWINNOŚĆ: 6

ZMYŚLY: 6

MĄDROŚĆ: 4

FANTAZJA: 6

ŁEB: 6

Szabla 8	+4 Jazda konna	+1 Genealogia i heraldyka	+1 Lacina
Rusznica 6	+2 Skradanie	+1 Gardłowanie lub Uwodzenie	
Włócznia 7	+2 Czytanie i pisanie	+1 Artylerzysta lub Cyrulik	

Infamis

Tylko za permisją Starosty Gry!

Już mnie bezczęnym ogłosili, już nagrodę za mą głowę dają. Już księża w Krakowie świece rzucali, wołając: Anatem! Anatem! A ja ciekaw byłem, co z tego wyniknie. I nic nie wynikło. Jak żyłem, tak i żyję.



Infamisem lub banitą zwiemy człowieka, na którym ciąży wyrok sądowy infamii czy też banicji. Oczywiście nie znaczy to, że każdy z takich wywołańców może od razu uważać się za wielkiego infamisa. Prawdziwymi infamisami nie zostają bowiem drobni lotrzykowie i zawalidrogi, lecz panowie bracia, którzy pomimo ciężących 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. Znanym przykładem wielkiego infamisa był banita 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 Batoryego. W czasach Władysława IV najgłośniejszym infamisem jest Samuel Łaszczyński, którego chroni autorytet hetmana Koniecpolskiego.

KRZEPA: 6

ZWINNOŚĆ: 6

ZMYSŁY: 6

MĄDROŚĆ: 4

FANTAZJA: 7

LEB: 6

Szabla 10
Rusznica 8
Włócznia 7
+5 Jazda konna

+1 Laciwa
+2 Skradanie
+2 Czytanie i pisanie
+1 Genealogia i heraldyka

Kindział 6 lub Nadziak 6

Przywara: Infamis
Przewaga: Nieustraszony

Pijanica

- Co? Ze mną się nie napijesz? Zdrowie dziadka Bilewicz!

- Tfu! Głupiś, zdrowie nieboszczyka pijesz?

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

KRZEPA: 4

ZWINNOŚĆ: 4

ZMYSŁY: 4

MĄDROŚĆ: 5

FANTAZJA: 7

LEB: 8

Szabla 7
Rusznica 5
Włócznia 7
+3 Laciwa

+3 Facecje
+2 Famy
+1 Polityka

+2 Jazda konna
+1 Język pijacki
+1 Targowanie

+2 Czytanie i pisanie
+3 Genealogia i heraldyka

Przywara: Opilec

Przewaga: Gardło bez dna



Warchoł

Zdrajca! Pożew mi przysłał! Łap go, takiego syna! Papier mu do gardła wciśnij!



Warchoł to szlachcic nieuznający 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 siebie, sądzą, że świat kręci się wokół nich, cechuje ich także wyjątkowa (nawet jak na Sarmatów) drażliwość na punkcie honoru. Ich buta i beczelność sprawiają, że często muszą sięgać po szabelkę, znani są więc jako świetni szermierze. Wiele warcholów 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 pospolicymi ruszeniami. Spośród warcholstwa rekrutuje się znamienita liczba pijaniców i morderców. 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.

KRZEPA: 4	ZWINNOŚĆ: 4	ZMYSŁY: 4
MĄDROŚĆ: 5	FANTAZJA: 6	ŁEB: 5
Szabla 8	+2 Prawo	+2 Łacina
Rusznica 5	+2 Famy	+3 Jazda konna
Włócznia 7	+2 Polityka	+2 Czytanie i pisanie
		+2 Gardłowanie lub Retoryka
		+2 Genealogia i heraldyka
		+5 Punktów Cech / Biegiłości

Krzykacz Sejmikowy

Zdrada, waszmościowie! Zdrada! Rzeczpospolitą tu jako postaw sukna ćwiartują!

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 pijatykę i rąbaninę. Prócz tego powinna cechować go także duża zwinność, jeśli bowiem zalezie za skórę porywcemu okrutnikowi lub potężnemu stronnictwu, nieraz przyjdzie mu umykać przed szablami panów braci. Większość krzykaczy to obywatele osiadli, bo tylko posesjonatom prawo daje ważny sejmikowy głos, lecz złotoustego mówcę z fantazją i potężnym gardłem każde stronnictwo chętnie wprowadzi na obrady, choćby był obywatelem innego powiatu czy zgola nieosiadłym hołyszem. Krzykacz sejmikowy oczywiście bardzo dobrze orientuje się w procedurze sejmikowania. Zawsze też staje w obronie złotej szlacheckiej wolności.



KRZEPA: 5	ZWINNOŚĆ: 6	ZMYSŁY: 4
MĄDROŚĆ: 5	FANTAZJA: 6	ŁEB: 6
Szabla 7	+2 Famy	+3 Łacina
Rusznica 5	+2 Przekupstwo	+2 Czytanie i pisanie
Włócznia 7	+1 Facecje	+1 Genealogia i heraldyka
+3 Jazda konna	+2 Polityka	+3 Gardłowanie lub Retoryka

Palestrant

Zabił? Jak to zabił? In defensione sua to uczynił! Nie godzi się szlachcica tracić!



Palestrantem, czyli zastępcą procesowym, winien być człowiek osiadły, szanowany i sądownie niekarany, ze stosownym wykształceniem i kilkuletnią praktyką jako aplikant lub dependent u boku doświadczanego palestranta. Obowiązkiem patrona, oprócz zastępstwa procesowego, jest prowadzenie dokumentacji, zbieranie dowodów i świadków, a także absolutna lojalność wobec klienta. Jeśli przyjmie zlecenie i honorarium, broni powierzonej sprawy bez względu na jej słuszność. Wielu patronów nie stroni od środków nieuczciwych. Falszerstwo, przekupstwo i podstawianie świadków zdarzają się nader często. Zwłaszcza, że patron nie jest (!) w sądzie zaprzysięgany na prawdziwość swoich słów.

Istnieją dwie kategorie adwokatów. Mecenases Primae Classis, tytułowani Wielmożnymi Panami Mecenasami, służą przy sądach trybunalskich i sejmowych. Natomiast sądy niższej instancji (ziemskie, grodzkie) obsługuje Palestra Secundae Classis, czyli Wielmożni Panowie Patroni.

KRZEPA: 4	ZWINNOŚĆ: 4	ZMYSŁY: 4
MĄDROŚĆ: 7	FANTAZJA: 6	ŁEB: 5
Szabla 7	+4 Łacina	+3 Czytanie i pisanie
Rusznica 5	+4 Prawo	+2 Genealogia i heraldyka
Włócznia 7	+2 Retoryka	+2 Przekupstwo
+3 Jazda konna	+1 Historia	

Zawalidroga

Jak waiści się chce tańca z sikorkami, to może najpierw ze mną?! Ja jestem Roch Kowalski, a to pani Kowalska!

Zawalidrogą 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 kpm, lub podstawia nogę. Zawalidrogą 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. Gdy zwierzchnik albo starszy kompanii, w której przebywają, każe im – dajmy na to – trykać łbem w ścianę, będą robić to do późna, aż przebiją nim mur.



KRZEPA: 7	ZWINNOŚĆ: 5	ZMYSŁY: 4
MĄDROŚĆ: 4	FANTAZJA: 4	ŁEB: 5
Szabla 7	+1 Fama	+1 Czytanie i pisanie
Rusznica 5	+1 Kosterstwo	+1 Łacina (lub inna Biegłość zwykła +1)
Włócznia 7	+3 Jazda konna	Przywara: Zawalidroga
Zwada 7	+1 Targowanie	+5 Punktów Cech/Biegłości

Baby, alias niewiasty i białogłowy

Niewiasty polskie, z urody w Europie słynące, cnotliwe są, pobożne i posłuszne... Bodajby to była prawda! Takimi matki wychować pragną swoje córki, lecz pleć niewieścia, ulomnej natury, łatwo się psowa i na złą drogę schodzi. Uczą się w domu gospodarskich rzeczy, jako to szyć i haftować, koło gospodarstwa chodzić, obyczajnie się zachować, także tańca czasem zażywają. Szlachetnie urodzonym przystoi też o herbach i genealogii własnej i rodów możniejszych wiedzieć to i owo. Na tym też zwykłe nauki się kończą. Ani pisać, ani czytać, ani bronią władać, ani znać języków i świata pannie nie potrzeba. Lecz na następnych kartach obaczysz, Czytelniku drogi, takie species płci niewieściej, które wbrew obyczajowi na niejednym polu mężom dorównują.

UWAGA! Tylko dla Niewiast dostępne są Przewagi: Intuicja oraz Urok Niewieści!

Te zaś postacie niewieście opisałem w drugiej księdze: Szlachcianka, Klucznica, Dwórka, Hajduczek, Wilczyca Kresowa, Wdowa, Czarownica, Szpieg. Miej zasię baczenie, że to najpierwsze typy w Polsce spotykanne.



Tenoris sequentis

*Któraś jest myślom bliska, objęciom daleka,
Na którą dusza, rozum i ciało me czeka,
Dla której serce bije, krew krąży, mózg czuje,
Niech się choć w śnie twarz Twoja nade mną zlituje.*

*Ty, co - choć tak odległa - najbliższąś mi przecie,
Coś ze wszystkich białogłów jedyna na świecie,
We trudzie i spoczynku przy mnieś: w dzień i w nocy
- Choć imaginacją - trzymasz mię w swej mocy.*

*Kiedy w nocnej podróży gwiazd szukam na niebie,
Kornie Opatrzność proszę: niech zbliży mi Ciebie!
Bo tylko Tyś tu szczęście - a jam w nie ubogi -
Tyś jedna na tym świecie dopełnienie drogi.*

Ad dilectissimam meam apostrophe

*Z Tobą świat rajskim byłby ogrodem,
(Jeno bez węży) słońca wciąż wschodem,
Życie radością i nasyceniem,
Uspokojeniem.*

*Bez Ciebie pustka jest i złudzenie,
Gorycz piotunu, próżne trudzenie,
Daleka droga w upał, bez wody,
Bolesne szkody.*

*Tyś mi jedyna, Umiłowana
Nad wszystko w świecie, w sercu skrywana,
Myślom obecna - co zawżdy Twoje -
Marzenie Moje!*

*Cóż bez Cię sława, dobra, urzędy?
Bez Cię czymż srebro, złoto, wiek długi,
W boju zasługi?*

*Cbleb z Tobą byłby mi marsypanem,
Łyk wody - wina żanego dzbanem.
Z Tobą stan miemy byłby obfitym,
Len - aksamitem.*

*Inszę niewiasty - choć i nadobne -
Tobie z pozoru jeno podobne:
We środku puste, płocbe, przewrotne,
Kukły tyrkotne.*



Szlachcianka

Dzisiaj niedziela, a waszności panów w kościele nie widziałam?

Zwykła panna wychowana w rodzinnym szlacheckim dworze. Nauczona co nieco prowadzenia gospodarstwa, ręcznych robótek, śpiewu i tańca, ale już niekoniecznie czegoś więcej. Rodzice rzadko kiedy dbają o to, by ich córki umiały czytać i pisać, mówić po łacinie, włosku albo francusku, jak to we zwyczaju w możniejszych lub bardziej uczonych rodach. Niektóre odbyły naukę pobożności i dobrych manier w żeńskich klasztorach. Inne zaznały co nieco życia dworskiego na balach w pobliskim magnackim pałacu. Jeszcze inne, mieszkanki niebezpiecznych regionów, uczono posługiwać się bronią i galopować konno, a także opatrywać rany. Tak więc oprócz podstawowych panieńskich biegłości panny uczą się bardzo różnych rzeczy, wedle woli ojca i matki oraz zwyczajów przyjętych w okolicy.

KRZEPA: 4

ZWINNOŚĆ: 4

ZMYSŁY: 4

MĄDROŚĆ: 4

FANTAZJA: 4

ŁEB: 4

+1 Jazda konna
+6 Szybie i haft
+3 Gospodarstwo

+1 Taniec
+1 Handel
+1 Uwodzenie

+1 Ogląda dworska
+1 Muzyka (instrument)
+1 Genealogia i heraldyka
+8 Punktów Cech/Biegłości

Hajduczek

A ja waćpanu powiem, że pojedę! Choćby mi za wami pieszo przez stępy iść przyszło.

Doskonały portret odważnej i bezczelnej panny z ukraińskich stępów nakreślił imię Sienkiewicz w „Panu Wołodyjowskim”. Mowa oczywiście o Baśce, przezwanej hajduczką przez pana Zagłobę. Można spotkać takie panny w silnie obwarowanych dworach pogranicza moskiewskiego lub w bliskości Dzikich Pól. W obliczu stałego zagrożenia zbójcekim bądź tatarskim napadem wychowanie młodych panien odbiega znacznie od powszechnie przyjętego obyczaju. Tam wiele szlachcianek uczy się razem z braćmi strzelać z rusznicy, fechtować szablą i galopować na złamanie karku, bo od tych biegłości zależeć może kiedyś ich życie. Z upodobaniem oddają się ćwiczeniom rycerskim, niechętnie są natomiast tradycyjnym dziewczęcym zajęciom. Ciekawskie, śmiałe i pyskate „hajduczki” w towarzystwie łatwo mogą zgorszyć stróżów moralności. Ale na niebezpiecznych ziemiach pogranicza mniej zwraca się uwagi na obyczajność, a więcej na przydatne umiejętności przetrwania. Wyrosną z tych panien dzielne niewiasty kresowe, a niektóre zasłyną być może jako Wilczyce.



KRZEPA: 4

ZWINNOŚĆ: 7

ZMYSŁY: 6

MĄDROŚĆ: 4

FANTAZJA: 5

ŁEB: 4

+2 Jazda konna
+2 Szybie i haft
+1 Gospodarstwo

Szabla 7
+1 Taniec
+1 Skradanie

+1 Uwodzenie
Rusznica 5 lub Łuk 5
+1 Genealogia i heraldyka



Wilczyca Kresowa

No, psi synu, otóż tobie banicja, banicja!

Większość szlachcianek po wyjściu za mąż zajmuje się spokojnie gospodarstwem domowym i wychowaniem potomstwa. Jednak nie-liczne wilczyce kresowe, za dziewczęcych lat wprawione do konia i szabli, towarzyszą swym małżonkom we wszelkich hazardowych imprezach. Wilczyce trwają u boku mężów w obozie wojskowym, na wyprawie wojennej i w zajazdach na sąsiadów. Wśród stepowych żołnierzy i zabijaków cieszą się wielkim podziwem, a czasami nawet słyną z okrucieństwa. Przykładem pani Teofila, żona znanego zagoń-czyka Stefana Chmieleckiego, która w gniewie obciąła służącej nos szablą. A bywa i tak, że z dwojga państwa to żona jest większym war-chołem i zawadiaką. Tu kłania się pani Anna Łahodowska, osobiście dowodząca licznymi zajazdami na sąsiadów. Pozwy i protestacje ją właśnie wymieniały jako sprawczynię, wcale nie pana małżonka!

KRZEPA: 5	ZWINNOŚĆ: 6	ZMYSLY: 5
MĄDROŚĆ: 4	FANTAZJA: 5	ŁEB: 5
+3 Jazda konna +1 Gospodarstwo	Szabla 8 Rusznica 5	+2 Szybie i haft +1 Taniec +1 Genealogia i heraldyka

Klucznica

Co tak drogo?! Dwie niedziele temu rępa po dwa grosze stała za skojec!

Szczęśliwy dwór, którym zawiaduje doświadczona klucznica, zwana cza-sem ochmistrząnią lub Panią Starą. Żaden klucznik ani szafarz nie potrafi tak sprawnie zarządzać służbą, kuchnią i spiżarnią. Pani Stara wie, kiedy zbierać owoce z sadu i warzywa z warzywnika, ile mleka, serów, masła i śmietany robi się co tydzień, jak z pożytkiem i bez straty przechować wszelkie plony i zbiory. Wie najlepiej, co znajduje się w spiżarni i w la-musie, czym uraczyć wielmożnego gościa, a co podać natrętnemu przy-jezdnu. Zna na wylot zwyczaj, wady i zalety służby, więc leniwych dogląda jak najpilniej, kradzieży ani szkody żadnej nie dopuści, zaś uczciwych i porządnych chwali i nagradza. Często ze sprawunkami jeździ do miasteczka, zna więc pobliski targ i kupców, rzemieślników i apteka-ry. Słowem, dobra klucznica to pani obrotna, sprytna i rozumna, z głową do interesu i do forteli wszelakich. Ani zaskoczysz ją, ani przega-dasz, bo nawet Żyda w kaszy by zjadła.



KRZEPA: 4	ZWINNOŚĆ: 4	ZMYSLY: 6
MĄDROŚĆ: 5	FANTAZJA: 4	ŁEB: 4
+1 Jazda konna +2 Szybie i haft +4 Gospodarstwo	+2 Gotowanie +2 Targowanie +2 Handel	+1 Ogląda dworska +1 Taniec +1 Genealogia i heraldyka Przewaga: Czuwanie lub Słuch nietoperza

Dwórka

Przyjdź waszmość dziś wieczór do ogrodu podłe starego dębu...

Na dworach królewskich i magnackich nie obejdzie się bez panien z fraucymeru. Wszystkie są to panny z dobrych domów, zamożnych lub pod możną protekcją. U boku królowej, księżnej lub wojewodziny uczą się manier, kształcą swe talenta i ściągają spojrzenia adoratorów. Nad fraucymerem czuwa surowa pani ochmistrzyni, ale i tak sprytnie panny dość mają okazji, by zażyć rozkoszy światowych. Zanim przyjdzie czas wybierać kandydata na męża, okazji do tańców, flirtów i sekretnych schadzek nie zabraknie. Intryg dworskich także nie brakuje – bo nieraz potrzeba zyskać specjalne względy u ochmistrzyni lub pozbawić tychże względów znenawidzoną rywalkę. Jeśli zaś Jaśnie Pani zechce bawić się polityką, już jej dwórki nigdy nudy nie zaznają. Zarumienione, wstydlive dziewczeczki o słodkich oczach zdają się Sarmatom niewinne i nieświadome spraw politycznych. Tym łatwiej przychodzi im odkrywać męskie sekrety, skryte myśli i zamiary, intrygować i szpiegować. Nie dajcie się zwieść, panowie bracia!



KRZEPA: 4

ZWINNOŚĆ: 5

ZMYŚLY: 5

MĄDROŚĆ: 5

FANTAZJA: 5

ŁEB: 4

+1 Jazda konna
+2 Szybie i haft
+1 Gospodarstwo

+2 Famy
+2 Uwodzenie
+1 Polityka

+4 Taniec
+4 Ogląda dworska
+2 Genealogia i heraldyka

Czarownica

Tylko za permisją Starosty Gry!

Są takie rzeczy na niebie i ziemi, o których się jezuitom nie śniło, mój panie.

Czarownice szlacheckiego rodu niewiele mają wspólnego z bezzębnymi staruchami w łachmanach, które belkoczą niezrozumiale nad cuchnącymi kadziami. Szlachcianka władająca magią to najczęściej dumna, piękna, wyniosła pani, o której mocach krążą w okolicy niejasne i niepokojące plotki. Mówi się, że zna tajemne zaklęcia, które mogą szkodzić lub pomagać. Że oddaje się cielesnie samemu diabłu, a i żywych mężczyzn wodzi na pokuszenie. Istotnie, ku tajemniczej pani kierują się myśli wielu żadnych wrażeń szlachciców z okolicy, a zazdrośne o mężów niewiasty tym złośliwie obmawiają wiedźmę. Jeśli pani nie chodzi do kościoła, niechęć sąsiadów staje się tym większa. Pobożni parafianie i ksiądz proboszcz spluwają na jej widok, odwracają wzrok lub czynią znak krzyża. Jeśli Czarownica nie ma męża u boku, często spotyka się z prześladowaniem. A to podpalą jej stogi, a to pobiją służbę, a to podrzuca plugastwo w obejściu. Gdy zdarzy się jakieś nieszczęście, niewytłumaczalny zgon lub dziwny wypadek, sąsiedzi nieodmiennie dopatrują się w tym winy Czarownicy. Musi ona mieć się stałe na baczności, bo nigdy nie wiadomo, czy którejś nocy dobrzy ludzie nie zapalą jej dachu nad głową.



KRZEPA: 4

ZWINNOŚĆ: 4

ZMYŚLY: 7

MĄDROŚĆ: 5

FANTAZJA: 7

ŁEB: 4

+1 Jazda konna
+2 Szybie i haft
+1 Gospodarstwo

+1 Ogląda dworska
+ Czytanie i pisanie lub Zielarstwo
+1 Genealogia i heraldyka

+2 Uwodzenie
+1 Taniec
Przewaga: Intuicja (-4)
3 × Przewaga: Zaklęcie

Wdowa

Łapcie go, trzymajcie psiego syna! Niechaj go sama halabardą przebodę!



Zaprawdę, jeśli niewiasta nie jest herod-babą, która i mężem i całym dworem rządzi jako chce, dopiero w stanie wdowieńskim zaczyna sama być sobie panią. Wprawdzie wedle prawa winien jakiś męski krewny nad nią kuratelę przejąć, ale jeśli krewni siedzą zbyt daleko lub majątek niewart zachodu, to wdowa w spokoju zostaje na włościach. Czasem też sama pani umie twardo się postawić i kuratorów, jeśli jacyś chętni są, przepędza na cztery wiatry. Bywają iście męskie i wojownicze niewiasty, które synów i czeladź żelazną ręką w karby ujmują, a gospodarują lepiej niżeli mąż nieboszczyk. Wiele takich żyje na Ukrainie i moskiewskim pograniczu, gdzie z dawna do surowości i czujności nawykły. Niechby tylko jakiś krewniaczyna z Korony przyjechał rządy obejmować, już mu Kozacy jasnie pani pokażą, kto czyjej opieki więcej potrzebuje!

KRZEPA: 5	ZWINNOŚĆ: 4	ZMYSŁY: 5
MĄDROŚĆ: 5	FANTAZJA: 6	LEB: 5
+1 Jazda konna	+2 Handel	+1 Ogląda dworska
+2 Szybie i haft	+1 Taniec	+1 Genealogia i heraldyka
+3 Gospodarstwo	+1 Prawo	Przewaga: Wieś kolokacyjna (-5)

Szpieg

Tylko za permisją Starosty Gry!

Chodź do mnie, mój panie, to pokażę ci, do czego jeszcze mój języczek służyć może.

Nieczęsto natkniesz się w Rzeczypospolitej na niewiastę szpiega. U nas się takie zmięje nie rodzą, jeno z cudzoziemskich krajów przybywają, gdy nieprzyjaciele koronni dostrzegają okazję do intryg i knoń na polskich dworach. Osobliwie przed elekcjami nowych władców lub też w czasach długich a ciężkich wojen. Jeśli takową spotkasz, będzie to pewnie Niemka bądź Francuzka, jako że dwory habsburski i francuski najczęściej szpiegów nasyłają, a i elektor pruski swoich. Od szpiega mężczyzny niewiasta dwakroć gorsza, bo przed babą zawsze chłop mniej się strzeże, zwłaszcza gdy bałamutnica uroczą a przemyślną. Potrafi taka sekret wyciągnąć, skusić do rozpusty, dokumenty ukraść lub podrzucić, a nawet pchnąć sztyletem lub truciznę w winie podać. Ani w niej wstydu, ani sumienia, ani bojaźni Bożej.



KRZEPA: 4	ZWINNOŚĆ: 7	ZMYSŁY: 7
MĄDROŚĆ: 7	FANTAZJA: 6	LEB: 4
+1 Jazda konna	Sztylet 7	+2 Aktorstwo
+2 Szybie i haft	+1 Łacina	+1 Skradanie
+1 Gospodarstwo	+3 Język obcy	+2 Uwodzenie
+3 Ogląda dworska	+2 Polityka	+3 Genealogia i heraldyka
		+3 Czytanie i pisanie

Pludraczy, alias szlachta cudzoziemska

Człłek rycerski wszędy jednakowe ma zwycięzaje, więc wzorem Sarmatów i zamorscy Angielczykowie, i Niemcy, i Francuzi uczą się na koniu jeździć i orężem władać, lecz zamiast szabli bodzie taki rapierem albo palaszem, zaś do kopii się nie uprawia, bo ten obyczaj rycerski zachodnie nacie zatraciły. Za to z rapierem tak się uczą uchylać a odskakiwać przed ciosami, że Sarmata z szabłą przy nich ospalemu niedźwiedźowi jest podobny. Herby swe i koligacje znają, jako i u nas, a i czytania możniejsi się uczą. Wszakóż wielu niepiśmiennych pośród tamtej szlachty znajdziesz, czego sobie nawet za ujmę zbytnią nie poczytują.



Uwaga! Biegłość +1 Czytanie i pisanie można wymienić na inną o wartości +1.

Oto zaś miana Typów Cudzoziemskich, których opisanie znajdziesz tutaj: Kawaler, Bombardier, Rajtar, Fechmistrz, Oficer Cudzoziemski, Dworzanin, Szpieg, Kaper.

Kochanie to niedola ciężka, bo przez nie człłek wolny niewolnikiem się staje. Równie jak ptak, z łuku ustrzelon, spada pod nogi myśliwca, tak i człłek, miłością porażon, nie ma już mocy odlecieć od nóg kochanych... Kochanie to kalectwo, bo człłek, jak ślepy, świata za swoim kochaniem nie widzi...

Kochanie to smutek, bo kiedyż więcej łez płynie, kiedyż więcej wzdychań boki wydają? Kto pokocha, temu już nie w głowie ni stroje, ni tańce, ni kości, ni łowy; siedzieć on gotów, kolana własne dłońmi objawszy, tak tęskniąc rzewlując, jako ów, który kogoś bliskiego postradął...

Kochanie to choroba, gdyż w nim, jako w chorobie, twarz bieleje, oczy wpadają, ręce się trzęsą i palce chudną, a człowiek o śmierci rozmyśla albo jak w oblężeniu ze zjeżdżoną głową chodzi, z miesiącem gada, rad miłe imię na piasku pisze, a gdy mu je wiatr zwieje, tedy powiada: „mieszczęściel!”... i ślochać gotów...

Tu Ketling umilkł na chwilę: rzekłby kto, że się w rozpamiętywaniu pogryzł. Krzysia słuchała słów jego jakoby pieśni, duszą całą. Rozchyliły się jej ocienione usta, a oczy nie schodziły ze słodkiej twarzy rycerza. Baśce czupryna spadła całkiem na oczy, więc nie było można poznać, co myśli, ale siedziała także cicho.

Wtem ziewnął pan Zagłoba głośno, odsapnął, wyciągnął nogi i rzekł:

- Każę z takiego kochania psom buty uszyć!

- A jednak - zaczął znów rycerz - jeśli miłować ciężko, to nie miłować ciężej jeszcze, bo kogoż bez kochania nasyci rozkosz, sława, bogactwa, wonności lub klejnoty? Kto kochanej nie powie: „Wolę cię niżli królestwo, niżli scepter, niżli zdrowie, niżli długi wiek...” A ponieważ każdy chętnie by oddał życie za kochanie, tedy kochanie więcej jest warte od życia...

Ketling skończył.

[„Potop” Henryk Sienkiewicz]

Jan Boemus (Niemiec)

„Obyczaje prawa i obrządki wszystkich narodów”

Lion 1582r.

„Polska jest okolicą Europy pustą i płaską i stąd otrzymała swą nazwę. Oznacza bowiem w słowiańskim języku pole – płaszczyznę; inaczej jest zwana Sarmacją”

„Naród polski mądry i gościnny”, ale „Arcypijacki rodzaj ludzki, jak cała Północ”.

Po szwedzkim potopie,
rym ułożyłem arcywiborny:

„Wittembergowa konfuzja”

Wittembergu, nieboże, Lepiej zmykaj za morze,
Jak zając!

Bo gdy sypną się gury, Ty pogubisz rajtuzy,
Zmykając.

Gdyśmy na Szwedów uderzali
tam zawołał do braci szlacheckiej:

„...na pochybel pludrakom,
aby nam tu bochenków długo już nie tuszczęli!
Niech sobie szyszki w Szwecji żują...”

Potem już okrutniejszy uderzyli na nich,
świadka kłęski nie ostawiając.

Kawaler

Tfu! Cóż to za piekielne jadło? Na honor, dajcież mi wody!

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 ich się 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 picu.

Kawaler niemiecki: Z ogarniętych wieloletnią wojną ziem Rzeszy Niemieckiej (Brandenburgia, Saksonia, Austria etc.) lub z Prus Książęcych, gdzie luterkańska szlachta nie lubi księcia elektora, bo kalwin i zbyt srogo chce rządzić.

Kawaler szkocki: Zapewne ze zubożałego klanu szkockich górali i wyznawca szkockiego kościoła presbiteriańskiego, prześladowanego przez króla Anglii i Szkocji i oficjalny kościół anglikański.

Kawaler francuski: Niepokorny szlachcic zniechęcony do absolutystycznych rządów kardynała Richelieu. A może przeciwnie – jego stronnik i szpieg w Rzeczypospolitej?



KRZEPA: 4	ZWINNOŚĆ: 4	ZMYŚLY: 4
MĄDROŚĆ: 4	FANTAZJA: 4	ŁEB: 4
Rapier 7	+3 Język polski	+2 Genealogia i heraldyka
Rusznica 5	+2 Jazda konna	+1 Czytanie i pisanie
		+12 Punktów Cech/Biegłości

Bombardier

Wielkie w was serce, bohaterskie i święte... ale się na armatach nie znacie.

Bombardier to specjalista zajmujący się obsługą armat i prowadzeniem z nich ognia. Jest niezastąpiony w wojsku, a ponieważ w kraju nie ma wielu tego typu fachowców, zaciąga się ich za granicą. Bombardierzy są zwykle szorstcy i nieokrzesani, a także nieco przyglusi, tym niemniej cieszą się wielkim poważaniem u swoich dowódców. Wiedzą, jak należy działa transportować, jak ustawiać do strzału i sypać szańce dla osłony, a także jakie mieć wokół nich staranie, by się lufy nie przegrzały i przy wystrzale nie rozpekły. Mając dobre oko do celowania i wprawę w odpalaniu dział prochowych, wymieniać sobie radzą i z hakownicami czy z mniejszą bronią ogniłą.



KRZEPA: 7	ZWINNOŚĆ: 4	ZMYŚLY: 4
MĄDROŚĆ: 5	FANTAZJA: 4	ŁEB: 5
Rapier 7	+1 Czytanie i pisanie	+3 Artylerzysta
Rusznica 9	+2 Genealogia i heraldyka	+2 Geometria
+1 Jazda konna	+3 Język polski	+3 Punkty Wolne

Wolny rajtar

O dukat strzał! Między rog!

Rajtarzy są ciężką jazdą typu zachodniego, którą zaciaga się do wojska koronnego bądź litewskiego, lub też do prywatnych oddziałów magnackich. Szczególnie często spotyka się ich 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 dźwigają na ogół ciężkie kirysy z nabiodrkami oraz hełmy, acz od lat 40-tych coraz częściej zamieniają zbroje na kolety z twardej skóry. Przy boku noszą pałasz, miecz albo rapier, lecz w bitwie walczą ogniem z ciężkich pistoletów, których parę wożą w olstrach przy siodle. Rajtarzy są mało subtelni, dość okrutni, ale i rubaszni. Towarzysze husarscy i pancerni, a także szlachcice służący w chorągwiach lekkich niezbyt ich lubią, zwłaszcza że rajtaria nigdy nie dostaje pola polskiej jeździe.

KRZEPA: 7	ZWINNOŚĆ: 4	ZMYSŁY: 4
MĄDROŚĆ: 4	FANTAZJA: 4	ŁEB: 4
Rapier 7	+3 Język polski	+2 Ordynek
Rusznica 8	+1 Czytanie i pisanie	+1 Platnerstwo
+3 Jazda konna	+2 Genealogia i heraldyka	+1 Rusznikarstwo
	Przewaga: Sen w kulbace lub Czuwanie	

Dworzanin

Ten łajdak chce mnie pozbawić łaski księcia pana. Już ja mu odpłacę pięknym za nadobne!

Dworzanin to szlachecki sługa, występujący na dworach magnackich. Często bywa nim kawaler cudzoziemski, ale równie dobrze Polak, Litwin albo Rusin. Persona 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 polityki. Dość często, na skutek zatargów z panem lub perypetii miłosnych, były dworzanin wyruszyć musi na gościniec w poszukiwaniu przygód. Szlachcic to zawsze szlachcic, więc czy to w stepie, czy w karczmejnej rąbaninie jakiś pożytek z jego różna czy pistoletu będzie. A gdy przyjdzie z moźnym panem się układać lub z opresji wylgać gładkim słowem, tam dworska eksperienca okaże się niezastąpiona.



KRZEPA: 4	ZWINNOŚĆ: 5	ZMYSŁY: 5
MĄDROŚĆ: 6	FANTAZJA: 5	ŁEB: 4
Rapier 7	+3 Język polski	+3 Ogłada dworska
Rusznica 5	+2 Retoryka	+2 Język włoski, francuski lub niemiecki
+1 Jazda konna	+2 Fama	+2 Polityka
+1 Czytanie i pisanie	+2 Taniec	+4 Genealogia i heraldyka



Fechmistrz

Obraziłeś mnie, panie. Przyślę dziś wieczorem moich sekundantów.

Inaczej niż w Rzeczypospolitej, gdzie szabli szlachcic uczy się w domu od ojca czy wujka, w Niemczech, Włoszech, Francji czy Anglii buduje się szkoły osobliwie do nauki walki przeznaczone. Pisuje się nawet traktaty szermiercze o bodzeniu rapierem i szpadą. A w szkołach szermierczych fechtunku uczą wprawni i doświadczeni fechmistrze, z których najlepsi a najslawniejsi zostają nauczycielami na dworach książąt, baronów i możnej szlachty. Fechmistrzowie noszą się dumnie i zawadiacko, o byle uchybienie gotowi wyzywać na pojedynek. Często obracają się wśród arystokracji, ćwicząc w sztuce walki młodzież najprzedniejszego rycerstwa, więc nabierają fantazji i dworskich obyczajów. Niektórzy przybywają do Rzeczypospolitej sprowadzeni na dwór magnacki, albo też uchodząc z kraju po zabójstwie w pojedynku kogoś możnego a wpływowego.

KRZEPA: 4	ZWINNOŚĆ: 7	ZMYSŁY: 5
MĄDROŚĆ: 4	FANTAZJA: 6	ŁEB: 5
Rapier 10	Lewak 6	+1 Czytanie i pisanie
Rusznica 5	+1 Ogląda dworska	+2 Genealogia i heraldyka
+1 Jazda konna	+3 Język polski	

Oficjer Cudzoziemski

At, co będę z nimi pertraktował... FEUER !!!

Ten typ szlachecki prezentuje się podobnie, jak typ Wachmistrza, wymieniony wśród żołnierzy w typach szlachty polskiej. Oficerów i podoficerów mają rajtarzy, dragoni i piechota muszkietersko-pikinierska. Oficjer cudzoziemski posiada nieco większą ogłade od polskiego wachmistrza, cechuje go również brak uprzedzeń do Tatarów i Kozaków, których najczęściej nie oglądał jeszcze na oczy. Pochodzić może z Niemiec, jak i z Prus Książęcych. Może być nim także Szkot, Irlandczyk, a czasami nawet Francuz. Bywają też oficerzy Polacy w regimentach cudzoziemskiego autoramentu, ci jednak są nieliczni.



KRZEPA: 6	ZWINNOŚĆ: 4	ZMYSŁY: 5
MĄDROŚĆ: 4	FANTAZJA: 4	ŁEB: 5
Rapier 8	+1 Geografia	+4 Musztra (piechota) lub Ordynek (jazda)
Rusznica 6	+1 Kosterstwo	+2 Genealogia i heraldyka
+1 Jazda konna	+3 Język polski	+2 Cyrulik lub Tortury
+1 Czytanie i pisanie		Przewaga: Wytrzymałość lub Czuwanie

Kaper

...i wtedy ów morski lewiatan poślknął nas trzech razem z łodzią...

Kaprowie są to wojenni ludzie służący we flocie kaperskiej, czyli korsarskiej. Rzeczpospolita szlachecka nigdy nie zdobyła się na wystawienie własnej silnej floty, mimo usilnych starań króla Zygmunta III, a później jego syna Władysława. Za to, jeśli zachodzi potrzeba, zaciągają się zwykłych piratów, nadając im uprawnienia do prowadzenia walki na morzu pod banderą królewską. Kaprowie bywają często zwykłymi rozbójnikami morskimi. Zwykle walczą na własnych statkach, a królewski list kaperski otrzymuje ich kapitan. W czasie pokoju po piracku łupią okręty wrogiej Polsce Danii czy Szwecji. Wielu kaprów to szlachcice, obcy z morzem, wprawieni w sztuce walki na pokładzie okrętu i w abordażu. Polscy kaprowie wywodzą się najczęściej spośród mieszkańców Prus Królewskich i Książęcych, lecz także z Kujaw i Wielkopolski, a nawet z Rusi. Cudzoziemscy kaprowie na Bałtyku to Angielczykowie, Szkoci, Duńczycy i Szwedzi.

KRZEPA: 6

ZWINNOŚĆ: 7

ZMYSŁY: 6

MĄDROŚĆ: 4

FANTAZJA: 4

ŁEB: 6

Rapier 8

+2 Żeglarsstwo

+1 Pływanie lub +1 Język obcy

Rusznica 6

+1 Artylerzysta

+2 Genealogia i heraldyka

+1 Jazda konna

+1 Geografia

Przewaga: Walka w tłoku

+3 Język polski

+1 Czytanie i pisanie

Przewaga: Walka w trudnych warunkach

Szpieg

Tylko za permisją Starosty Gry!

W więc powiadasz wasze, że sejm odrzucił plany królewskie?

Mocarstwa Europy i kraje ościennie nasyłają do Rzeczpospolitej szpiegów, iżby donosili o wszystkim, co dzieje się na dworze królewskim i w polityce. A także iżby knuli, spiskowali, siali zamęt i niepokój. Wielu sprzedajnych dworzan, szlachty, także ludzi prostych występuje się obcym potęgom. Lecz najwięcej lękać się należy szpiegów prawdziwych, dla których podstęp i zdrada są chlebem powszednim. Skrytobójców, trucicieli i fałszerzy, łajdaków bez honoru i sumienia, za to wiernych swoim moco-dawcom. Szczęśliwie w Rzeczpospolitej nie takie panują obyczaje, jako u podstępnych Włochów. U nas panowie magnaci, jeśliby się pozabijali chcieli, to raczej otwartą wojnę zaczęli i z armatami zamki swe oblegali, ale morderców na siebie nasyłać nie będą. Wszakże cesarscy, szwedzcy, francuscy i elektorscy szpiedzy bywają u nas w chwilach, gdy ważą się losy Europy, albo gdy ich dwory mają jakieś pilne a nikczemne interesy, o których nikt wiedzieć nie powinien.

KRZEPA: 6

ZWINNOŚĆ: 7

ZMYSŁY: 7

MĄDROŚĆ: 7

FANTAZJA: 6

ŁEB: 6

Rapier 8

+3 Czytanie i pisanie

+1 Uwodzenie

+3 Język obcy

Rusznica 5

+2 Ogląda dworska

+1 Prawo

+2 Polityka

Sztylet 7

+3 Język polski

+1 Skradanie

+2 Aktorstwo

+1 Jazda konna

+4 Genealogia i heraldyka



Nacje w Dzikich Polach

Nie tylko zajęcie czyni człowieka, ale również pochodzenie. Przeto kraina, w której rodzi się i wychowujesz, nieuchronnie odciska piętno na Waszmości.

UWAGA! Może się przytrafić, że Pan Gracz zechce wybrać Nację, ale będzie żądał dla niej innych modyfikatorów, uzasadniając to nietypowym wychowaniem i przeszłością. Wszak nie każdy Mazur zginął plecy nad pługiem. Starosta Gry ma prawo się na to zgodzić lub odmówić.

Koroniarze

Dumna szlachta koronna, Wielkopolanie i Małopole, wywodzą najstarsze tradycje obywatelskie. Oni to stworzyli zręby państwa Rzeczypospolitej, oni swobód i wolności politycznych udzielili Litwie oraz Rusi, u nich także średnia szlachta w największej pozostaje powadze. Każdy kasztelan, wojewoda, a nawet sam król musi się liczyć z głosami obywateli górnych województw. Dzięki temu szlachta koronna nosi się dumnie i paradnie, o ważności swej i władzy święcie przekonana. Wielce przywiązani do praw i przywilejów, których śmieje zażywać zwykli.

Fantazja +2; Polityka +1 lub Łacina +1

Litwini

„Uparty jak Litwin”, powiadają. Ponure, litewskie „niedźwiedzie” istotnie uporem i zawziętością słyną wśród obywateli Rzeczypospolitej. Twarde to i zaciekle, w surowych leśnych ostępach chowane, a na swoim zawsze musi postawić. Ogłada i wykształceniem oraz obyciem politycznym ustępują zwykle Koroniarzom, acz prędzej trupem padną, niż się do tego przyznają. Mniejszą swobodą się cieszą, gdyż potężne rody Radziwiłłów czy Sapiechów daleko więcej mają do powiedzenia na sejmikach i w urzędach, aniżeli magnaci koronni. Żywią przy tym niechęć do koroniarzy, że w Rzeczypospolitej Korona więcej znaczy od Wielkiego Księstwa. Swoją litewskość, odrębność i równość wobec Korony lubią przypominać.

Łeb Szlachecki +2; Łowiectwo +1 lub Tropienie +1

Rusini

Rusinami zwie się lud zamieszkały na ziemiach: Ukrainie, Wołyniu, Podolu i Rusi Czerwonej. Wielu między nimi prawosławnych, z czego szlachta zwykle do unii katolickiej nakłoniona, a lud prosty przeważnie dyzunicki. Nieustająca groźba najazdów tatarskich czy kozackich z Dzikich Pól wymusza czujną obserwację okolicy i pilne baczenie na wszelkie oznaki nadcho-

dzącego niebezpieczeństwa. Szerokie, bezkresne przestrzenie stepowe są piękne, ale i groźne, więc od bystrego oka i rozeznania w terenie zależy nieraz ludzkie życie. Toż samo się tyczy lesistych pagórków i wąwozów ziem przemyskiej i sanockiej. Z wykształceniem i znajomością świata u Rusinów nie najlepiej, zwłaszcza u tych ukraińskich, bo tam u nich miast i szkół niewiele, a więcej o bezpieczeństwie trzeba myśleć niż o nauce.

Zmysły +2; Łowiectwo +1 lub Język ruski +2

Mazury i Podlaski

Ubogie zaścianki Mazowsza zamieszkuje lud krzepki a zadziorny. A że chłopów często poddanych nie mają i sami muszą w polu robić, z tego bierze się krzepa w garści i tegie zdrowie. Mazury osobliwie znani są jako zawadrog i awanturnicy. Po łbach chętnie bijają i przyjezdnych i siebie wzajem. Rzesze mazurskiej szlachty są ubogie, niekształcone, ale butne i zaczepne. Do wiary katolickiej przywiązane, innowierców darzą wielką niechęcią. A że blisko Warszawa, a więc król i sejm, wielu Mazurów garnie się do polityki, chociaż jej niewiele rozumieją. Podlaski od Mazurów spokojniejsi i bardziej pracowici, dalej im też do Warszawy i polityki, ale krzepkość od roboty własnoręcznej w polu taka sama u nich. Mazurów wyróżnia też osobliwa, sepleniąca mowa, czyli „mazurzenie”.

Krzepa +2; Polityka +1 lub Uprawa roli +2

Prusacy

Szlachta Prus Królewskich bardzo jest zamożna. Folwarki tutaj duże i porządne, chłopami załudnione jak się patrzy, a na wszelki towar w miastach pruskich zbyt i dobra cena zapewniona. Pańszczyzny chłopci pruscy nie robią, tyle tylko co nic, za to płacą panu czynsz w gotowym pieniądzu. W licznych miastach wiele szkół i kolegów, a skoro pieniądz jest w kalecie, to i nauki dzieciom szlacheckim nie brakuje. Kwitnący handel i kontakty z cudzoziemcami także wiele polityki czy to ekonomii uczyć mogą, więc Prusacy rozumny to naród i świata znajomy. Wielu u nich w wierze luterńskiej żyje, bo też lutrów niemieckich po miastach pełno, a i kalwinów często pośród szlachty spotkasz.

Mądrość +2; Handel +1 lub Język niemiecki +2

Pludracy

Nie sposób jednej i tej samej rzeczy powiedzieć o Francuzach, Niemcach i Angielczykach pospołu, gdyż każda nacja osobne miewa obyczaje i inne odbiera nauki. Jedno wszakże wszyscy mają wspólne, a to

dzięki sztuce bodzenia rapierem, w której się wprawiają. W polskiej sztuce krzyżowej od ciosów żelazem się oganiasz lub w tył odstępujesz. A u pludraków trzeba skakać jak fryga, obracać się w tę i w tamtę, uchylać i tańczyć, iżby cię na rożen nie nadziano. Stąd też zwinność ruchów u pludraków większa, a powaga mniejsza.

Zwinność +2; dowolna Biegłość Zwykła +1

Niewiasty

U niewiast nie sposób przewag połączyć z dzielnością lub krajem, jako że czym innym się bawić zwykły aniżeli mężowie. Owszem, Rusinkom zmysły wyostrzają się tak jak Rusinom, a Prusaczki przy mężach mądrości często nabywają. Ale nie wszędy u obu płci przewagi idą w parze. Już Litwinkom mocne łby nie tak potrzebne, ani pannom koronnym fantazja obywatelska. Stąd też płeć niewieścia nie zyskuje z góry ustalonych przewag w cechach z racji miejsca pochodzenia. Niechaj wybierają!

Dowolna Cecha +2; dowolna Biegłość Zwykła +1

Modyfikacje pochodzenia

Dworzanin, Bombardier, Kaper i Oficer Cudzoziemski to typy cudzoziemskie, ale równie dobrze mogą być nimi rdzenni Polacy czy Litwini. To samo dotyczy Szlachcianki oraz Dwórki – mogą to być Polki albo cudzoziemki, bez różnicy w Cechach i Biegłościach (cudzoziemki mogą za darmo otrzymać Język Polski +3). Z typów szlachty polskiej dla cudzoziemców dostępny jest tylko typ Kawalkator, choć Starosta Gry ma prawo wyrazić zgodę na inne odstępstwa od tej reguły.

Jeśli więc chcesz mieć Typ sarmacki dla cudzoziemca, albo Typ cudzoziemski dla Polaka, albo czynić zamianę między szlachcicem a plebejem, koniecznie trzeba wymienić podstawowe pakiety biegłości. Oto one:



Sarmata:

Szabla 7
Rusznica 5
Włócznia 7
+3 Jazda konna
+2 Czytanie i pisanie
+1 Genealogia i heraldyka
+1 Łacina

Cudzoziemiec:

Rapier 7
Rusznica 5
+1 Jazda konna
+1 Czytanie i pisanie
+1 Genealogia i heraldyka
+3 Język polski

Szlachcianka:

+1 Jazda konna
+1 Genealogia i heraldyka
+2 Szycie i haft
+1 Gospodarstwo
+1 Ogląda dworska
+1 Taniec

Plebej:

+3 Uprawa roli, Rzemiosło lub Handel
+2 Uniżony ton
+1 Targowanie
+1 Powożenie

Przykładowo, chcemy mieć Bombardiera pochodzenia polskiego. W takim przypadku bierzemy oczywiście pakiet biegłości startowych szlachcica polskiego (szabla zamiast rapiera, łacina, włócznia etc.), a wyrzucamy biegłości startowe cudzoziemskie. Wszelkie premie do biegłości należne z Typu szlacheckiego (a więc m.in. wyższa Rusznica) zachowujemy.

O Typach Plebejskich na koniec

A jeśli Waść plebejską krew masz w żyłach i wstyd ci szlachcica odgrywać, bo się niegodnym czujesz? Tedy stwórz sobie postać Plebejusza właśnie, iżbyś szlachcie służył wiernie a pokornie. Liczne Typy Plebejskie znajdziesz w „Księdze VIII: Zwierzyniec”. A teraz fora ze dwora! Bo tu ze szlachtą będziemy gawędzić...



Pan Brat

albo jak bohatera tworzyć

„...jeśliś się Waćpan tak skonfundował moim nazwiskiem, tedy zrozum,
jak nieprzyjaciele muszą się konfundować!...”

[JWP Jędrzeja Rusztowicza dyariusze]

„...dwoje nas było, Anulko, dwoje na świecie,
ale mi się coś zdaje, że... będzie i trzecie...”.

[Anonim]

„...w boki się brał i pewien efektu odpowiadał dwoma słowami: Zagłoba *sum!*...”

[Jan Onufry Zagłoba]



Rozmowa szlachcica z panią Małodobłą

Czolem Waszmości.

Zapraszam w tany!

Pytasz, kim jestem? Dziewką z karczmy? Dotknij mego ciała i sprawdź sam, jakie mam krągłe kształty.

Nie krzyż, do stu diabłów, nie trzymaj się z łoża.

I tak nie uciekniesz przede mną!

Cóż to, kłękasz i zaczynać się modlić? Doprawdy, wstyd patrzeć na ciebie. Jakże to, chcesz teraz żałować za grzechy?

Będziesz tu klepać godzinki, płakać i obiecywać poprawę? No, w sumie to ci się nie dzieje. Zaprawdę powiadam ci, tylko nieliczni nie padają na kolana, gdy mnie widzą. Zaprawdę, rzadko który reżan, warchoł, żołnierz czy karmazyn, pijanica czy sławny burda nie drży i nie prosi o zmiłowanie, kiedy chce ścisnąć mu głowę mą kosą. Jednak tak się parszywie składa, że prawie nigdy nie okazuję litości i miłosierdzia. A wiesz dlaczego?

Bo jestem jedyną sprawiedliwością na świecie.

Tak, nie mam zmiłowania. Nie mam litości. Po równi koszę bogatych, jak i biednych. Przychodzę do szlachcica, do Kozaka, do Żyda, Tatarsa i Turka. Rzeknę ci nawet, że czasem chętniej porwam w tany zgnuśniętych, opasłobrzuchych bogaczy i opojów z kałdunami kąpiącymi tłuszczem, niżli zwykłych szlachetków czy mieszczanek, którzy żyją o wiele zdrowiej i skromniej, mniej jadają, częściej na słońce wychodzą, na koniach jeżdżą, a nie w karocy. I tak jednak najczęściej przychodzę po wszechludzkich awanturników i warcholów oraz żołnierzy.

Tym razem jednak nie trwóż się, bo nie przychodzę, aby z tobą potańcować. Twój czas jeszcze nie nadszedł. Dzisiaj chcę ci zadać kilka pytań, pomóc uczynić rachunek sumienia i spisać na pergaminie. Nadszedł bowiem czas, Panie Graczu, aby zdecydować, w kogo wcielisz się po przeniesieniu do XIV stulecia. Pozwól, że dopomogę ci w podjęciu wyboru.

Tak jak pewnie wiesz, aby zagrać w Dziekie Pola, musisz stworzyć bohatera, w którego wcielisz się w czasie gry i razem z przyjaciółmi ze Swawolnej Kompanii wyruszyć na poszukiwanie przygód. A może przyjechałeś tu, do Rzeczypospolitej, z Francji, z Cesarstwa, albo z Hiszpanii, aby znaleźć swoje miejsce – a nade wszystko, aby wreszcie być wolnym człowiekiem, a nie zdychać pod jarzmem tetrów i tyranów, którzy mienią się królami Europy? No cóż, wolności na pewno u nas zabraknie. Ale jak długo ona potrwa, to już w niebie zapisane. Bo koniec końców, zawsze ja porwę cię w tany i nie puszcze już na wieki. Na próżno się wspierasz pod boki, gdy że mna idziesz w skoki!

To oczywiście, że sądzić dzisiaj, iż na koniec życia osiągniesz chwałę, że pochowają cię z buławą w dłoni, w karmazynowej delii, że dzwony będą biły w całej Koronie i Litwie w czas twój pogrzebu. Że nawet jeśli zginiesz szybko, to na polu chwały, z szablą w ręku, jak szlachcicowi przystało. Pozwól jednak, że pozbawię cię złudzeń. Otóż wiem z mego długoletniego doświadczenia, że śmierć nawet w zaszczytnej sprawie nader często bywa podła, straszna i okrutna. Być może wcale nie osiągniesz sławy i znaczenia, ale o! zdechniesz pod płotem jak pies, a nikt nie zapamięta twego imienia. Wszak człek strzela, Pan Bóg kule nosi. Skąd wiesz zatem, czy chłopci nie zatlukają cię kłonicami, albo nie straszą cię kopyta koni? A

może umrzesz od żarazy, może z głodu, być może ubiją cię na pal Kozacy, albo dostaniesz się w ręce pohańców i będziesz gnął przez lata na tureckiej galerze, przykutą łańcuchem do wiośła. Chcesz jechać na Ukrainę, zaciągnąć się do wojska? A co, jeśli ubije cię czekanem pijany Mazur w karczmie, bo – na ten przykład – zwidzi mu się, żeś podobny do diabła? Albo rozsierdzi się, że postów nie przestrzegasz?

Zrozumiem, że Rzeczpospolita to nie raj, a na zaciągankach nie mieszka anieli niebiescy, ale awanturnicy i warcholy, ludzie prędy do szabli i rusznicy. Przełana krew nie wstrząsa tu nieczym sumieniem. Tu nikt nie przejmie się, że usieknął kogoś w pojedynku, albo ustrzelił z rusznicy w czasie rajazdu. Nikt nie zgorszy się widokiem szubienic obwieszonych łotrami na przedmieściu Warszawy albo Krakowa. Nikt nie zlituje się nad tobą, jeśli w bitwie stracisz rękę czy nogę i będziesz musiał zebrać o kawałek chleba.

Taki jest ten świat... To brud, błoto i gnój. Jedno tylko jest pewne: tu, w tym kraju, jako w jedynym królestwie Europy jesteś naprawdę wolny. Choć czasem wolność ta oznaczać może wybór pomiędzy śmiercią od szabli a zgonem od kuli. Lepsza jednak taka niż żadna. Głowa do góry, Mości Panie. Wszak każdy kiedyś umrze, a dzisiaj żyjem, jutro gnijem. Dość gadania! Do roboty! Za chwilę zagramy w kości. Nie bój się, stawka nie będzie jeszcze twoje życie. Na razie nie będzie!



Zapewne jesteś Waśb po lekturze Księgi I. Jakże więc się podobały Typy szlacheckie, niewieście i pludrackie? Który najbardziej przypadł Waszcei do serca? A pytam nie bez ważnej przyczyny. Bo wiedź Wasze, że Typ wielkie ma znaczenie dla umiejętności Twojej postaci, dla jej sprawności bojowej oraz przymiotów ciała i umysłu. Również dla powagi i pozycji społecznej, bo inaczej wszak ludzie postrzegają tępego zawalidrogę, inaczej dumnego husarza, a jeszcze inaczej kawalera w cudzoziemskim

stroju. Co więcej, wiele z Typów wzięło się wprost z kart książek Imci Pana Sienkiewicza. A to oznacza przeznaczone, barwne, żywe przykłady do naśladowania, bardzo przydatne tym, którzy na Dzikich Polach nie czują się jeszcze zbyt pewnie. Kto ze światem szlachty polskiej jest nieobeznany, niechaj więc bierze Typy znajome z Trylogii. Niech Pijanica za wzór obierze sprytnego a wesołego Zagłobę, Rębajło dzikiego Kmicica lub szlachetnego Wołodyjowskiego, a Hajduczek swawolną Basienkę. Oprzyj się na takim wzorze, a łatwo wejdziesz w skórę postaci.

Konotacja pana brata

Przed rozpoczęciem tworzenia postaci zajrzyj jeszcze na koniec Dzikich Pól. Znajdziesz tam kartę nazywaną Konotacją. W tej grze każdy bohater opisany jest za pomocą różnorodnych współczynników zwanych Cechami, Biegłościami, a także Charakterem pana brata. Współczynniki te mają wartości liczbowe, albo opisane są za pomocą słów. Ich wartości (albo opisy) zapisujesz właśnie na Konotacji. Skopiuj waść ją dokładnie – najlepiej daj do przepisania skrybie cudzoziemskiemu, co się zowie Xero. Jak skopiujesz, naszykuj sobie ołówek i gumkę, a także kilka kartek czystego papieru.

A jeśli masz już skopiowaną Konotację, to dość tego pustego gadania! Wybieraj Waszmość Typ szlachecki, pludracki, albo plebejski. A zaraz potem Nację, bo szkoda czasu mitrzyć. Zarówno Typ, jak i Nacja opisane są w Księdze I. Jeśli są już wybrane, tedy idźmy dalej.

Pars prima: Cechy, Biegłości, Przewagi

Wiek

Wiemy już, czym się Waść zajmujesz (Typ) i skąd pochodzisz (Nacja). A powiedz mi jeszcze, czy na Dzikie Pola chcesz trafić jako małoletni gołowąs (lub młódka), czy po dwudziestym roku życia, czy w wieku mocno już dojrzałym? Wolna wola Waszeczki, wybieraj wedle ochoty, ale i wskazówek poniższych nie omijaj.

Minimalny wiek postaci w Dzikich Polach ustalamy na lat 16. Chłopców w tym wieku już uważa się za zdolnych do noszenia broni i dbania o własny los, gdy nie ma nad nimi srogiej ojcowskiej ręki. Dziewczeta w jeszcze młodszym wieku idą za mąż, zostając gospodyniami lub małymi paniami. Pełną dojrzałość obywatelską, z prawem do obejmowania urzędów i innych funkcji publicznych, osiąga mężczyzna w wieku lat 23. Tymczasem już dwudziestolatkę uważa się za dorosłą i dojrzałą niewiastę. To miej Waść na uwadze, gdy podejmujesz decyzję.

A od decyzji zależy niemało. Wszak wiadomo, że z latami przybywa wiedzy i doświadczenia, przeto bohater powyżej 18 lat będzie miał wyższe Cechy i Biegłości niż małoletnie pacholę, a jeszcze wyższe Biegłości posiadają postacie mające na karku lat 30. Ale wiadomo również, że im człek starszy i im więcej umie, tym trudniej i wolniej przyswaja sobie nowe rzeczy. Pytasz Waść: jak to wygląda w grze? Ano tak, że „małoletni” dostaje mało punktów, które rozdziela na Cechy i Biegłości, ale szybko zwiększy je nabywając eksperyencji podczas gry. Człek „dojrzały” wyjedzie na Dzikie Pola z wysokimi Cechami i Biegłościami, za to niewiele już się rozwinie w grze. Pośrodku zaś stoi postać „dorosła”, czyli przysłowiowy złoty środek. Jest jeszcze „starzec”, ale mało kto zechce nim grać.

Wiek a Punkty Postaci:

Małoletnia (do 18 lat): (uczy się dwakroć szybciej)

Pakiet Cech: 12 punktów

Pakiet Biegłości: 12 punktów

Dorośla (19-29 lat):

Pakiet Cech: 14 punktów

Pakiet Biegłości: 18 punktów

Dojrzała (30-50 lat): (uczy się dwakroć wolniej)

Pakiet Cech: 16 punktów

Pakiet Biegłości: 20 punktów

Starzec (ponad 50 lat) (uczy się czterokroć wolniej)

Pakiet Cech: 12 punktów

Pakiet Biegłości: 18 punktów

Punkty Postaci przeznaczone są na powiększenie wartości punktowych Cech i Biegłości. Wolno przy tym zostawić kilka punktów wolnych na wykupienie Przewag.

A co oznacza, że małoletni uczą się dwa razy szybciej, a dojrzały wolniej? W skrócie: wartości Cech i Biegłości będą wzrastać w miarę przeżywania nowych przygód i zdobywania kolejnych doświadczeń w trakcie gry. Na zwiększanie współczynników Gracz wydaje Sukcesy przyznawane przez Starostę Gry – postać dojrzała wydać musi więcej Sukcesów, a małoletnia mniej niż postacie dorosłe.

Cechy

Sprawność cielesną i umysłową każdego Pana Brata czy Jejmość Panny opisuje sześć podstawowych Cech: Krzepa, Zwinność, Mądrość, Fantazja, Zmysły oraz Łeb Szlachecki. Cechy te są liczbami w skali od 1 do 20; minimalna wartość to 1, maksymalna zaś 20. Im wyższa liczba, tym lepsza Cecha u danej postaci.

Przykładowo, szlachcic z Krzepą 3 to cherlawy słabeusz, a panna ze Zwinnością 15 jest zwinna jak wieiórka. (Mnożąc wartość punktową przez 5% można uzyskać współczynniki Cech z I edycji podręcznika „Dzikich Pól”).

Czas, aby to wszystko obliczyć. Zaczynasz Waszmość z takimi Cechami, jakie otrzymujesz w tabeli wraz z Typem Szlacheckim, a jedną Cechę zwiększasz nadto o +2 punkty z tytułu wybranej Nacji. Tyle już masz na pewno. Ale, między Bogiem a prawdą, marne coś te Cechy u Waszmości. Warto by je zwiększyć. I po to są dodatkowe Punkty Cech.

Pojrzyj na ramkę „Wiek a Punkty Postaci”. Są tam spisane dwa pakiety Punktów Postaci. Na początek zainteresujemy się Punktami Cech. Ich liczbę możesz swobodnie rozdysponować między swe cechy, tak jak Waści się spodoba. Możesz po kilka rozdać do każdej, a możesz i dać wszystkie do jednej czy dwóch wybranych. To zależy, w czym twa postać ma być dobra. Jednak aby podnieść Cechę powyżej 17, potrzeba zgody Starosty Gry.

Oto zaś obacz dokładnie opisy poszczególnych Cech, i w pamięci swej zakonotuj, która jest od czego, bo to sprawa ważna:



Krzepa - symbolizuje siłę i wytrzymałość. Im wyższa wartość tego współczynnika, tym wyższa liczba obrażeń zadawanych przez broń, której używa bohater. Siłacza poznać można po potężnych barach i niedźwiedziej posturze.

Zwinność - symbolizuje ruchliwość i zręczność szlachcica, szybkość, z jaką się on porusza, a także jego zdolności manualne. Ludzie o wysokiej Zwinności są zwykle szczupli i odznaczają się gracją ruchów.

Mądrość - symbolizuje umysł szlachecki, czyli zdolność wykorzystywania w praktyce nabywanej wiedzy i umiejętności. Mądrość informuje, jaki zasób wiedzy postać posiada, ale nie jest inteligencją i zdolnością rozwiązywania problemów. Do tego każdy grający potrzebuje własnego umysłu.

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 oglądę i dworność. Fantazja to właśnie owo staropolskie „zastaw się, a postaw się” - umiejętność pokazania towarzyszom własnej wartości, ów błysk w oku, zawadiacki wygląd, 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, a 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 zachowanie i oglądę 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 czujność, spostrzegawczość, spryt, wzrok, słuch, smak i węch bohatera. Do Zmysłów odwołać się należy wtedy, gdy pan brat wypatruje na stepach śladów Tatarów; lub gdy wchodzi w zasadzkę i należy sprawdzić, czy w porę się zorientuje; jak i wówczas, gdy stoi na warcie i nasłuchuje, z której strony podkrada się wróg. Wszelkie testy na zauważenie, usłyszenie, wypatrzenie itp. będą testami Zmysłów.

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 niewygodę, a nawet truciznę. Słowem: wytrzymałość.

W trakcie gry w Dzikie Pola należy jak najrzadziej używać liczb w mówieniu o swych Cechach. Dlatego też winienesz Waść wpisać na swą Konotację słowne określenia współczynników, gdy już ostatecznie będą gotowe. Każda Cecha ma 6 określeń słownych, grupowanych punktowo (według wartości) w następujący sposób: (1,2,3), (4,5,6), (7,8,9,10), (11,12,13,14), (15,16,17), (18,19,20). Po cóż grupować Cechy? ktoś pewnie zapyta. Ano dlatego, iż ludzie podobnej Krzepy czy Mądrości są w gruncie rzeczy do siebie zbliżeni. Niektóre zasady gry będą dotyczyć np. Krzepkich lub Silnych, bez rozdrabniania się na punkty.

A oto lista Cech podzielonych na grupy, wraz z określeniami słownymi.

Krzepa:

Cherlawy: (1,2,3)
Słabowity: (4,5,6)
Krzepki: (7,8,9,10)
Silny: (11,12,13,14)
Mocny: (15,16,17)
Mocarny: (18,19,20)

Zwinność:

Łajza: (1,2,3)
Nieruchliwy: (4,5,6)
Zwawy: (7,8,9,10)
Zwinny: (11,12,13,14)
Szybki: (15,16,17)
Gibki: (18,19,20)

Mądrość:

Kiep: (1,2,3)
Błazen: (4,5,6)
Bywały: (7,8,9,10)
Oczytany: (11,12,13,14)
Uczony: (15,16,17)
Mędrzec: (18,19,20)

Fantazja / Spryt: (szlachcic / plebej)

Gbur / Osioł: (1,2,3)
Prostak / Nicpoń: (4,5,6)
Szarak / Sprytny: (7,8,9,10)
Z fantazją / Szczwany: (11,12,13,14)
Z wielką fantazją / Przechera: (15,16,17)
Z diablą fantazją / Frant: (18,19,20)

Zmysły:

Ospały: (1,2,3)
Nieostrożny: (4,5,6)
Ostrożny: (7,8,9,10)
Czułny: (11,12,13,14)
Baczny: (15,16,17)
Bystry: (18,19,20)

Łeb:

Z gliny: (1,2,3)
Z drewna: (4,5,6)
Z żelaza: (7,8,9,10)
Ze stali: (11,12,13,14)
Jak głaz: (15,16,17)
Jak diabeł: (18,19,20)

Jak pewnie Waszmość widzisz, na Konotacji jest stosowne miejsce, w którym wpiszesz i liczbę i określenie słowne każdej Cechy.

Od sześciu głównych Cech obliczysz Waść cztery współczynniki pomocnicze: Inicjatywę, Cios, Tęgość i Fortunę. Inicjatywa, czyli szybkość reakcji, liczy się przy sięganiu po broń i unikaniu ciosów. Cios dzięki znacznej Krzepie zwiększa siłę wymierzanych uderzeń. Tęgość dzięki tęgiemu Łbu pozwala lepiej znosić odniesione rany. Fortuna zaś to uśmiech losu, nieoceniona pomoc w trudnych chwilach. A oto, jak je policzysz.

Fortuna

To cecha specjalna w skali od 1 do 20, gdzie 7 jest wartością przeciętną, a 20 najwyższą (która jednak może zostać przekroczone).

Gracz rozpoczyna zabawę z 7 punktami Fortuny. Bohater „z wielką fantazją” ma dodatkowo +1 punkt Fortuny, a „z diablą fantazją” +2 Fortuny.

Fortunę testuje się wtedy, gdy Starosta Gry sprawdza szczęście lub pech danej Postaci (np. kto dostanie strzałą wypuszczoną w tłum, albo czy wypadając z okna trafisz na wóz z sianem – czy raczej na widły ustawione na sztorce).

Punkty cechy Fortuna może Gracz wydać w każdej chwili na zmianę wyników rzutu kostką, ale wówczas punkty Fortuny zużywają się (wartość Cechy spada). Wydany 1 punkt Fortuny pozwala na jedną z trzech operacji:

- Zmianę wyniku rzutu kostką o 1 punkt (w górę lub w dół),
- Powtórzenie rzutu kostką (ale wówczas drugi wynik będzie w mocy, nawet jeśli okaże się gorszy niż pierwszy,
- Dodanie 1 Punktu Walki w dowolnym momencie zwracania na broń białą. Można zużyć najwyżej 3 Punkty na raz!

Nowe punkty Fortuny dostaje się za wyjątkowo celne wypowiedzi, za sukcesy, dobrą grę itp. Starosta może również odbierać punkty Fortuny, gdy Pan Gracz postępuje niezgodnie z charakterem wykreowanej postaci (np. katolik profanujący kościół) lub gdy gra w sposób karygodny (przeszkadza kompanom bądź oszukuje).

Inicjatywa

To Cecha w skali od 1 do 20, gdzie 7 jest wartością przeciętną, a 20 najwyższą (która jednak może zostać przekroczona). Jej wartość to średnia ze Zmysłów i Zwinności (sumujemy Zmysły + Zwinność i dzielimy przez dwa, zaokrąglając w górę).

Inicjatywa odzwierciedla szybkość reakcji. Według Inicjatywy rozstrzyga się kolejność ataków w walce wręcz oraz uniki przed ciosami. Jest to więc współczynnik decydujący nieraz o życiu lub śmierci.

Jeżeli postać otrzyma ujemny modyfikator do Cech (np. wskutek zranienia lub ciężkiego pancerza), spada również Inicjatywa. Poza tym na Inicjatywę wpływają jeszcze dwa czynniki: typ używanej broni oraz rodzaj akcji szermierczych (jedne są szybsze, inne wolniejsze). Będzie o tym mowa w „Księdze V: Ociec, prac?”.

Cios i Tęgość

Cios: Na podstawie Krzepy obliczasz Waszmość pomocniczy współczynnik Cios, który jest niczym innym, jak modyfikatorem do zadawanych obrażeń w ataku bronią białą. Jest zależny od wysokości Krzepy. Im wyższy Cios, tym większe szanse, że twój atak zada groźną ranę. Jeśli zaś jesteś słabeuszem, to nie tylko rany nie zadasz, ale czasem nawet nie draśniesz przeciwnika.



Cherlawy (1-3)	-2
Słabowity (4-6)	-1
Krzepki (7-10)	+0
Silny (11-14)	+0
Mocny (15-17)	+1
Mocarny (18-20)	+2

Tęgość: Na podstawie Łba obliczasz współczynnik pomocniczy Tęgość. Gdy wróg testuje wielkość obrażeń, jakie zadał twojej postaci, musi dodać twą Tęgość do wyniku testu obrażeń. Jak masz słaby Łeb, gorzej znosisz rany. Jeśliś bardzo tęgi, zniesiesz więcej.

Z gliny (1-3)	+2
Z drewna (4-6)	+1
Z żelaza (7-10)	+0
Ze stali (11-14)	+0
Jak głaz (15-17)	-1
Jak diabeł (18-20)	-2

Biegłości

Ocieram pot z czoła... uporaliliśmy się z połową rachunków. To były Cechy, czyli własności ciała i umysłu. Przed nami jeszcze Biegłości, czyli wyuczone umiejętności. Są one dwójakiego rodzaju: Zwykłe i Bojowe. Tak jak to było z Cechami, pewne Biegłości przychodzą od razu wraz z Typem i Nacją. Aby podnieść ich poziom bądź zakupić nowe, należy wydać stosowną liczbę Punktów Biegłości. Zabierzmy się za to czym prędzej, bo siła jeszcze pracy przed nami.

Biegłości Bojowe

Tutaj należą wszelkie sztuki władania bronią, a więc Szabla, Rapier, Lewak, Włócznia i inne, które znajdziesz w Księdze V. Biegłości Bojowe należy traktować tak jak Cechy – przyjmują wartości od 1 do 20, przy czym dla sprawnego, dorosłego człowieka minimum wynosi 4. Nawet jeśli nie znasz danej Biegłości, a weźmiesz do ręki kindżał czy nadziak, dasz radę jakoś nim walczyć – właśnie na poziomie 4 punktów.

No i pamiętajmy o zdrowym rozsądku: nie mając Biegłości w strzelaniu możesz wystrzelić z przygotowanej broni (tak, jakbyś miał 4 punkty Rusznicy), ale nie dasz rady jej samodzielnie załadować. Do tego trzeba naprawdę mieć wyszkoloną Biegłość.

Większość Typów Szlacheckich otrzymuje Biegłości Bojowe już na starcie. Jeśli kto chce dodać sobie nową, musi zapłacić za nią 5 Punktów Biegłości – i otrzyma ją od razu na poziomie 5 punktów. Jeśli kto chce zwiększyć ten poziom, za każdy +1 punkt do Biegłości Bojowej winien zapłacić dwa Punkty Biegłości.

Aby podnieść Biegłość Bojową powyżej 15 punktów, trzeba uzyskać zgodę Starosty Gry.

**Nowa Biegłość Bojowa =
5 Punktów Biegłości za poziom o wartości 5**

**Zwiększenie Biegłości Bojowej =
2 Punkty Biegłości za każdy +1 punkt dodany do
Biegłości**

Pełną listę Biegłości Bojowych znajdziesz w Księdze V, wszakże niektóre już otrzymałeś z Typem szlacheckim. Podnieś ich poziom Punktami Biegłości, ewentualnie dobierz sobie nowe... i idźmy do Zwykłych, bo tych będzie dużo więcej.

Biegłości Zwykłe

Do Zwykłych należą wszelkie nauki, ćwiczenia i talenty inne niż posługiwanie się bronią. Nim jednak zaczniesz rozdzielać punkty, weź pod rozwagę rzecz taką. Każda Biegłość Zwykła opiera się na jakiejś Cezie – Mądrości, Zwinności, Fantazji lub Zmysłach. Same Biegłości mają wartość od +1 do +15, a dodaje się je zawsze do **połowy** wartości odpowiedniej Cechy.

***Przykład:** Pan Kozubski ma Mądrość 14, a biegłości Cyrulik +8. Wliczając połowę Mądrości (7), będzie opatrywał rany z biegłością Cyrulik 15.*

Pewien pakiet Biegłości Zwykłych otrzymujesz Waść z racji Typu i Nacji. Jeśli chcesz kupić sobie nową, winienesz zapłacić za nią minimum 3 Punkty Biegłości. Każda taka Biegłość będzie miała wartość połowy odpowiedniej Cechy +3. Wolno Waści od razu wydać więcej, aby mieć wyższy poziom Biegłości. W przypadku Biegłości Zwykłych każde +1 dodane do Biegłości kosztuje tylko 1 Punkt Biegłości.

**Nowa Biegłość Zwykła:
3 Punkty Biegłości za poziom +3**

**Zwiększenie Biegłości Zwykłej:
1 Punkt Biegłości za +1 do dowolnej Biegłości**

A teraz zacznij Wasze łamać głowę nad wyborem Biegłości. Poniżej lista wszystkich Biegłości Zwykłych pogrupowanych według Cech, na których się opierają.

I zapamiętaj Waść: wolno ci pozostawić trochę Punktów Biegłości na zakup Przewag.



Mądrość:

Artylerzysta – pozwala sprawnie obsługiwać wszelkiej maści moździerze, armaty i kolubryny.

Cyrylik – oznacza umiejętność opatrywania ran i leczenia chorób.

Czytanie i pisanie – odpowiednia biegłość w języku rodzimym; obejmuje także pisanie listów i uzdolnienia literackie.

Famy – to znajomość plotek, wieści i historii z okolicy bliższej i dalszej.

Flisactwo – umiejętność manewrowania łodziami i tratwami oraz obeznanie z handlem rzeczonym.

Genealogia i heraldyka – wiedza o herbach i rodach szlacheckich, o gniazdach rodowych szlachty i jej wzajemnych koligacjach.

Geografia – to wiedza o Europie i innych krajach oraz biegłość w czytaniu i sporządzaniu map (kartografia).

Matematyka – uczona w szkołach matematyka obejmuje arytmetykę (dodawanie, odejmowanie, mnożenie, dzielenie), geometrię (niezbędną do obliczeń inżynierskich) oraz elementy astronomii.

Gospodarstwo – to biegłość w zarządzaniu gospodarstwem domowym, a więc pracą służby i wszelką robotą w domu, kuchni i obejściu.

Gotowanie – pozwala warzyć smaczne potrawy, dekorować je wykwintnie i z fantazją podawać do stołu.

Handel – obeznanie z cenami, wagami i miarami, co pozwala zyskownie kupować i sprzedawać oraz wyyceniać wartość towaru

Historia – to wiedza o zamierzonych czasach, zwłaszcza o dziejach Polski i starożytnego Rzymu.

Język obcy (europejski, wschodni lub martwy) – umiejętność posługiwania się danym językiem w mowie i piśmie.

Łowiectwo – znajomość zwyczajów i siedlisk zwierzęcy łownej, ptactwa i ryb, a także umiejętność organizacji polowań.

Musztra – znajomość regulaminów i komend wojskowych oraz wszelkich manewrów piechoty polskiej lub cudzoziemskiej na polu bitwy. Znawca musztry umie szybko i dobrze wyszkolić rekrutów.

Polityka – rozeznanie w polityce zagranicznej Rzeczypospolitej oraz w układzie sił stronnictw i rodów magnackich.

Prawo – znajomość przepisów i zwyczajów prawnych, w tym umiejętność ich naginania i oszukiwania.

Pułapki – biegłość w zastawianiu, odnajdywaniu i rozbijaniu pułapek na zwierzęce.

Retoryka – umiejętność kwiecistego wypowiadania się w mowie i piśmie na wzór słynnych oratorów starożytności.

Uprawa roli – wiedza, kiedy i jak orać, siać i zbierać, aby jak najwięcej zyskać plonów. Obejmuje wszelkie prace polowe i podstawy hodowli.

Rusznikarstwo – umiejętność konstruowania i naprawy broni palnej przy użyciu stosownych narzędzi.

Sokolnictwo – opieka nad ptakami drapieżnymi, umiejętność ich szkolenia i użycia do polowań.

Targowanie – umiejętność uzyskania jak najlepszej ceny przy zakupie i sprzedaży dóbr.

Warzenie trunków – wiedza o sporządzaniu napojów, nalewek i trunków.

Zielarstwo – to znajomość ziół i roślin, umiejętność ich odszukania i wykorzystania.

Zwinność:

Arkan – biegłość w posługiwaniu się staropolskim lasso.

Jazda konna – nie tylko zdolność trzymania się w siodle, ale i galopowania na złamanie karku i wycyzniania różnych sztuk hippicznych.

Kosterstwo – znajomość gier hazardowych i umiejętność oszukiwania w nich.

Kowalstwo – umiejętność wytwarzania i naprawiania broni i narzędzi z żelaza i stali.

Ordynk – zdolność trzymania się w linii i manewrowania wraz z pędzącym oddziałem jazdy.

Płatnerstwo – to umiejętność naprawy i wytwarzania białej broni i pancerzy.

Pływanie – rzadka w XVII wieku biegłość w pływaniu w rzekach, stawach i morzach.

Szycie i haft – zdolność naprawy, produkcji i zdobienia ubrań, pościeli, obrusów itp.

Skradanie – umiejętność cichego poruszania się i niepostrzeżonego podejścia do wrogów.

Taniec – znajomość figur i układów tanecznych.

Ujeżdżanie koni – umiejętność obłaskawiania i tresowania koni pod wierzch.

Złodziejstwo – biegłość w kradzieży wszelkiej maści, rzeźnieniu mieszkańców i otwieraniu zamków.



Zmysły:

Muzyka – umiejętność gry na wybranym instrumencie.

Tortury – umiejętność sprawnego wydobywania informacji za pomocą tortur, aby ofiara przedwcześnie nie zmarła

Tropienie – dostrzeganie i odczytywanie śladów w naturalnym podłożu, np. w lesie, na stepie, na trawistej równinie.

Fantazja:

Aktorstwo – umiejętność odtwarzania ról i wcielania się w inne postacie.

Facecje – znajomość licznych żartów, anegdot i zabawnych historyjek.

Gardłowanie – biegłość w narzucaniu innym własnego zdania gadaniem i pokrzykiwaniem.

Ogłada dworska – umiejętność „znalezienia się” w pałacu czy na dworze, znajomość etykiety i manier.

Przekupstwo – wiedza o tym, komu i kiedy wręczyć łapówkę, a także kogo czym najłatwiej skusić.

Uniżony ton – to umiejętność jednania sobie ludzi pochlebstwem i służalczą pozą.

Uwodzenie – zdolność pozyskiwania przychylności płci przeciwnej.

Gdy już wybierzesz Biegłości Zwykłe i obliczysz ich poziomy (dodając do połowy Cechy), zyskasz wartości w granicach od 3 (Cecha 4, Biegłość +1) do 25 (Cecha 20, Biegłość +15). Owe Biegłości również dzielą się na poziomy określeń słownych, których będziecie używać, gdy Starosta Gry nie zechce posługiwać się liczbami. Zamiast „Mam 15 Jazdy Konnej”, powiesz „W jeździectwie jestem bardzo biegły.” Oto nazwy:

- (1,2,3) Nieumiejętny
- (4,5,6) Mało biegły
- (7,8,9,10) W miarę biegły
- (11,12,13,14) Biegły
- (15,16,17) Bardzo biegły
- (18,19,20) Mistrz
- (21+) Arcymistrz

Pozapisuj Waść wszelkie Biegłości na Konotacji. A nie zapomnij o określeniach słownych!

Przywary i Przewagi, albo kto szpetny, kto dworny, a komu dowcipu zabrakło

Uch...! Koniec rachunków, można by rzec. Prawie. Został ostatni etap, czyli wybór Przywar i Przewag. Przywary są to przeróżne wady, zawady, słabości i kłopoty, które utrudniają żywot postaci. Po co je tedy brać? Ano po to, że za każdą Przywarę otrzymasz

Waść pewną ilość Punktów Wolnych. Możesz je zamienić na dodatkowe Punkty Cech lub Punkty Biegłości. Możesz także za Punkty Wolne zakupić Przewagi, czyli dodatkowe korzyści przydatne w grze. Przywary i Przewagi obejmują przymioty ciała i umysłu, cechy charakteru, wartość majątku i ekwipunku, znajomości w świecie i inne aspekty życia.

Opis Przywar i Przewag znajduje się w dalszej części książki. Tutaj zaś sama lista wraz z wartością punktową. Jak mówiłem, Przywara daje Punkty Wolne, za Przewagę zaś trzeba tymiż punktami zapłacić. Wolno mieć pięć Przywar i pięć Przewag bez pytania o zgodę. Na więcej zezwolić musi Starosta Gry.

Punkty Wolne na Cechy i Biegłości

Jeśli za Punkty Wolne nie chcesz kupować Przewag, lecz wolisz podciągnąć wyżej współczynniki podstawowe, zapłacisz za to drożej:

- +1 punkt do Biegłości Zwykłej = 2 P. Wolne
- +1 punkt do Cechy = 4 P. Wolne
- +1 punkt do Biegłości Bojowej = 6 P. Wolnych

A oto szczegółowa lista wszystkich Przywar i Przewag. W nawiasie podana jest liczba Punktów Wolnych, które gracz otrzymuje po wzięciu Przywary, lub liczbę Punktów Wolnych (lub zaoszczędzonych Punktów Cech/Biegłości), którymi zapłacić musisz za daną Przewagę.



PRZYWARY

Przywary w Cechach

Bez pamięci (+2)
Cham (+2)
Cherlak (+6)
Delikatny (+3)
Dureń (+3)
Słaby łeb (+4)
Słaby wzrok (+3)

Przywary osobiste

Bezlitosny (+1)
Bez głosu (+1)
Chciwiec (+1)
Chutliwy (+2)
Dumny jak paw (+2)
Fanatyk (+2)
Fircyk (+2)
Franca (+6)
Gadatliwy (+1)
Grubas (+3)
Gwałtownik (+2)
Innowierca (+1 lub +2)
Jałowy (+1)
Jednooki (+6)
Kastrat (+3)
Kochliwy (+1)
Konus (+4)
Kostera (+2)
Kutergeba (+3)
Kuternoga (+6)
Lęk przed krwią (+4)
Lęk przed wodą (+2)
Łagodny (+2)
Namolny (+2)
Nawyk (+1)
Niemowa (+7)
Niepiśmienny (+2)
Opilec (+3)
Pański gest (+4)
Pechowiec (+8)
Podpalacz (+2)
Rycerski (+2)
Rzykant (+3)
Samotnik (+1)
Skapiec (+1)
Sodomita (+3)
Suche gardło (+3)
Szaleniec (+4)
Szpetny (+2)
Ślubowanie (+1 lub +2)
Śpioch (+3)
Tchórz (+5)
Uzależniony od tytoniu (+1)
Zapobiegliwy nad miarę (+1)
Zawalidroga (+2)

Zezowaty (+2)
Złośliwiec (+1)

Przywary społeczne

Banita (+4)
Dług (+2)
Fałszywy szlachcic (+5)
Infamis (+6)
Nowy szlachcic (+5)
Podopieczny (+1)
Śmiertelny wróg (+6)
Zobowiązanie (+1 lub więcej)

Przywary bojowe

Krótki oddech (+2)
Krwawisz jak prosię (+3)
Niesprawną ręką (+4)
Słaby refleks (+5)
Wrażliwy na ból (+3)

Przywary majątkowe

Kiepska broń (+1)
Nędzna szkapa (+2)
Ubogi (+4)

PRZEWAGI

Przewagi w Cechach

Czuwanie (-2)
Gardło bez dna (-4)
Gibkość (-4)
Oko kota (-4)
Słuch nietoperza (-3)
Sokoli wzrok (-6)
Twardy łeb (-4)
Wytrzymałość (-4)

Przewagi osobiste

Artysta (-2)
Brzuch ze stali (-2)
Dobra pamięć (-4)
Dworny (-4)
Gładość (-2)
Imitator (-2 lub -4)
Intuicja niewieścia (-4, -8 lub -12)
Lekki sen (-2)
Nieustraszony (-4)
Orator (-3)
Piękny głos (-1)
Posłuch u zwierząt (-2)
Przychyłość Fortuny (-20)
Sen w kuli (-2)
Urok niewieści (-7)

Watażka (-5)

Wielkolud (-3)

Wyczucie stron świata (-3)

Zakłęcie (-2)

Żelazna wola (-4)

Żelazne zdrowie (-3)

Przewagi majątkowe

Klejnót szlachezny (-3)
Oręż doskonały (-5)
Oręż paradny (-3 lub -6)
Przedmiot magiczny (-4)
Przy pieniądzu (-3)
Sługa (-6 lub -12)
Strój karmazyna (-5)
Strój posesjonata (-3)
Święty symbol (-2)
Wierzchowiec (-4 lub -6 lub -10)

Przewagi bojowe

Leworęczny (-2)
Oburęczność (-9)
Ostatni cios (-2)
Przerzucenie (-2)
Sekretne cięcie (-4)
Szybki refleks (-5)
Walka w tłoku (-1)
Walka w trudnych warunkach (-1)

Przewagi społeczne

Dłużnik (-1 lub -2)
Koligacje (-2, -4 lub -6)
Kompan od serca (-1, -2 lub -3)
Liczny ród (-3)
Możny pan (-4)
Protegowany (-4, -6 lub -10)
Urzędnik (-1, -2 lub -4)
Wieś kolokacyjna (-5)



PRZYWARY

Przywary w Cechach

Bez pamięci (+2)

Jeśli Acan chcesz przypomnieć sobie, jak się pacholek twój zowie, albo kto winien ci jest dług, to szans wielkich na to nie masz. Starosta Gry ma prawo zażądać normalnego testu Mądrości, aby sprawdzić, czy pamiętasz usłyszane nazwisko, nazwę miejscowości czy inną informację. Długie i złożone informacje (np. opis punktów orientacyjnych na szlaku) wymagają bardzo trudnego testu Mądrości. Lepiej wszystko skrętnie zapisuj. No i nie zapomnij zabrać tych zapisków! Hmm. Dalibóg! O czym to ja do kroćset mówiłem? Zupełnie zapomniałem...

Warunek: Mądrość – najwyżej Oczytany

Cham (+2)

Jeśli jesteś podłej kondycji, to nawet gorsi stanem od ciebie widzą, żeś niewychowane bydlę. Jeśliś szlachcic, to wszyscy łącznie poznać mogą, żeś jednak cham i prostak. Wszystkie testy związane z oglądą i fantazją wykonujesz z modyfikatorem -3.

Warunek: Fantazja – Gbur lub Prostak

Cherlak (+6)

Po prawdzie to się Acan jeno do mówienia pacierza nadajesz. Chudy, na zdrowiu słabujący i do wysiłku nieskory. Przy testach na wytrzymałość i siłę fizyczną rzucaś dwa razy i wybierasz gorszy wynik. Bronią ręczną zadajesz -1 mniej obrażeń.

Warunek: Krzepa – Cherlawy lub Słabowity; Łeb – Z gliny lub Z drewna

Delikatny (+3)

Koniem w drogę jechać? Przenigdy, wszak są kolasy i powozy ku temu! Waść masz spać na ławie skórąmi przykryty? Toć to barbarzyństwo tak bez pościeli! W zimnej wodzie się myć, gorzałkę pić, w deszczu moknąć? Niepodobieństwo! Męczą cię zwykłe podróże niewygodny, jak długa jazda konna, sen na twardej ziemi i podle jedzenie. Testy Łba na zmęczenie wykonujesz z karą -2. Starosta Gry ma prawo żądać od ciebie testu Łba częściej niż od innych. Gdy kto zada tobie ranę, dodaje +1 do testu obrażeń.

Warunek: Łeb – Z gliny lub Z drewna

Dureń (+3)

Kiep jesteś Waść i tyle. Nie przymierzając, więcej rozumu ma koń, co na nim siedzisz, albo ten baran, cośmy go na wieczrę wczoraj z ogromnym smakiem zjedli. Nigdy nie udzielasz rozumnych rad. Jeśli zabierasz głos, robisz z siebie pośmiewisko. Wszystkie testy związane z Cechą Mądrość wykonujesz z modyfikatorem -3.

Warunek: Mądrość – Kiep lub Błazen

Słaby łeb (+4)

Asan po wypiciu kufła mocnego piwa albo dużego kielicha wina czy miodu jesteś już dobrze podпиты. Drugi kufel wprawia cię na ogół w upojenie, a trzeci już w belkoczące delirium, tęgi sen pijacki albo wymioty. Nie ma po co testować Łba – za każdym razem tak kończysz.

Słaby wzrok (+3)

Po prawdzie to ledwie Asan czubek swego nosa widzisz, a przy czytaniu tymże nosem po kartach wodzi. Do testów wypatrywania i spostrzegawczości masz modyfikator -4, do Biełości Łuk i Rusznica przy strzałach na dalej niż kilka kroków -2.

Przywary osobiste

Bezlitosny (+1)

Asan nic, jeno byś batogiem obijał czeladź, konia zajeżdżał, wrogów bez litości ścinał i na pal nabijał. Litość nigdy w sercu twym nie zagościła. Przez to przysparzasz sobie nieprzyjaciół, a porządni i bogobojni ludzie źle na ciebie patrzą. Uważaj, żeby kiedyś nie odpłacono ci podobną monetą!

Bez głosu (+1)

Słuchać się nie da twego śpiewu. Gorzej wyjesz niżli Kozak na pal nawlekany, gorzej niż psi do księżycy. A najgorsze, żeś święcie przekonany, iż jest inaczej. Niestety, gdy tylko jest okazja, śpiewasz głośno i dużo. Czasem źle się to dla ciebie kończy.

Chciwiec (+1)

Jeśli tylko sposobność się nadarzy, to za wszelką cenę Waść dobra chcesz jakie pozyskać. Po kieszeniach złoto kryjesz, klejnoty w szkatule pod wierzba zakupujesz, a gdy łupy jest okazja wziąć, to pierwszy ty do nich.

Chutliwy (+2)

Krew się Waści burzy na widok białogłów tak bardzo, że za wszelką cenę choć jedną podwikę na siano raz na dzień musisz zaciągnąć. Nie raz w opresję cię to różnorakie wpędzało. Jeśli dziewczki nie zasmakujesz, to w furję wpaść łącznie możesz. Nigdy nie oprzesz się pokusie cielesnej, choćby konsekwencje groziły straszne.

Dumny jak paw (+2)

Gdy stanie ktoś Waści na drodze, kto równy ci jest lub niższy stanem, tedy przed nim jak paw chodzisz, choćbyś był w najlichszym żupanie. Swą wyższość za wszelką cenę chcesz udowodnić. Nigdy nie zgodzisz się na poniżenie, choćbyś miał na tym stracić. Uległość i skromność przychodzą ci z wielkim trudem. Stąd wobec ludzi o równym lub wyższym statusie społecznym masz modyfikator -4 do wszelkich testów na pozyskanie ich sympatii czy pomocy.

Fanatyk (+2)

Arian wszystkich precz przegnać z Rzeczypospolitej! Krucjatę na Krym uczynić! Bluźniercom majątki odebrać! Jedna jest wiara prawdziwa! (Jeśliś katolik, toś wrogi wszystkim protestantom oraz prawosławnym. Jeśliś religii greckiej, głównym wrogiem twym prawosławie. Jeśliś prawosławny, to katolicy greccy i rzymscy. Jeśliś protestant, wrogiś katolikom rzymskim i arianom. Jeśliś arianin – największe zło widzisz w Rzymie.) Nigdy nie pomożesz innowiercy, ani nie będziesz u niego szukać pomocy. Nawet w gościnę do takiego nie zajdziesz ani przy stole w karczmie nie siądziesz. Gdy się tylko nadarzy okazja, by mu jakoś zaszkodzić, z najprawdziwszą radością to uczynisz. Wszystko co złe to przez innowierców.

Fircyk (+2)

Rad włosy trefisz, puder i pomadę nakładasz, wstążki i koronki przybierasz. Grunt to strój modny mieć i nie więcej. Jeśli co w nieładzie, to w gniew okrutny wpadasz albo ze wstydu się rumienisz. Musisz wykupić **Strój posesjonata** i nie szczędzić kosztów na jego utrzymanie. Do wszystkich testów związanych z kontaktami z ludźmi nieschlebiającymi modzie pludrackiej masz modyfikator -4. Za to w kontaktach z amatorami (i amatorkami!) pludrów i koronek zyskujesz +2.

Franca (+6)

I tak oto się skończyły Waścine amory. Od którejś karczemnej dziewczki Asan chwycił francuską chorobę, czyli kiłę. Pysk czerwony i we wrzodach, a przyrodzenie śwędzi niemiłosiernie. Ot, i pośmiewisko w całym powiecie. Objawy jasno wskazują na dolegliwość, zatem we wszystkich testach związanych z kontaktami z ludźmi masz modyfikator -6. Nie raz, ani nie dwa chory będzie wystawiony na drwiny i poniżenie.

Gadatliwy (+1)

Niepodobna, byś Asan choć przez chwilę cicho wysiedział. Gadasz wciąż i ozorem mielesz. Na domiar złego tajemnicy nijakiej utrzymać nie potrafisz i wszystko wygadasz.

Grubas (+3)

Waść sobie w jedzeniu zanadto folgujesz i przez to zaiste słuszną masz budowę. Jak na ławę siądziesz, to ta aż jęczy. Gdy we drzwi wchodzisz, to jeno bokiem. A jeśli w podróż chcesz jechać, to tylko kolaską albo chybą na kobyle inflanckiej, co wielkością smokowi dorównuje. Musisz codziennie pochłaniać tyle jadła, co dwóch ludzi. We wszystkich testach związanych z szybkim poruszaniem się i wysiłkiem fizycznym masz karę -3.

Warunek: Zwinność – najwyżej 6; Krzepa i Łeb – co najmniej 8

Gwałtownik (+2)

Acan krew masz gorącą i często bez zastanowienia w szal wpadasz, do szabli się porywasz, obuszkiem hajduka trzepniesz, jeńców na pal każesz nabić, a za zniewagę z króci cy adwersarza postrzelisz.

Innowierca (+1 lub +2)

Od urodzenia albo i z wyboru własnego w innej wierze niż katolicka żyjesz. Czasem przez to różni ludzie krzywo patrzą na ciebie. A droga do kariery trudniejsza. Jeśliś prawosławnym dyzunitą, kalwinem, lutrem czy muzułmaninem, zyskujesz +1 punkt. Jeśliś arianin, to +2, bo tych nikt inny nie lubi.

Jałowy (+1)

Waść nigdy się potomka nie dochowasz, a od dziewczek stronisz, bo uczesny możesz im dać prospekt, gdy na sianie z którą legniesz. Nigdy nie będziesz ojcem, a przy tym stronisz od uciech cielesnych za wszelką cenę. Gdy rozmawiasz z gładką dziewczką, otrzymujesz modyfikator -2.

Warunek: tylko mężczyźni

Jednooki (+6)

Wojny i zwady swoje piętno odcisnęły. W którychś pojedynku lub w bitwie postradałeś Waść oko. Do wszelkich testów związanych z wypatrywaniem masz modyfikator -4. Ponadto biegłości Łuk i Rusznica na stałe zostają obniżone o 1 punkt.

Kastrat (+3)

Niechybnie w tureckiej niewoli albo od cicia szabłą zwanego „eunuszym” postradałeś Acan swe klejnoty. Mówisz nienaturalnie cieniem głosem. Świetnie wykazałbyś się w kościelnym chórze, ale narażony jesteś na częste i okrutne drwiny. Nigdy też nie będziesz mieć dzieci.

Warunek: tylko mężczyźni

Kochliwy (+1)

Wciąż masz serce złamane i jeno wdychasz za swoim kochaniem. Łatwo popadasz we wzniosłe, uduchowione uczucie do płci przeciwnej. Za każdym razem, gdy urodziwa osoba zwróci twą uwagę, rzucasz na Mądrość (TT 20). Jeśli nie zdasz, zakochujesz się romantycznie i pragniesz zdobyć serce i rękę ukochanej lub ukochanego.

Konus (+4; u kobiet +1)

Dal ci Bóg nikczemną postać. Ot, ludzkie pośmiewisko. Niski wzrost sprawia, że wyżsi cię lekceważą, a czasem i podrwivają sobie. Do wszelkich testów Zwinności związanych z biegiem stosujesz modyfikator -2.

Kostera (+2)

Asan pierwszy do kart i do kości jesteś. Okazji do gry nie przepuścisz, choćbyś i ostatnią koszulę miał prze-

grać. Musisz zdać bardzo trudny test Mądrości, aby powstrzymać się od udziału w grze, a drugi taki test, gdy chcesz z rozpoczętej gry się wycofać.

Kutergęba (+3)

Na oratora to się Waść uczyć nie masz po co. Jąkasz się straszliwie lub seplenisz tak, że nawet dziewczki czeladne w śmiech popadają. Do wszelkich testów wymowy i przekonywania masz modyfikator -4.

Kuternoga (+6)

Kulawy Waszeć jesteś i ot cała sprawa. Albo kolano strzaskane i noga jak pal sztywna, albolu całkiem kulą armatnią urwana lub przez cyrulika odcięta. Poruszasz się o połowę wolniej. Do wszystkich testów związanych z poruszaniem się (uniki, bieganie, wspinanie się) masz modyfikator -6.

Lęk przed krwią (+4)

Waćpan brzydzisz się przemocą i po nią nie sięgniesz. Na domiar złego gdy krew zobaczysz, to wnet mdlejesz. Gdy cierpienia czyjeś widzisz, rozpacz cię ogarnia, choćby to był wróg znenawidzony.

Lęk przed wodą (+2)

Waszmość przynigdy nie wejdiesz do rzeki czy stawu, a o pływaniu łódką nie ma nawet co mówić. Tylko bliskie zagrożenie może zmusić cię do wejścia w wodę głębiej niż po pas lub na pokład łodzi. Wszelkie testy czynności wykonywanych w wodzie lub tuż przy niej mają modyfikator -4.

Łagodny (+2)

Waszmość, nie przymierzając, jak mniszka jesteś cichy i spokojny. Broni nigdy nie dobywasz, a często i bez niej chodzisz. Każdemu jego winy wybaczasz i jeśli możesz, to rad oddasz ostatnią koszulę.

Namolny (+2)

Nic, jeno prosisz, grozisz, zanudzasz. Za wszelką cenę na swoim chcesz postawić, czym innych do białej gorączki doprowadzasz. Często niejeden rad cię przemocą precz przepędzi. Do wszystkich testów związanych z kontaktami z ludźmi zyskujesz modyfikator -2.

Nawyk (+1)

Waszmość masz drobny nawyk, który często komu dokucza. Może to być, że wciąż „mocum panie” powiadasz, a może być, iż bekasz bez przerwy głośno czy też gazy zadkiem wypuszczasz przy wieczerzy.

Niemowa (+7)

Waść od urodzenia lub w wyniku jakiego nieszczęścia mowę postradał. Możesz pisać lub porozumiewać się na migi, lecz artykułowanej mowy z siebie nie dobędziesz.

Niepiśmienny (+2)

Gdy pisać się inni uczyli, tyś leżał w karczmie pijany. Gdy czytać się inni uczyli, tyś tańczył w zamtuzie z paniami. Oczywiście – nie umiesz czytać i pisać, co szlachcicowi za ujmę uchodzi.

Opilec (+3)

Gdy tylko jest taka okazja, a często i bez okazji, pijesz Waszmość każde ilości trunków. Bez opamiętania i bez miary. Do dna samego. Aby opuścić okazję do picia albo zachować w picu umiar, musisz zdać bardzo trudny test Mądrości.

Pański gest (+4)

Nie może to być, by Waści dłużej w sakiewce talary gościły. Na wino przepuścisz złoto, konia z rzędem dasz pacholce, pannie do stóp rzucisz skarby z wojen zwiezione, pas piękny kompanowi przy kuflu wręczysz mówiąc „znaj pana”. Miary przy tym nie masz i nieraz w lichej koszulinie ostajesz.

Pechowiec (+8)

Acan to chyba na świat pod pechową gwiazdą przyszedłeś. Choćbyś chciał, to prawie nic nigdy nie wyjdzie, jak to zaplanowałeś. Wszystkie testy wykonujesz dwukrotnie i pod uwagę brany jest wyłącznie gorszy wynik.

Podpalacz (+2)

Waszmość masz już na sumieniu niejeden dwór szlachecki, chłopską chatę, karczmę, a nawet kościół. Asan milujesz się w płomieniach i rad jesteś puścić kura gdzie popadnie. Podczas zajazdu, bitwy, oblężenia podpalasz ile wlezie. Tylko udany test połowy Mądrości pozwoli ci się powstrzymać od podpalenia obcójścia, zanim towarzysze spłądrują zabudowania. Niestety, czasem także i bez okazji nachodzi cię chęć na podpalanie.

Rycerski (+2)

Dziadunio zawsze powiadał, żeś ze starożytnego rycerskiego jest rodu i po rycersku masz postępować. Zawszeć tedy w życiu się kierujesz tym, o czym dziadunio prawil. Bez względu na wszystko hołdujesz rycerskim nakazom. Bronisz słabszych bez względu na stan, królowi zawsześ wierny i przynigdy złym występkiem honoru nie splamisz, a i innym na to nie pozwolisz.

Warunek: Honor – co najmniej Honorowy

Rzykant (+3)

Jeżeli iść w podjazd, to Waszmość zawsze pierwszy. Gdy harmatę trza wysadzić we wrogim obozie, to Asan z pewnością ci uczynisz. Wystawiać swój żywot na hazard to dla ciebie grunt. Pierwszy pchasz się lwu w paszczę, byle tylko cień podejrzenia o tchórzostwo nie padł na ciebie.

Warunek: Odwaga – Śmiały lub Nieustraszony

Samotnik (+1)

Mruk z ciebie, Asan, i w kompaniji nieskory jesteś przebywać. Do wszelkich testów związanych z kontaktami z ludźmi stosujesz modyfikator -2.

Skąpiec (+1)

Nie może to być, byś Waść swój majątek uszczuplał. Nie ma takiej mocy, która by cię zmusiła do grosza trwonienia. Wszystko, co masz cennego, to ukrywasz. Prezentów nie dajesz, jadasz skromnie, a najchętniej byś żył na cudzy koszt.

Sodomita (+3)

Jesteś Waszmość okrutnie łasy na wdzięki mężów i chłopców. W krajach zamorskich rzecz to częsta, ale w Sarmacji bardzo wyjątkowa. Jeśliś zaś plebejem, to miast chłopów wolisz czasem jaką niewinną owcę albo kozę zdybać. Fui! Sromota, plugastwo i obraza boska. Dalibóg! To czarne na Waścinych brwiach to barwiczka?

Suche gardło (+3)

Waszmość wiecznieś spragniony. Gardło wciąż suche i jeśli go nie zmoczysz, ledwo dychać i mówić możesz. Musisz pochłaniać trunki trzy razy więcej i częściej niż inni ludzie. W przeciwnym wypadku masz kłopoty z oddychaniem i mówieniem.

Szaleniiec (+4)

Nikt nigdy nie wie, co Waści do łba strzeli. A to nagle w kościele śmiechem wybuchniesz, a to przy biesiadzie w płacz wielki popadniesz, a to bez przyczyny pannie jakiej w pysk dasz, a to w bitwie miast na wroga to na swoich uderzysz...

Szpetny (+2)

Widno Waścina matka legiwała na sianie czasem i z baranem, boś Asan szpetny niezwykajnie. Ze względu na brzydotę we wszystkich testach kontaktów z ludźmi otrzymujesz modyfikator -2.

Ślubowanie (+1 lub +2)

Asan złożyłeś przyrzeczenie wielkiej wagi, które skutecznie ci ręce wiąże. Może to być celibat, póki trzech głów nieprzyjaciół jednym cięciem miecza nie zetniesz, może być też takie, iż cały łup, który z wroga weźmiesz, oddasz na tacę w kościele. Nigdy z własnej woli nie złamiesz ślubowania. (Ustal rodzaj zobowiązania ze Starostą Gry.)

Śpioch (+3)

Asan to byś tylko spał. Jeśli pół dnia nie prześpisz, toś wielce zmęczony, marudny i zły. Musisz przespać w ciągu doby przynajmniej 10 godzin. Inaczej cały dzień trzyma się ciebie zmęczenie i rozdrażnienie. Starosta Gry może stosować wtedy ujemne modyfikatory do Cech i Biegleści - np. -2 we wszystkich testach.

Uzależniony od tytoniu (+1)

Waszmość żyć nie możesz bez fajki palenia lub tabaki zażywania. Choćbyś charkał, kichał i kaszlał, to nic. Ważne, by przyzwyczajeniom dać folgę. Często uskarżasz się na kaszel, kichanie i inne dolegliwości. Ale kilka razy dziennie musisz zażyć tytoniu. Jeśli tego nie uczynisz, otrzymasz -1 do wszelkich testów.

Zapobiegliwy nad miarę (+1)

Asan ponad wszelką miarę jesteś ostrożny. Na koniu nie szarżujesz, bo spaść z niego możesz. Króciocy nie nosisz nabitej, bo jeszcze wypalić gotowa. Gdy do boju przyjdzie iść, to zamiast się bić, siedzisz i różne fortele obmyślasz. I w drobnych, i w większych rzeczach zawsze jak najdalszą ostrożność zachowujesz.

Zawalidroga (+2)

Nie może to być, żebyś Waćpan jakiego pludraka na głos w karczmie nie obśmiał. Jeśli szaraka na drodze napotkasz, to mu szpetnie od najgorszych przymówisz. Czasem komu piwo na łeb wylejesz, matkę jego obrazisz, albo, ot, w pysk wytniesz. Wszystko jeno po to, by burdę sprowokować, żeby na pięści lub na szable się bić. Wszystko jedno, byle prać!

Zezowaty (+2)

Jednym okiem w lewo, innym w prawo Asan wywraca. Do biegleści Rusznica i Łuk stosujesz modyfikator -2.

Złośliwiec (+1)

Waść jeno czekasz, jak tam komu słowem lub czynem przykróść wyrządzić.

Uwaga: Starosta Gry może czasem swobodnie pokierować czynami postaci, jeśli Gracz nie jest skory do stosownego odgrywania Przywary. Można także ukarać takiego Gracza odebraniem części punktów Fortuny. Dotyczy to szczególnie Przywar: Bezlitosny, Cham, Chciwiec, Chutliwy, Dumny jak paw, Fanatyk, Gadatliwy, Gwałtownik, Lęk przed krwią, Lęk przed wodą, Łagodny, Namolny, Opilec, Pański gest, Podpalacz, Rycerski, Rzykant, Samotnik, Skąpiec, Sodomita, Szaleniiec, Tchórz, Zawalidroga, Złośliwiec.

Przywary społeczne

Banita (+4)

Oj, cięża na Waszej Mości wyroki za grzechy twoje. Waść jesteś banita i Rzeczpospolitą opuścić musisz na wygnanie w obce kraje. Jeśli cię starosta złapie, to do wieży pójdziesz siedzieć. Nie możesz korzystać z ochrony prawa i sądów. Wolno cię nawet zabić bezkarnie!

Dług (+2)

Masz u kogoś dług na 100 lub więcej złotych, który musisz oddać w ciągu kilku miesięcy. Inaczej pójdziesz za tobą zła sława, a i służba twego wierzyciela zacznie ci deptać po piętach.

Fałszywy szlachcic (+5)

Jesteś chłopem lub lyczkiem, który podszywa się pod szlachcica. W razie rozpoznania fałszerstwa grozi ci ciężkie więzienie, a jakby cię i kto zabił, to mu ujdzie na sucho, jakby ubił banitę.

Wszystkie Biegłości należne z Typu Szlacheckiego masz niższe o 2 punkty. Za to dysponujesz kilkoma biegłościami z wybranego Typu Plebejskiego. Ich poziom ustal ze Starostą.

Infamis (+6)

Waćć, krótko mówiąc, jesteś infamis i wywołaniec. Za twe uczynki jesteś ścigany przez prawo, a na twą głowę pewnie już wyznaczono nagrodę. Co więcej, jeśli ktokolwiek udzieli ci pomocy (choćby wody do picia), sam zostanie wyjęty spod prawa. Każdy może cię bezkarnie zabić, a gdy to uczyni banita, będzie od banicji uwolniony.

Nowy szlachcic (+5)

Po prawdzie to w twych żyłach płynie jeszcze chłop-ska lub mieszczańska krew. Herb został nadany Waścinemu ojcu lub tobie za wojenne zasługi. Bracie szlachecka jednak na ciebie spogląda spode łba, jako na gorszego od siebie. Nie masz poszanowania u szlachty i niejedną raz spotkasz się z afromtem. W kontaktach ze szlachtą masz -4 do testów, jeśli znają twe pochodzenie.

Podopieczny (+1)

Pod twoją opieką znajduje się starzec, niewiasta lub dziecko. Oczywiście, nie wodzisz ze sobą po gościńcach matki staruszki czy paroletniego syna z nieprawego łoża, ale najmniej kilka razy w roku odwiedzasz ją lub jego i sprawdzasz, czy ma wokół siebie należyte staranie. Jeśli się tej osobie krzywda stała, musisz winnych ukarać!

Śmiertelny wróg (+6)

Ot, i napytałeś sobie biedy, Mości Panie. Wszędzie za tobą kroczą słudzy lub rodzina wroga twego śmiertelnego. Może to być infamis nasłany, bracia usieczonego w pojedynku, słudzy szlachcica, któremu córke żeś zbałamucił, a nawet i siepacze przez pomyłkę na Ciebie nasłani, którzy radzi Cię zgładzą. Nie spoczna, póki krwi ci nie napsują, z majątku nie wygrzą i do lochu lub mogiły nie posła. Zaczynasz grę ścigany lub śledzony.

Zobowiązanie (+1 lub więcej)

Azali oddałeś Waść ojcu 1000 złotych polskich, które wziąłeś w Gdańsku za pszeniczkę, coś ją Wisłą spła-

wiał? Prawda li to, żeś się upił i sikoreczkę po jej zgodzie na sianie wziąłeś, a gdy jej brzuch urosł, toś wziął nogi za pas i teraz cię jej tatko po karczmach szuka? Wiąże cię jakaś obietnica lub obowiązek, któremu musisz uczynić zadość. Jeśli nie, to będzie dla Ciebie wielka ujma na honorze oraz złość lub smutek zawiedzionych osób. Częstokroć z takim piętnem trudno żyć, bo lzy ludzkie mogą okrutnie ciążyć. A dla krzywdziela wieczne potępienie...

Uwaga: Przywary społeczne koniecznie trzeba omówić ze Starostą Gry. Nie wolno poprzestać na wpisaniu sobie na kartę Podopieczny czy Dług. Musicie jasno ustalić, kim jest i gdzie mieszka osoba, wobec której postać ma zobowiązania; jak do zaciągnięcia zobowiązań doszło; w jakich stosunkach pozostają te osoby z Graczem i jakie konsekwencje grożą za niedopełnienie powinności. Słowem: zadbajcie o szczególności. Toż samo się tyczy Przewag społecznych.

Przywary bojowe

Krótki oddech (+2)

Waćć ni do tańca, ni do biegania, ni nawet do marszu nie jesteś stworzony. Już po kilku minutach intensywnego wysiłku ogarnia cię zmęczenie, a pół godziny starczy, aby cię wycieńczyć. Stosujesz zatem najpierw modyfikator -2 a potem -4 do wszelkich testów Krzepy i Zwinności oraz do Biegłości opartych o te Cechy, a także do Bojowych.

Krwawisz jak prosie (+3)

Gdy cię razu pewnego balwierz z lekka w szyję zaciął, to wszyscy myśleli, że ci gardło poderznął. Tak jucha z Waści leciała jak nie przymierzając się z wieprzka w jatkach. Każda rana większa od draśnięcia musi być fachowo opatrzona (udany test biegłości Cyrułik). Brak opatrunku oznacza rychle wykrawanie. Od lekkiej rany śmierć następuje po upływie 12 godzin, od poważnej po 6, od ciężkiej po 3, a od okrutnej po kwadransie.

Niesprawna ręka (+4)

Nie władasz w pełni ręką, którą walczysz. Albo straciłeś kilka palców, albo dłoń zeszytywniała po głębokim cięciu, albo krzywo zrosnięte ramię straciło siłę i sprężystość. Do walki bronią ręczną -2 PW, do strzelania -1. Wszystkie testy siłowe i zręcznościowe wymagające użycia obu rąk są wykonywane z modyfikatorem -4. Działania wykonywane wyłącznie chorą ręką, bez pomocy zdrowej, mają szanse sukcesu zmniejszone aż o połowę.

Słaby refleks (+5)

Oj, powolnyś Waszmość! Twa Inicjatywa jest o -2 mniejsza, niż wynika ze zwykłego uśrednienia Zmysłów i Zwinności.

Wrażliwy na ból (+3)

Cóż począc, jeśli od zwykłego ciosu aż wyjesz z bólu? Ot, nie ze skały, a z błota cię ulepiono. Każda tortura zmusi cię do mówienia. Gdy kto zada ci ranę, do testu obrażeń dodaje zawsze +1.

Przywary majątkowe

Kiepska broń (+1)

Jedna z twoich broni jest fatalnej jakości. Broń biała źle wyważona: -2 PW w zwarcu. Broń palna niecelna: -2 do trafienia przy Ruszniczy. Łuk małej mocy: zasięg o 50% mniejszy, -2 do testu obrażeń.

Nędzna szkapę (+2)

Koń Waszmości to nic innego, jak ludzkie pośmiewisko. Stare lub zabiedzone konisko nie osiąga dużej szybkości i szybko się męczy.

Ubogi (+4)

Asan, nie przymierzając, jesteś jak dziad jarmarczny biedny. Nic nie masz, jeno stary żupan podarty i powrozem przewiązany, a także łapcie z kawałka skóry zszyte lub ze słomy uplecione. Rozpoczynasz grę wyłącznie w zniszczonym, starym żupanie, resztkach butów i z kiepską szablą na sznurku. W sakiewce masz 1k20 groszy haniebnie drobną monetą.

PRZEWAGI

Przewagi w Cechach

Czuwanie (-2)

Zawsze na straży, zawsze na stanowisku. Umiesz się długo senności opierać. Masz modyfikator +4 do Łba przy testach odporności na senność. Pierwszy nieudany rzut możesz powtórzyć.

Gardło bez dna (-4)

Pijesz, pijesz, pijesz... i nic się nie wylewa... z gardła. Modyfikator +2 do Łba przy testach odporności na alkohol. Pierwszy nieudany rzut możesz powtórzyć.

Gibkość (-4)

Waszeć potrafisz takie cuda czynić, o jakich inni śnić jeno mogą. Kozły fikać, skakać, wspinać się to rzecz nad wyraz dla Waści łatwa. Gdyby nie to, żeś krwi szlachetnej, niechybnie byś błaznem został. Modyfikator +4 do testów Zwinności przy wszystkich czynach akrobatycznych i podobnych czynnościach. Pierwszy nieudany rzut możesz powtórzyć.

Warunek: Zwinność – co najmniej Zwinny

Oko kota (-4)

Lepiej i więcej widzisz w półmroku, aniżeli inni ludzie. Słabe światło gwiazd wystarczy ci dla orientacji w

terenie i dla dostrzegania kształtów w mroku. Bacz jednak, że wzrok twój musi przez chwilę oswoić się z ciemnościami. Unikaj więc spoglądania na księżyc, w oświetlone okno, a już nie daj Bóg, w ognisko, bo oślepniesz w mroku tak jak wszyscy. Ujemne modyfikatory do wypatrywania i strzelania w ciemności zmniejszasz o połowę.

Słuch nietoperza (-3)

Masz nadwyczaj czuły słuch. Potrafisz wyłować z nocnych szmerów szelest kroków człowieka lub zwierza, z daleka usłyszeć tętent nadciągającej jazdy, albo zrozumieć cichą rozmowę toczoną 10 kroków dalej. Zdarza się, że tylko ty słyszysz odległe wołanie o pomoc albo echo dalekich wystrzałów. Modyfikator +4 do Zmysłów przy testach nasłuchiwania. Pierwszy nieudany rzut możesz powtórzyć.

Sokoli wzrok (-6)

Umiesz wypatrzyć i rozróżnić odległe dymy ognisk stepowych od kurzawy wzniesionej końskimi kopytami, w ciemnym lesie dojrzeć skradającego się wilka, a w kępie jałowców zacząłonego szpiega. Modyfikator +4 do Zmysłów przy testach spostrzegawczości wzrokowej. Pierwszy nieudany rzut możesz powtórzyć (liczy się lepszy wynik). Dodatkowo +1 do Łuku i Ruszniczy, jeśli strzelasz na dalek niż 10 kroków.

Twardy łeb (-4)

Kryształowe puchary tłuczesz o czoło z taką łatwością, jak nikt inny. Do Łba przy testach odporności na ogłuszenie stosujesz modyfikator +4. Pierwszy nieudany rzut możesz powtórzyć. Nadto wszelkie obrażenia, które otrzymasz w głowę, znosisz nieco lepiej – gdy dostajesz cios w łeb, do testu obrażeń dodaje się +2, a nie +3.

Wytrzymałość (-4)

Ciężko cię zmęczyć niewygodami, boś do nich od młodości przyzwyczajony. Do Łba przy testach odporności na zmęczenie i ból fizyczny stosujesz modyfikator +2. Pierwszy nieudany rzut możesz powtórzyć.

Przewagi osobiste

Artysta (-2)

Bóg obdarzył Waści nieprzeciętnym talentem artystycznym. Spod twej ręki wychodzą nad wyraz udane dzieła – malarskie, rzeźbiarskie bądź poetyckie. A może wolisz talent muzyczny? Wybieraj! Gdy tworzysz dzieło, wykonujesz normalny test właściwej Cechy lub Biegłości (Zwinność przy malarstwie i rzeźbie, Czytanie i pisanie lub Fantazję przy poezji, Muzykę przy muzyce) z modyfikatorem +3. Sukces oznacza dzieło, które nie przynosi wstydu. Spory sukces to dzieło godne magnackich salonów. Porażka... no cóż, nie wszystkie dzieła są udane.

Brzuch ze stali (-2)

Nic to zjeść zepsutą polewkę, najeść się ogórków kiszonych i zapić je mlekiem, a potem miodem. Przy wszystkich testach odporności na zatrucie zyskujesz modyfikator +4. Pierwszy nieudany rzut możesz powtórzyć. Dodatkowo wszelkie objawy zatrucia (czy to zepsutym jadem, czy celowoadaną trucizną) działają na ciebie o połowę słabiej i trwają tyleż krócej.

Dobra pamięć (-4)

Wać nigdy nie zapomnisz najmniejszego szczegółu. Twa pamięć jest jak otwarta księga. Nazwiska, tytuły, instrukcje, plany podróży i inne szczegóły wydobywasz z niej bez kłopotu. Nawet jeśli ty (Gracz) zapomnisz o czymś ważnym, Starosta Gry musi przypomnieć ci informacje, które poznała twoja postać. Główne rzeczy przypominasz sobie zawsze, a drobne szczegóły po normalnym teście Mądrości.

Warunek: Mądrość – co najmniej Oczytany

Dworny (-4)

Lata spędzone na dworach książąt i magnatów wpoili w ciebie setki nawyków i zachowań, dzięki którym palacowe życie nie ma dla Waszmości żadnych tajemnic. Do wszystkich testów związanych z dworskimi obyczajami zyskujesz modyfikator +4. Pierwszy nieudany rzut możesz powtórzyć.

Gładkość (-2)

Pozazdrościć Waści urody, gładkiego oblicza i zgrabnej figury! Jeśliś mężczyzna, toś smagły, postawny i wąsaty. Jeśli białogłowa, to kragłych kształtów i z miłą twarzyczką. Płeć przeciwna często obdarza cię płomiennymi spojrzeniami. Łatwo ci zyskać sobie ich przychylność, ale czasem ryzykujesz nachalne zaloty i swatanie na siłę. Modyfikator +2 do wszelkich testów Uwodzenia i pozyskiwania sobie względów płci przeciwnej.

Imitator (-2 lub -4)

Zahukać jak sowa, zarzeć jak koń, czy nawet zajęcie jak dziewczka to dla Waszmości żaden trud. Zwierza naśladujesz tak udatnie, że zwiedziesz nawet myśliwego. A i głos ludzki, bywa, imitujesz nad wyraz zgrabnie. Bezbłędnie potrafisz naśladować przeróżne dźwięki zwierząt oraz różne tony głosów ludzkich. Jeśli wydasz 4 punkty to umiesz przybrać głos konkretnej osoby, oszukując nawet jej bliskich krewnych (wykrycie fałszu wymaga bardzo trudnego testu Mądrości lub Zmysłów).

Intuicja niewieścia (-4, -8 lub -12)

Dodatkowy zmysł umożliwia przeczucia, wizje, wyczucie niebezpieczeństwa. Starosta może w ten sposób podsuwać graczom wskazówki lub fałszywe tropy. Jednocześnie sama Panna Graczka ma prawo zażądać testu na Intuicję (przy przewidywaniu niebezpieczeń-

stwa lub modlitwie o proroczy sen.) Zaleta ma trzy poziomy.

4 pkt. - przeczucia i wizje zdarzają się rzadko, a przy wyniku 1-6 na 1k20 są omyłne.

8 pkt. - zdarzają się częściej, a są mylne tylko przy wyniku 1-2 na 1k20

12 pkt. - przeczucie pojawia się zawsze w potrzebie lub na zawołanie (np. przy skupieniu na wróżbie), a omyłne okazuje się tylko przy 1 na 1k20.

Warunek: tylko niewiasty

Lekki sen (-2)

Wać gdy śpisz, toś zawsze czujny jak sowa. Nikt cię nie zajdzie niepostrzeżenie, nie okradnie czy nie ubije. Modyfikator +4 do Zmysłów przy testach czujności podczas snu. Pierwszy nieudany rzut możesz powtórzyć, jeżeli nie jest to sen pijacki.

Nieustraszony (-4)

To tyś się na mury wdierał zuchwały, gdy obca palba zadawała rany. Osiągasz poziom Odwagi: Nieustraszony.

Orator (-3)

Waszmość Pan niczym rzymski senator potrafisz orację ciągnąć, a przemów twych wszyscy radzi słuchają. Modyfikator +2 do Retoryki lub Gardłowania podczas przemawiania i przekonywania.

Piękny głos (-1)

Gdy na wojnę idziesz, bądź gdy do panny cholewki smalisz, zawsze twój głos twym orężem.

Posłuch u zwierząt (-2)

Niczym Cygan, co umie niedźwiedzia nauczyć tańczyć, ty bestie i zwierzęce także oblaskawiasz. Modyfikator +4 przy testach oblaskawiania, tresowania i oceny charakteru dowolnego zwierzęcia. Pierwszy nieudany rzut możesz powtórzyć. Możliwa specjalizacja: +6 dla jednego typu zwierząt, +1 dla pozostałych.

Przychylność Fortuny (-20)

Ile to razy Wać byłeś w wielkiej potrzebie i żeś z niej cały wychodził. A to w bitwie, a to w pojedynku, a to na łowach... Jeśli wydasz jednorazowo wszystkie Punkty Fortuny, wychodzisz cało z dowolnej opresji.

Warunek: tylko za zgodą Starosty Gry

Sen w kulbace (-2)

Potrafisz spać w siodle podczas spokojnej jazdy. Twoje ciało bez udziału świadomości utrzymuje równowagę. Każde 2 godziny snu w siodle równają się 1 godzinie zwykłego wypoczynku.

Urok niewieści (-7)

Panna, kusząc wdziękami lub biorąc na litość/ambicję, jest w stanie pozyskać zaufanie i pomoc dowolnego

mężczyzny. Nieszczęśnik, który przegra test na Mądrość przeciwstawny Fantazji niewiasty, jest pod urokiem. Nieudany test na Mądrość można powtórzyć, jeśli grożą srogie konsekwencje (np. strażnikowi za wypuszczenie uwięzionej). Zauroczony szlachcic musi spełnić każde życzenie, które nie będzie sprzeczne z jego kodeksem moralnym. Na przykład lisowczyk - bandyta bez wahania zabije wskazaną osobę, ale człek bogobojny do tego się nie posunie - co najwyżej poprze sierotkę w sądzie lub jako mediator. „Przemysłenie sprawy” (kolejny test na Mądrość) i wyrwanie się spod uroku jest możliwe raz dziennie, po obudzeniu się ze snu. Urok można przełamywać też za każdym razem, gdy panna uczyni coś, co wzbudzi podejrzenia lub niechęć zauroczonego.

Warunek: tylko niewiasty

Watażka (-5)

Waći już od kołyski pisana była buława. Jako dowódca się sprawdzasz wybornie i w ogień za tobą pójda twoi ludzie. Modyfikator +5 do wszystkich testów dowodzenia (Fantazja). Pierwszy nieudany rzut możesz powtórzyć.

Wielkołud (-3)

Waćś niczym Goliat na wszystkich z góry spoglądasz. Bdy Cię oponent widzi to mu strach. Modyfikator +2 do Fantazji przy konfrontacji z przeciwnikiem (zastraszaniu) twarzą w twarz.

Wycucie stron świata (-3)

Gdzie byś nie był, zawsze odkryjesz, gdzie jest północ. Nigdy się nie zgubisz w lesie, stepie a nawet jaskini. Zawsze znajdziesz właściwą drogę. Modyfikator +4 przy testach na orientację w terenie. Pierwszy nieudany rzut możesz powtórzyć.

Zaklęcie (-2)

Znasz jedno z zaklęć opisanych w Księdze X. Lub jakieś inne, jeśli Starosta pozwoli.

Żelazna wola (-4)

Nie sposób Waći złamać na torturach, przekupić czy przekabacić na swoją stronę. Jesteś, Mości Panie, niezłomny, ot co! Modyfikator +4 do wszelkich testów Łba lub Mądrości, gdy ktoś próbuje złamać twoją wolę. Pierwszy nieudany rzut możesz powtórzyć.

Żelazne zdrowie (-3)

Furda na mrozie się w przerębli kapać. Nic to, zimne piwo w gardło sobie lać. Waszmość przenigdy o choroby martwić się nie musisz. Modyfikator +4 do Łba przy odporności na przeziębienia, gorączkę czy katar. Jeśli coś takiego złapiesz, strząsasz z siebie chorobę po 2 - 3 dniach. Przeciw groźnym chorobom epidemicznym jak dżuma czy ospa masz +20% odporności, ich objawy działają na ciebie o 20% słabiej i chorujesz

o tyleż czasu krócej. Pierwszy nieudany rzut możesz powtórzyć.

Przewagi majątkowe

Klejnót szlachetny (-3)

Kamyczek w trzęsieniu, rubinek w pierścieniu, perły w garści... Posiadasz kosztowny klejnót - pierścień, naszyjnik, złoty łańcuch, broszę do czapki itp., co ma wartość zawnego konia (30+1k20 zł).

Oręż doskonały (-5)

Broń biała jest lekka i doskonale wyważona; broń palna mistrzowsko wykonana. Broń biała: +1 do Biegłości. Broń palna: +1 do Rusznicy. Łuk: +20 kroków zasięgu.

Oręż paradny (-3)

Przybrać się od parady i o rękę panny wojewodzianki iść prosić już można. Bogato zdobiony oręż wart jest co najmniej trzykroć tyle, co jego wersja bojowa. Pokazać się z takim to zaszczyt prawdziwy. Za to gorzej sprawdza się w boju: -2 do Biegłości, -2 do testu obrażeń. Oręż paradny za 6 punktów ma normalne parametry bojowe.

Przedmiot magiczny (-4)

Posiadasz jeden z przedmiotów magicznych opisanych w Księdze X. Lub jakiś inny, jeśli Starosta pozwoli.

Przy pieniądzu (-3)

Gdy jest wór złota, jest i kompanija do zabawy i białogłów multum. Zaczynasz grę bogatszy o 10 + 1k20 złotych. Możesz za nie zakupić dodatkowy ekwipunek.

Święty symbol (-2)

Gdy bisurmanin szkaplerzyk z Najświętszą Panią obaczy, wnet łacniej go będzie w pysk szablą zajeżdżać. Święte symbole mogą uchronić przed złymi mocami i potworami (patrz: Księga X).

Sługa (-6 lub -12)

„Przyjechał do mnie szlachcic, co po dworach zebrze; chudych para szkap we wozie, a hajduk we srebrze.” Pan Gracz może stworzyć sobie postać sługi - plebeja: -6 pkt. za zwykłego, -12 pkt. za wiernego i lojalnego, na którym może polegać jak na sobie.

Strój karmazyna (-5)

Choćbyś komuś w pysk wyciął, to ten jeszcze na kolana kornie padnie, bo znać, żeś pan nad pany! Masz przy sobie (lub w jukach) strój wart tuzin razy tyle co normalny ubiór. Jak sułtan turecki, albo dyament w nim błyszczysz! Niczym carewicz moskiewski w nim wyglądasz.

Strój posesjonata (-3)

Nie szata zdobi człowieka, powiadał szarak jeden z Mazowsza. Masz przy sobie (lub w jukach) strój wart trzykroć tyle, co normalny ubiór. Dbaj o niego, bo znać, żeś ponad miarę możny pan.

Wierzchowiec (-4 lub -6 lub -10)

Koszt 4 pkt. to koń wyborny: zdrowy, silny i urodziwy, jakiego tylko pozazdrościć. 6 pkt. to koń wyszkolony do bitwy: umie iść w szyku, jeźdźca słucha absolutnie, nie lęka się wystrzałów, zapachu krwi ani tłoku. 10 pkt. to koń nie tylko bojowy, ale i specjalnie wytresowany – przybiega na gwizdnięcie, atakuje wrogów kopytami i zębami, nie pozwoli wsiąść na siebie nikomu bez pańskiego pozwolenia.

Przewagi bojowe**Leworęczny (-2)**

Lewą ręką łatwiej śmierć zadawać. Walcząc białą bronią masz +1 Punkt Walki w starciu z przeciwnikiem, który nie przywykł fechtować z leworęcznym szermierzem.

Oburęczność (-9)

Waszmość równie dobrze potrafisz jedną, jak i drugą ręką walczyć. Czasem nawet dwie szable możesz w ręce wziąć, gdy potrzeba taka zajdzie. Gdy używasz dwóch broni naraz, ta dodatkowa ma połowę Punktów Walki (patrz: Księga V).

Ostatni cios (-2)

Jeśli odniesiesz w walce ciężkie rany, które niebawem zwałą cię z nóg, możesz włożyć wszystkie siły w jeden, ostatni cios, lekceważąc sobie ból i osłabienie. Gdy więc dostaniesz ranę ciężką lub okrutną, zyskujesz jeden „darmowy” cios (był to specjalny), który zadajesz bez żadnych kar (tak jakbyś był w pełni sił i miał dość Punktów Walki). Nie złożysz już po nim zasłony, tylko osuniesz się bez sił na ziemię, lecz może uda ci się dosięgnąć wrażego wroga. A wtedy „Boże błogosław niewinności”.

Przerzucenie (-2)

Podczas walki potrafisz nagle przerzucić broń z jednej ręki do drugiej. Wymaga to normalnego testu Zwinności i kosztuje 1 Punkt Walki. Jeśli przerzucenie się uda, następny cios, który zadasz drugą ręką, będzie dla wroga zaskoczeniem – otrzyma karę -3 do testu obrony. Gorzej, jeśli przerzucenie (test Zwinności) się nie uda... wtedy szabla ląduje na ziemi, a ty zostajesz z pustymi dłońmi.

Sekretne cięcie (-4)

Zdobywasz jedno sekretne cięcie lub pchnięcie, wybrane spośród opisanych w Księdze V.

Szybki refleks (-5)

Waszmość umiesz szybko reagować na zaskoczenie. Twoja Inicjatywa jest o +2 wyższa, niż wynika ze zwykłego uśrednienia Zmysłów i Zwinności.

Walka w trudnych warunkach (-1)

Potrafisz walczyć w warunkach utrudniających poruszanie się i swobodę ruchów. Na chwiejnym pokładzie statku, po kolana w wodzie, na śliskich kamieniach. Wszelkie ujemne modyfikatory testów za trudne warunki walki są dla ciebie o połowę mniejsze.

Walka w tłoku (-1)

Nieraz już brałeś udział w bitwach czy zwadach i przywykłeś do walki w gęstym ścisku. Wszelkie modyfikatory testów za walkę w tłoku są dla ciebie o połowę mniejsze.

Przewagi społeczne**Dłużnik (-1 lub -2)**

Szlachcic jakiś winien ci jest 50 złotych (za -1 pkt.) albo 100 złotych (za 2 pkt.) długu, do spłaty na najbliższy Święty Marcin (11.XI).

Koligacje (-2, -4 lub -6)

A to siostra gdzieś się dobrze wzeniła, a to brat stryjeczny na urzędzie i jeśli co trzeba, to radzi wspomogać. Na miarę możliwości, ma się rozumieć. Koligacje z możliwym urzędnikiem ziemskim (starostą, podkomorzym, sędzią) są warte -2, z kasztelanem mniejszym -4; z kasztelanem większym, wojewodą czy innym senatorem -6. Pokrewieństwo jednak nie zawsze otwiera wszelkie drzwi. Czasem to nawet gorzej...

Kompan od serca (-1, -2 lub -3)

Nawet jeśli w trzosie pusto, prawdziwy kompan w komitywie pozostanie. Koszt -1 za zwykłego osiadłego szaraczka, -2 za urzędnika lub szlachcica z szcunkiem w powiecie, -3 za towarzysza pancerny / husarskiej chorągwi lub oficera cudzoziemskiego.

Liczny ród (-3)

A we dworze Maciejów tuzin, Michałów siedmiu, a talara ani jednego... Masz gdzieś w Polsce ludny zaścianek albo insze gniazdo rodowe, gdzie jak przyjedziesz i krzykniesz „Bracia, pomóżcie!”, to w mig 3+1k10 szabel za tobą stanie.

Możny pan (-4)

Waszmość pochodzi z wybitnie możnego rodu. Rodowe majątności są rozległe i wielkie, mimo że ty daleki jesteś do dziedziczenia. Samo nazwisko otwiera przed Wacją wiele drzwi, bo znać, żeś bogaty z domu. Dalekie i niepewne te bogactwa, po prawdzie, ale zawsze splendoru przydające. Masz +4 do testów

w kontaktach ze szlachtą i z ludźmi obeznanymi z twym rodem.

Protegowany (-4, -6 lub -10)

Asan masz to szczęście, że ktoś wysoko na stołcu zasiadający protekcję nad tobą rozciąga. Może to być lokalny starosta lub jakiś możny pan. A może sam hetman lub jakiś bogaty magnat. Za -4 pkt. masz protekcję starosty, podwojewodzkiego, kasztelana lub królowej; za -6 pkt. protekcję hetmana, wojewody lub biskupa; za -10 pkt. protekcję samego króla.

Urzędnik (-1, -2 lub -4)

Mości Panie, tyś nie byle szlachetka, bo urzędem nazwisko swoje zdobisz. Owszem, nie jest wysoki, boś najwyższej wojskim, łowczym czy też podstolim, ale to cię nad szarą brać szlachecką wynosi. Za -1 pkt. masz urząd dziadkowy (gdy dziadek był starostą, tytułujesz się „starościowicz”, gdy sędzią, tyś „sędzicowicz”), -2 pkt. za ojcowy (gdy ojciec starostą, tyś „starościc”, gdy podczaszym, tyś „podczaszyc”), -4 pkt. za własny ziemski niższej kategorii (od skarbnika do cześnika).

Wież kolokacyjna (-5)

Posiadasz ćwierć wsi kolokacyjnej, puszczone w dzierżawę lub w rękach rządcy. Przynosilaby roczny dochód w wysokości 250 + 5k20 złotych, gdyby dobrze i bezpośrednio zarządzać. Ale że w twym imieniu władza złodziej rządcą lub dzierżawcą, dostajesz co roku 50 + 1k20 złotych na św. Marcin (11. XI).

Podwójne przewagi, albo gładki ponad wszelką miarę

Większość Przewag gwarantuje dodatnie modyfikatory do pewnych testów i działań, a niektóre pozwalają powtarzać nieudane rzuty. Za zgodą Starosty Gry Gracz może wykupić tę samą zaletę dwa razy, podwajając tym samym osiągnięte korzyści. Na przykład, dwukrotnie wykupione „Gardło bez dna” dodaje aż +4 do Łba podczas pijatyki i pozwala aż dwa razy przerzucić nieudany test. „Gładość” wykupiona jeden raz, za -2 pkt., gwarantuje postaci zauważalną urodę i +2 do kontaktów z płcią przeciwną, ale „Gładość podwójna”, za -4 pkt., to już piękność wybitna i +4 do wspomnianych testów.

Incompatibilia, albo rzecz niepodobna...

Ufając w rozsądek Panów Graczy i Starostów Gry, nie określamy ścisłej listy incompatibiliów, to jest wzajemnie się wykluczających wad i zalet. Oczywiście być powinno, że nie można dla jednej postaci wybrać Konusa i Wielkoluda, albo Ubogiego i Przy Pieniądzu, albo Łba z Żelaza i Wrażliwego Na Ból. Oficjalnych incompatibiliów nie ma także i dlatego, że niektóre mało prawdopodobne połączenia są jednak możliwe.

Na przykład człek Ubogi może mieć Sługę, Samotnik być Oratorem, a Delikatny cieszyć się Gardłem Bez Dna, choć to wyjątkowe przypadki. Da się zdobyć Oręż Paradny, który zarazem będzie Orężem Doskonałym. Można mieć Niesprawną Rękę oraz Oburęczność, aby sprawnie władać drugą dłonią. Ostateczne ustalenie incompatibiliów pozostawiamy więc do uznania Starosty Gry. Ma on prawo zawetować każde połączenie Przywar i Przewag, które wyda mu się naciągane.

Limity, albo dość już tego!

Każda postać może mieć 5 Przymiotów i 5 Przywar bez łaski i pozwolenia Starosty Gry. Więcej niż 5 tylko za starościńską zgodą.



Pars secunda: Personalia i status

I tak oto ukończyliśmy pierwszą stronę Konotacji. Pozostała strona druga, na której zapiszesz personalia swej postaci oraz wszelkie dane odnośnie charakteru i statusu społecznego. A oto wskazówki:

Imię i nazwisko

Szlachcic z dumą nosi nazwisko rodowe, imię zaś lub imiona otrzymał najpewniej na cześć świętego patrona lub po którymś z dostojnych przodków. Bywa i tak, że w jednym rodzie ulubiono sobie trzy czy cztery męskie albo kobiece imiona i tylko takie powtarzają się

przez kilka pokoleń. Wtedy dla rozróżnienia sławnych antenatów konieczne trzeba używać dwóch imion. Rzecz jasna, imiona polskie inne są niż ruskie, litewskie i tatarskie, że nie wspomnieć o przybyszach cudzoziemskich. Jeśli masz kłopot z wyborem, przykładowe imiona typowe dla Litwy i Rusi znajdziesz w Sylwie na końcu książki.

Herb

Jednym herbem często pieczętuje się wiele rodzin, więc wybór klejnotu nie jest bez znaczenia. Rody używające wspólnego herbu, nawet jeśli noszą zupełnie inne nazwiska, łączy więc „krewniactwa herbowego”, pod którą często można się doszukać – albo chociaż domniemywać – odległego pokrewieństwa lub powinowactwa. Herb jest oznaką szlacheckiego urodzenia, więc bywa marzeniem bogatych i ambitnych mieszczuchów. Wielu sprytnych plebejów przenika do stanu szlacheckiego i przypisuje sobie cudze herby. Przez co własny i prawdziwy jest tym cenniejszy. Przykładowe herby wraz z nazwiskami rodów, które się nimi pieczętowały, znajdziesz również na końcu książki.

Wzrost, wiek, waga

Ludzie w siedemnastym wieku byli niżsi od dzisiejszych. Średni wzrost szlachcica wynosił 170 cm, a szlachcianki 160 cm. (Chłopi pańszczyźniani, wskutek ciężkiej pracy i niedożywienia, byli jeszcze o około 8-10 centymetrów mniejsi.) Możesz wybrać dla swej postaci wzrost w granicach 160-180 cm (kobiety o 10 cm mniej). Jeśli pragniesz mieć wyższą postać i spoglądać na innych z góry, musisz wykupić Przewagę: Wielkolud. Wybór Przywary: Konus oznacza wzrost poniżej przeciętnej.

Średnia waga szlachcica to 80 kilogramów, lecz wzrost, budowa i otyłość powodowały znaczne różnice. Określenie tuszy i wagi postaci pozostawiamy w całości Graczom. Z tym, że przy wadze powyżej 90 kilogramów Starosta Gry powinien przydzielić Wagę: Grubas. (Chyba, że ktoś jest Wielkoludem – wtedy można ważyć i 100 kilo, a Grubasem nie być).

Familia

Wielu Graczy w Dzikie Pola zbywa ten punkt byle czym. A niesłusznie! Familia, czyli rodzina, to rzecz arcyważna dla każdego szlachcica. Tutaj wpiszesz Waszność imiona i nazwiska bliskich krewnych, którzy żyją gdzieś w Rzeczypospolitej. Nie bój się, nie musisz rysować całego drzewa genealogicznego. Wystarczy coś w tym stylu:

Ród Dobieckich (ojca) i Ruszkowskich (matki), liczenie rozrodzone w zaścianku Dobrowola w woj. rawnskim. Żyje tam ojciec Maciej, matka Anna, dziadus Jan, braci dwóch młodszych, wiele kuzynów, wniojów i ciotek. Brat cioteczny Jan służy za pocztowego w pancernej chorągwi kwarcianej na Ukrainie.

Jeśli chcesz mieć rodzinę liczną i rozrzuconą po Rzeczypospolitej, w rubryczce pewnie miejsca zabraknie. Wtedy same nazwiska wynotujesz i pokrewieństwo, np. „siostra Konstancja (pod Wilnem)”, a szczegółów już rozpiszesz na osobnej kartce.

Wiara

Wolno Waści wyznawać każdą ze znanych w Polsce religii. Do wyboru masz katolicyzm rzymski (dominuje u szlachty polskiej), grecki katolicyzm (ziemie ruskie i litewskie, głównie Ruś Biała), prawosławie (ruskie i litewskie, coraz mniej szlachty), kalwinizm (silny w Prusach, znany w Litwie i w Koronie), luteranizm (powszechny u mieszczan niemieckich w Prusach, nieczęsty pośród szlachty), wreszcie arianizm (okolice Rakowa, nowosądeckie, małe grupki w Koronie). Tatarom litewskim przystoi mahometanizm, czyli islam. Opisy poszczególnych wyznań znajdują się „Księdze X: Wiara, magia, zabobon”.



Kondycja

W Rzeczypospolitej każdy szlachcic wedle praw jest równy drugiemu. Ale, po prawdzie, kto bogaty, ten ma więcej do powiedzenia. Kto majątności nie ma, ten bez trybunałów do więzi iść może. A kto siedzi na kilku wioskach, tego inni mają w szczerym poważaniu. Oto rodzaje Kondycji Pana Brata, o której decyduje Starosta Gry na podstawie oceny majątku:

Hołota – Szlachta bez majątku, której pełno po gościńcach. Jedyne co mają, to szlachecki herb, szablę i konia. To właśnie początkowa kondycja większości Panów Braci.

Szarak – Zwykle hreczkosiej. Mieszka w zaścianku i pracuje na własnym spłachetku ziemi, lecz włada tylko częstką wioski i najwyżej kilkoma chłopskimi rodzinami.

Pan – Jeśli ma kto dwór, służbę i chłopów trochę, a do tego własną (choćby lichą) wioszczyne, to już Pan.

Posesjonat – Właściciel kilku lub kilkunastu wsi, czasem nawet miasteczka.

Karmazyn – Posiada ogromny majątek, czasem i kilkaset wsi, tysiące poddanych i pełno talarów w szkatułach.

Zasadniczo Panowie Gracze zaczynają zabawę jako Hołota. Starosta Gry może jednak podnieść Kondycję postaci, gdy Pan Gracz wykupi stosowne przewagi społeczne i majątkowe (np. Możny Ród, Urzędnik, Wieś Kolokacyjna etc.). Trudno też uczynić hołotą Towarzysza Husarskiego czy Podstarościęgo.



Kondemnaty

Czasem za warcholstwo trza odpokutować. Tedy sądy i trybunały kary nakładają. Kondemnaty to nic innego, jak sądowe wyroki już wykonane lub oczekujące. A może to być więzienie w wieży, grzywna, banicja, a nawet jeszcze niewykonana kara śmierci. Warto również wspomnieć, co było powodem nałożenia tychże kar.

Majątność

Rejestr wszelkich dóbr nieruchomości, które do Pana Brata należą. Mogą to być dwory, wioski, stawy, lasy, młyny, karczmy etc. Do ustalenia wspólnie ze Starostą Gry.

Pars tertia: Charakter

Ot, i zbliżamy się do końca. Zatrzymaj się Waśc na chwilę, bo tu trzeba się namyślić. Wiesz już, co twa postać umie, jak jest sprawna, jakie przywary tudzież przewagi posiada, jak się zowie i skąd pochodzi. Na tym wszakże nie koniec. Pomyśl, jakiego jest usposobienia. Co myśli, jak postępuje, jak się odnosi do ludzi?

Wybierz sam (tu Starosta Gry nie powinien się wtrącać) po jednym określeniu z każdego rodzaju opisu Charakteru. Dzięki temu łatwiej będzie zrozumieć, jaka jest twa postać. A i sam będziesz wiedział, jak ją odgrywać na sesji.

Wiara w magię

Owa cecha charakteru oznacza, na ile dany Pan Brat wierzy w siły i moce nadprzyrodzone, czary, czarownice, alchemię itp., a także w ich wpływ na świat. Osoba zabobonna lub diablo zabobonna jest bardzo przesądnym człowiekiem, ten zaś, kto określi się jako rozumny, jest 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. Stąd też nawet rozumni miewają chwile zwątpienia i lęku przed mocą nadprzyrodzoną.

Rozumny

Nie wierzysz w magiczne amulety, zamawiania, gusła, czary i potwory. Diabeł też nie taki mocny, żeby bezkarnie panoszył się po ziemi i dobrym ludziom szkodził.

Wątpiący

Zanim dasz wiarę czarom i duchom, wolisz sprawdzić, czy zwykłe, ziemskie siły lub zjawiska w ukryciu nie stoją. Złe siły i czary istnieją na świecie, wiadomo, ale nie wszędzie i nie zawsze, gdzie się prosty lud ich dopatruje.

Ostrożny

Nie wierzysz we wszystkie cudaczne opowieści i gusła, ale w każdej baśni przecie jest ziarenko prawdy. Czasem więc stosujesz się do przestróg zabobonnych ludzi, amulet od złego kupisz na wszelki wypadek, chociaż wielkiej wagi do tego nie przywiązujesz.

Przezorny

Złe nie śpi, więc lepiej mieć przy sobie święty obrazek, amulet czy wodę święconą, przed drogą przeżegnać się nabożnie lub znak tajemny uczynić, a złych miejsc wystrzegać się przezornie. Warto mieć nad sobą

opiekę Opatrzności, a i magicznych czy tajemnych sztuczek zażyć nie zawadzi.

Zabobonny

Oj, siła złego dybie na niewinnego, a więcej jeszcze na grzesznego. Wierzysz w skuteczność czarów, wróżb i zaklęć oraz w duchy, czarty i demony hasające nocami po lasach i gościńcach. Jeśli cię choroby, nieszczęścia i złe przypadki trafiają, nieraz podejrzewasz złe oko, klątwę, albo diabelskie przeszkody.

Diablo zabobonny

Wieszysz, że gęstych lasach i głębokich wodach żyją złe stwory, z którymi najlepiej nic nie mieć do czynienia, a w obejściu przyjazne skrzaty domowe. Każdej nocy Złego napotkać możesz, a i w dzień pewien swego nie jesteś. Od czarów i uroków strzeżesz się pilnie.

Odwaga

Szlachcic, czyli człek rycerski, winien cechować się męstwem. Zarzut tchórzostwa to jedna z cięższych obelg, jakimi można znieważyć szlachcica. Nawet jeśli komuś faktycznie brakuje odwagi, rzadko się do tego otwarcie przyznaje; a jeśli już, to raczej po to, aby ukazać, że strachowi bynajmniej nie uległ. Odwaga jest szczególnie ceniona przez żołnierzy, hultajów i swawolne kompanie, gdyż dla nich nadstawianie karku bądź łamanie prawa jest chlebem codziennym.

Dla każdej tworzonej na nowo postaci możesz wybrać dowolny poziom Odwagi od Lękliwego do Śmiałego (dwa skrajne to już Przywara albo Przewaga). Od Gracza oczekuje się, że poprowadzi swoją postać zgodnie z wybranym poziomem Odwagi. Jeśli jednak rzekomo Lękliwa panna będzie wzorem Basienki pchać się z szablą do Tatarów, zaś Nieustraszony ręką obmyślać fortele na uniknięcie pojedynku, Starosta Gry ma prawo ukarać ich utratą punktów Fortuny. Starosta może również nakazać zmianę poziomu Odwagi na Karcie Postaci na wyższy, jeśli postać w trakcie gry wykaże, że jest bardzo odważna – na przykład dokona wielkich i bohaterskich czynów. Może też obniżyć go, jeśli postać, która ma wysoką Odwagę, zachowuje się jak tchórz.

Tchórz (Przywara warta 5 pkt. wolnych)

Boisz się wszystkiego: ciemności, przemocy, choroby, gniewu Bożego, czarów, diabłów, duchów, ludzi i zwierząt. Stronisz od wszelkich waśni, zawsze wolisz ustąpić niż bronić swego, a najchętniej wieszasz się przy kimś, kto stanie w twojej obronie. Wstydzilibyś się Waść. Gorzej niż baba!

Lękliwy

Lękasz się i wystrzegasz wszelkich konfliktów i zagrożeń, z tego świata i z zaświatów. Unikasz walk, kłótni, procesów i niebezpieczeństw, czynisz też gusła i za-

bobony albo gorliwe modły dla ustrzeżenia się złych sił. Od czasu do czasu potrafisz się komuś postawić, ale łatwo cię zastraszyć i zniechęcić. Nabierasz animuszu tylko w dobrej kompanii, jeśli pewien jesteś, że cię obronią. Zagłoba z Wołodyjowskim u boku był nawet zaczepny i bezczelny. Może jeszcze będą z Waści ludzie.

Ostrożny

Nie lubisz podejmować niepotrzebnego ryzyka. Dwa razy pomyślisz, zanim wdasz się w jakiś spór albo narazisz na niebezpieczeństwo. Tchórzem jednak nie jesteś i jeśli sytuacja tego wymaga, albo gdy potencjalne korzyści są warte ryzyka, albo gdy podpuszczają cię, byś pokazał na co cię stać, potrafisz stanąć dzielnie i godnie się zachować. Przyparty do muru możesz nawet dokazać cudów waleczności!

Niestrachliwy

Nie boisz się żadnego wyzwania, któremu masz szansę sprostać. Nie wykręcasz się od pojedynków, pojedziesz na wojnę, spluniesz na widok czarownicy, nie boisz się w nocy wyjść do wychodka albo z czeladzią na łowy przy księżycu. Znasz jednak umiar i rozsągę i wiesz, że nec Hercules contra plures. Samojeden na trzech zbrojnych się nie rzucisz, otoczony poddasz się raczej niż zginiesz bohaterską śmiercią, Bogu nie bluźnisz ani z diabła się nie śmiesz. Po cmentarzach czy złych miejscach po zmroku też nie chadzasz, bo po co Złe kusić bez potrzeby?

Śmiały

Puszczasz się śmiało w hazardowne imprezy, nawet i takie, w których ryzykujesz głową. Z podjazdem szarpać Moskala czy Szweda, do wrogiego obozu się przekradać, na niedźwiedzia pójść z oszczepem jesteś gotów. Dopiero gdy jawnie widzisz, że nic nie wskórasz, to się wycofujesz lub podajesz tyły. Ciemności, burzy, ani strachów także się nie lękasz, a przynajmniej lęku po sobie nie pokażesz.

Nieustraszony (Przewaga za 4 pkt.)

Nic na świecie przestraszyć cię nie może, chyba tylko prócz gniewu Bożego. Gotów jesteś między czernią kozacką się wyprawić, z największym magnatem albo królem zadrzeć, a choćby i z samym diabłem pojedziesz za rogi.

Pobożność

Czasem przed walką szlachcic ślub złoży, innym razem przed sejmikiem dwie niedziele krzyżem leży. Ot, wzorec jego pobożności.

Ateusz

Klechy prawią budy i dyrdymały. Jeśli jest jakiś Bóg na niebie, to na pewno nie taki, o jakim słyhać w kościele. A najpewniej wszystko to papieskie i księ-

żowskie wymysły, iżby ludziom w głowach mącić, a pieniądze „na Bożą chwałę” wyciągać.

Wątpiący

Zali to na pewno prawda, co ksiądz w kazaniach prawi? Jak to jest, że Bóg miłosierny jest i sprawiedliwy, a tyle zła i niesprawiedliwości dopuszcza? Różni różnie prawią. W Kościele rozłam i Słowo Boże na wiele sposobów tłumaczy. A przy kim racja? Czy słusznie być wiernym Ojcu Świętemu i rzymskiemu Kościołowi, czy lepiej szukać Prawdy w wyznaniach reformowanych?



Praktykujący

Jak cię w domu nauczyli, tak wierzysz i praktykujesz. Kazał ojciec i matka kłaniać się świętym ikonom, toś prawosławny. Kazali całować krzyż rzymski i czcić Matkę Boską, toś katolik. Nauczyli, że czyste Słowo Boże tylko w wierze luterskiej czy kalwińskiej, toś luter albo kalwin. Sam prawd wiary nie rozważasz, bo od uczonych teologów i kapłanów mądrzejszy i tak nie będziesz. W jakiej wierze się urodziłeś, w takiej pragniesz umrzeć.

Wierzący

Nie tylko praktyki religijne spełniasz, ale i wierzysz święcie w słuszność swej religii, odrzucając nauki innych wyznań. Grzeszysz nieraz, gdyż natura ludzka słaba i ułomna, ale ufasz, że poprzez wiarę i pokutę dostąpisz zbawienia.

Żarliwy

Każdy twój dzień od Boga się zaczyna i na Bogu kończy. Nie zapomnisz o modlitwie przed posiłkiem, do kościoła chadzasz kiedy tylko możesz i datki hojnie składasz na ofiarę. Za wszelkie dobrodziejstwa Opatrzności dziękujesz pokornie, a za troski i nieszczęścia tym bardziej, że cię Pan Bóg na tym leż padole próbuje i doświadcza. Każdy większy grzech odpokutujesz, a i za drobne Pana przeprosić nie omieszkasz.

Bogobojny

Jakoby święty zstąpił z nieba i chodził po ziemi. Grzechu jak ognia się wystrzegasz, nieprzystojnego języka słuchać nie chcesz, umiesz nawet obrażę ścierpieć i ubogich własnym kosztem wspomóc. Jeśli zdarzy ci się unieść gniewem i szpetne słowo komu powiedzieć albo przez łeb dzielić, krzyżem potem leżysz i o wybaczenie błagasz, surową pokutę sobieznaczając.

Kochliwość

Jeśli kto podwikę zobaczy, to czasem na miejscu nie może wytrzymać. Inny już bialek nieciekaw i woli pod lipą spać.

Oziębły

Nic ci po płci przeciwnej. Czy sprawił to wiek sędziwy, czy wstydliva choroba, czy wiara czysta i nieskalana, żadne wdzięki i amory nie są dla ciebie pokusą. Nawet hurysy w tureckim haremie nie przywiodą cię do grzechu.

Obojętny

Nie w głowie ci amory i amatorki. Na ślub czas przyjdzie, a jeśli nie przyjdzie, to i też niewielka szkoda. Towarzystwa płci przeciwnej nie pragniesz i nie szukasz. Trzeba nie lada urodziwej buzi albo rozpustnej, hucznej uczyty, by rozpałić w tobie żądze. Acz możliwe to, możliwe...

Cnotliwy

Bywa, że cielesna żądza wiedzie na pokuszenie, albo też kochliwe serduszek wyrwa się ku miłej osobie. Ale że to i nieobyczajne, i, jak powiadają, grzeszne, wstydzisz się takich słabości i wolisz im nie ulegać. Acz niełatwe to pokusy, a ludzka natura słaba i grzeszna! Jeśli serce milknąć nie chce, to już chyba o małżeństwie trzeba myśleć.

Nie od tego

Mile towarzystwo płci przeciwnej nic tobie nie wadzi, wręcz przeciwnie, chętnie się w takim znajdujesz. Rozmową się nie wstydzisz, od tańca nie stronisz, a jeśli się zdarzy skradziony pocałunek czy tajemna schadzka, to cóż w tym strasznego?

Flirciarz

Lubujesz się w amatorach i zalotach. Gdy w oko wpadnie jakaś ładna gębusia, zaraz myślisz, jak tu się zbliżyć i zwrócić na siebie uwagę. Zakochujesz się łatwo i szybko odkochujesz, jak pan Wołodyjowski. Miłości i miłości zmieniasz rychło, wiele o to nie dbając.

Bałamutnik

Gdzie tylko jakaś dobra partia albo okazja do grzechu, tam już jesteś i nie odpuszczasz. Albo zakochujesz się na zabój, szaleńczo i bezgranicznie, albo wielką i bezwstydną rozpustę płodzisz. Gdy amory sercem owładną, trudno na tobie polegać, bo wielką skłonność żywisz do głupstw i ryzyka.

Honor

Szlachcica po honorze i herbie poznać można. Częstość bardziej wśród szlachty się liczy, czy kto ma honor, niż czy jego familia starożytna i bogata. Honor szlachecki to grunt!

Bez honoru

Lajdak bez honoru i bez sumienia. Krzywoprzysięstwo, zdrada, kradzież i wszelkie łotrstwa snu ci z powiek nie spędzają. Skończysz na szubienicy, nie może inaczej być!

Niehonorowy

Szelma z ciebie i łotr. Przed krzywoprzysięstwem się cofniesz, po zdradzie przyjaciela lub Ojczyzny sumienie gryźć cię będzie całe życie, ale już oszustwa, kłamstwa i matactwa popelniasz z łatwością. Może kilka zasad masz niezłomnych, prócz tego nic. Otruć kogoś albo zabójcę nasłać, dokument sfałszować, bramę wrogowi otworzyć – ot, cóż to dla ciebie!

Mało honorowy

Kto cię zna, ten ci na słowo nie uwierzy, póki nie przysięgniesz. O honorze często mówisz i krzyczysz, pozory rad zachowujesz, ale w sercu go nie nosisz. Jeśli honorowy postępek korzyść przyniesie, to i do brze. Ale gdy tego wymaga interes własny, to pójdziesz za głosem zysku, a honor obronisz krzykiem, szabłą lub procesem.

Honorowy

Cenisz sobie honor i reputację i nie pozwolisz, by ktoś je poszarpał. Obrażać się nie pozwolisz, kłamać nie lubisz, a nim przestępstwo jakieś lub nieuczciwość

popelnisz, dwa razy się zastanowisz, czy warto, bo potem sumienie spać nie daje.

Bardzo honorowy

Honoru swego nie splamisz, chyba że w wielkiej desperacji albo konieczności, a i to z ciężkim sercem. Słowa danego zawsze dotrzymujesz, z wrogiem walczysz uczciwie, do podstępów uciekasz się tylko w ostateczności. Wolisz nawet zginąć, niż okryć się hańbą.

Wzór honoru

Żadna siła czy konieczność nie zmusi cię do niegodnych postępów, gdyż nie ma nic ważniejszego ponad honor. Jeśli trzeba ponieść klęskę, stratę, śmierć okrutną, jesteś na to gotów.

Praworządność

Ileż to w Rzeczypospolitej sobiepaństwa, prywaty, braku poszanowania praw! Wybierz, czy staniesz pośród warcholów śmiejących się z prawa, czy pośród ludzi cnotliwych i praworządnych.

Gwałciciel praw – Łotr i szubrawiec, który plwa na wszelkie zasady. Robi co mu się żywnie podoba. Sam sobie jest panem. Za nim tylko krew, ogień, mogiły i zdeptane prawa.

Burda – Lubi zwady i zajazdy. Ścigany przez prawo i skrzywdzonych ludzi. Często dumny jest z tego właśnie, że jako prawdziwie wolny szlachcic o żadne prawa czy zakazy nie dba.

Prawem i lewem – Człek ani zły, ani dobry, któremu czasem diabeł za kołnierz siedzie. Nie czerpie złośliwej radości z łamania praw, ale przed bezprawiem się nie cofnie, gdy widzi w tym własny interes lub wyższą konieczność. Prawem czy lewem, wszystko mu jedno.

Dobry obywatel – Żyje spokojnie i nikomu nie wadzi. Człek poczciwy. Niekiedy zdecyduje się na uczynek bezprawny, bo natura ludzka przecież jest ułomna. Trzeba go jednak skusić zyskiem czy ambicją, bowiem prawo na ogół szanuje, a występki ciążyą mu na sumieniu.

Praworządny – Wróg warcholstwa i prywaty. Orędownik porządku i stateczności. Jeśli kiedykolwiek świadomie złamie prawo, to tylko z jakiejś ważnej przyczyny (na przykład w służbie Ojczyźnie), a i to z ciężkim sercem.

Stróż praw – Perła obywatelstwa. Nigdy nie splami się złym i niegodnym uczynkiem. Jak w prawach zapisano, tak być musi i żadna siła nic tu nie pomoże. Prawo to świętość!



Moderunek

albo o koniach, szablach, rapierach i innych armamentach rzecz krótka

O czymże Polska myśli i we dnie, i w nocy?
Żeby sześć zaprzęgano koni do karocy;
Żeby srebrem pacholców od głowy do stopy,
Sługi odziać koralem, burkatelą stropy;
Żeby na paniej perły albo dyjamenty,
A po służbach złociste świeciły się sprzęty;
Żeby pyszne aksamit puszyły sobole;
Żeby im grały trąby, skrzypce i wijole;
Żeby po stołach w cukrze piramidy stały
I winem z suchych groznów wspienione kryształ.
Już ci niewiasty złotem trzewiki, niestety,
Mężowie nim wszeteczne wyszywają boty,
Już perły, już kanaki noszą przy kontuszach;
Poczekawszy, będą je nosili na uszach...

[Fragment „Zbytki polskie” Wacław Potocki]



O koniach, czyli szkap, fryzy i araby

Kłaniam się nisko Wielmożnemu Panu! Rad jestem, że Wasza Miłość zechciałaś stajenkę zobaczyć, bo to najcenniejsza rzecz, która ci w spadku po nieboszczyku panu chorążym ostała. Powiadają, że nie ma lepszych koników w całym województwie, jako to u nas chowane. Zaiste, prawdziwe skarby u siebie w opiece mamy i niejednen rad by na nich rękę położył. Niektóre bestyjki z najdalszych krain sprowadzone, jak choćby ukochany mój kary Sultanek, którego z Krymu jest wzięty od samego Złotego Beja. Teraz powiem ja Waszmości o koniach, a ty sobie rumaka wybierz takowego, na jakiego cię stać i zapisz go w Konotacji.

Skoro mam wedle ostatniej woli zmarłego inwentarz Waszej Miłości okazać i Jaśnie Pana wyedukować o hippice, tedy zanim powiem o samych koniach, poznaj Waszmość szczególne ich typy wedle wyglądu i wieku. W Sarmacji żywie multum koni. Najmniejsze z nich, drobne i niewyrośnięte szkapiny, zwie się konikami, kucykami lub kosiami. Na nieduże konie zaprzęgowe, do powozów czy karet, mówi się mierzyny albo mierzynki. Ogromne, wyrośnięte konie, co na ten przykład w artylerji wielgachne harmaty ciągną, zwie się dylongami, bucefałami lub też drabinami. Złe trzymane wierzchowce, poszerszeniałe, chude i słabe, zwie się mianem chmyzów, szkap, wywłok lub terlic.

Prócz koni wierzchowych i zaprzęgowych, są w Rzeczypospolitej konie powodowe. Sługują one częstokroć do tego, by prowadzić je podczas wielkich pochodów czy uroczystych wjazdów króla lub magnatów - okulbaczone, ale bez jeźdźców. W wojsku z kolei ciągnie się podjezdki, czyli konie na zapas dla towarzyszy husarskich lub pancernych. Przytrafia się, że gdy jazda polska ciągnie bez taborów (to jest: komunikiem), każdy jeździec rusza w „dwukoń” lub „trzykoń”, co znaczy, że prócz ulubionego konia bojowego ma ze sobą jednego lub dwa luźne. Kiedy wierzchowiec jest już zmęczony, przesiada się taki jeździec na podjezdka. Na podjezdkach siedzi także służba i czeladź dworska.



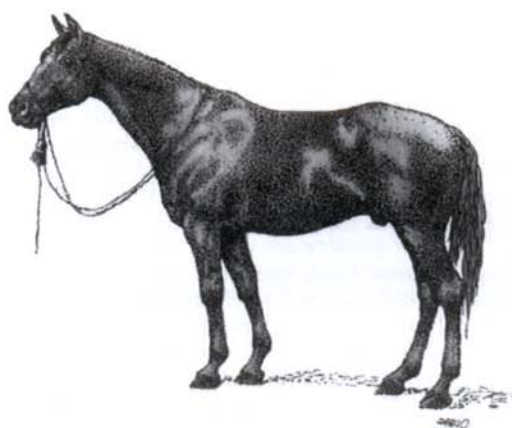
Czas teraz, by Wasza Miłość posłuchał, co chcę mu rzec w materii wszystkich wierzchowców, które kupić można na targach i jarmarkach w każdym większym mieście Rzeczypospolitej.

Araby to rasa koni wschodnich, które rozrodziły się u nas dość licznie, mając do dyspozycji szerokie stepy Rzeczypospolitej. Araba zazwyczaj nie są zbyt wielkie, słyną zaś jako śmigłe i wytrzymałe wierzchowce. Niestety, ponad miarę są wrażliwe na niepokoję, zwłaszcza na mrozy. W Rzeczypospolitej ceny tych zwierząt mogą być zaiste zawrotne. Zwykle jednak araba kupić można już od 100 złotych.

Rumaki, zwane też anatolijczykami lub końmi tureckimi. Są one nieco większe od arabów, równie szybkie, ale też mniej wrażliwe na niepokoję. Kapryśne są i trudne w ujeżdżaniu. W Koronie jak i na Litwie spotyka się ich sporo. Są jednak droższe od arabów, bo szlachetniejszej krwi.

Bachmaty to rasa koni stepowych skrzyżowanych z arabami. Te małe, włochate koniki Tatarowie krymscy hodują w wielkich stadach. Na nich właśnie porusza się orda. Bachmaty są niskie, krępe, a nade wszystko wytrzymałe na trudy i niepokoję. Zimą potrafią iść całe dnie bez ustanku, aż padają z wyczerpania. Mogą żywić się trawą i korzeniami, które wykopują spod śniegu na stepie. Bachmaty można dostać za sumy znacznie niższe niż ceny arabów. Zwykle kosztują od 40 do 100 złotych. Wyjątkowe okazy koników owych, zwane wilczarami, sprzedaje się jednak i po kilkaset złotych.





Argamaki są rasą koni perskich. Dość powiedzieć, iż trudno są dostępne w Rzeczypospolitej. Nie można ich kupić na zwykłym targu, a nawet w większym mieście. Ot, od święta jakowyś karmazyn ma w stajni lub poseł z daleka na takowym przyjechał.

Dzianetami nazywa się konie hiszpańskie, sprowadzane z zachodniej Europy. Dzianety, jeśli są zwyczajne, bywają duże, rosłe, wyćwiczone i spokojne. Nadają się do parady, uroczystych wjazdów, do popisów jeździeckich, gonienia do pierścienia i wożenia pięknych pańien. Koników tych nie warto jednak do bitwy brać. Na targu można je dostać tylko, gdy fortuna sprzyja. Zwykle kosztują od 150 do 200 złotych, a nawet drożej.

Sekiele są dobrze znane w Małopolsce i na Podolu. Jest to rasa koni siedmiogrodzkich, węgierskich. Koniki te są dość kościste, małe i wytrzymałe. Jeżdżą

na nich najczęściej węgierscy sabaci, to jest zbóje i lotry pierwszej wody. Sekiele bywają najczęściej w Małopolsce, Mołdawii i we wszystkich przygranicznych miastach Podola. Kupić można je już od 20 złotych.

Hucuły to małe koniki o grubej szyi. Ród swój wiodą z Karpat i Tatr, gdzie są najulubieńszymi końmi górali. Hucuły ceni się za to, że są bardzo wytrzymałe i mało wybredne przy jadłach. Są także bardzo tanie, bo dostępne już od kilku złotych. Zaprzęga się je do wozów i bryczek.

Hestrami zwie się podobne hucułom konie szwedzkie. Także one są małe, długowłose, oraz wytrzymałe na chłód i zimno. W Rzeczypospolitej jest ich wszelako bardzo mało.

Żmudziny to konie większe od huculów, aleć mniejsze od arabów. Wywodzą się, jako ich miano wskazuje, ze Żmudzi. Maści są zwykle kasztanowej, o długich grzywach. Służą do pracy w polu, jak i do jazdy wierzchem. Używa ich zwykle uboga, zaściankowa szlachta, również chłopci i mieszcianie. Nie nadają się dla wojska, bo zbyt nikczemnego wzrostu - „rzekłbyś, chorągiew na psach siedzi”, jak ocenił Wołodyjowski. Na jarmarkach żmudziny można kupić już za 15-20 złotych.

Konie moskiewskie, jak wiadomo, wywodzą się z Wielkiego Księstwa Moskiewskiego. Są wzrostu arabów, okazują się jednak od nich wolniejsze, lecz zarazem znacznie bardziej wytrzymałe. Najczęściej srokatę maści. Bywają bardzo niespokojne i zawodne. Koń moskiewski czasem rozepre się w czasie bitwy. Jest trudny do ujeżdżenia, stąd też rumaków owych nie ceni się zbyt w Rzeczypospolitej.

Wołoszynami zwie się konie poddunajskie, arcypopularne wśród szlachty. Wołoskie podjezdki posiada niemalże każdy w swej stajni. Konie wołoskie są średniego wzrostu, dość wytrzymałe. Nie nadają się wprawdzie do chorągwi husarskich czy pancernych, często jednak używają ich wolentarze i lekkie znaki. Konie wołoskie kupić można już za około 30 złotych.

Fryzy i konie duńskie to wielkie i ciężkie rumaki zachodnioeuropejskie, sprowadzane do Rzeczypospolitej z Niemiec, Danii, Inflant. Są wielkie, powolne, ale wytrzymałe i mogą unieść jeźdźcę w ciężkiej zbroi. Fryzy, zwane również frezami, kupuje się zwykle dla rajtarii lub nadwornych wojsk magnatów. To bardzo spokojne i łatwe do ujeżdżania zwierzęta. Zwykle można zobaczyć je w karej maści. Używa się ich w artylerii jako koni pociagowych. Na nich siedzą najczęściej kirasjerzy i kopijnicy cudzoziemskiego zaciągu, czasami także dragoni. Fryzy są dość drogie. W Rzeczypospolitej kosztują co najmniej 50 - 80 złotych.



Konie polskie to najczęściej spotykane wierzchowce żyjące w Rzeczypospolitej. Zwykle są po prostu mieszancami wszystkich ras, dość jednolitymi jednak, jeśli chodzi o wygląd i charakterystykę. Koń polski nadaje się wybornie do wojska, jest wesoły, średniego wzrostu, oraz wytrzymały na trudy i zmęczenie. Mniej ładny od dzianeta, ale od niego wytrzymałszy. Szybkie te koniki niemal jak ściśle tureckie rumaki. Jeśli zaś chodzi o ceny i dostępność, to można je dostać wszędzie. Wierzchowca polskiego można kupić już za 20 - 30 złotych. Lepsze, silniejsze i wytrzymalsze konie kosztować mogą i trzy razy tyle.

Konie husarskie są najwspanialszymi i najlepszymi rumakami na świecie. Jako sama nazwa mówi, używa ich husaria. Wierzchowce owe, specjalnie hodowane i szkolone do walki, posiadają cały szereg przymiotów. Bacz, jednak: nie jest to osobna rasa! Husarskimi bywają konie polskie, arabskie, tureckie... Najczęściej polskie, płodzone przez starannie dobrane ogiery i klacze. Przyzwyczajone do szczęku zbroic, do strzałów pistoletowych, a przy tym wytrzymałe i szybkie, potrafią prześcignąć dzianety i bachmaty. Nie każdy umie ułożyć i ujeździć husarskiego konia. Zwykle nie kupuje się ich na jarmarkach, lecz w królewskich i magnackich stadninach. Konie husarskie kosztują zwykle zawrotne sumy. Często warte są nawet kilka wsi. Najgorsze kupić można od 200 złotych, bywają zaś i takie, za które płaci się 2 tysiące i więcej. Koń taki to prawdziwy majątek, wierny i oddany towarzysz żołnierskiej niedoli.

Oto, com chciał Waszej Miłości o koniach opowiedzieć. Pamiętaj Waszmość, że koń, którego się prawdziwie afektuje, wiernym jest sługą i kompanionem. Gdy na wojnach będziesz bywał, dbaj o to zwierzę. Miej i czasem baczenie na to, że jak wroga z siodła cięciem zdejmiesz, to w łup trafić może ekstraordinaryjny wierzchowiec. To frukta wojen są najcenniejsze. Wszak jako w Piśmie Świętym stoi, dobry Bóg po to wrogów stworzył, żeby naród Sarmacki miał z kogo łupy brać. Ot co!

Jazda Konna: Każdy zacny koń daje odpowiednio wielki modyfikator do Jazdy Konnej swego jeźdźcy. Konie stare i zmęczone zyskują modyfikator -5 do skoków, wyścigów i innych wyczynów. Żle ujeżdżone podjezdki i konie młode -2, konie narowiste i złośliwe -3 (modyfikatory sumują się z modyfikatorami zależnymi od rasy).

Cena: Ceny orientacyjne. Żrebięta lub konie chore, słabe, stare mogą kosztować połowę podanej ceny. Z kolei okazy wyjątkowe przekraczają cenę wyjściową nawet kilkakrotnie.

Dostępność: Tam można nietrudno dostać wierzchowca danej rasy. Na innych terytoriach trafia się rzadko.



Regestr koni:

Koń:	Jazda Konna:	Cena:	Dostępność:
Arab	+1, wyborny +2	od 100 złotych	stadniny magnackie
Argamak	+2, wyborny +3	od 350 złotych	stadniny magnackie
Bachmat	+0, wyborny +1	od 40 złotych	Ukraina, Wołyń, Podole
Duński, Fryz	+0, wyborny +1	od 50 złotych	Inflanty, Prusy
Dzianet	+0, wyborny +1	od 150 złotych	stadniny magnackie
Hester	-1, wyborny +0	od 20 złotych	Inflanty, Prusy
Hucul	-1, wyborny +0	od 5 złotych	Karpaty i Tatry
Husarski	+3, wyborny +6	od 250 złotych	stadniny magnackie
Moskiewski	+0, wyborny +1	od 25 złotych	Litwa
Polski	+1, wyborny +2	od 25 złotych	cały kraj
Rumak	+1, wyborny +2	od 200 złotych	Ukraina, stadniny magnackie
Sekiel	-1, wyborny +0	od 20 złotych	Małopolska południowa
Wołoski	+0, wyborny +1	od 20 złotych	cały kraj
Żmudzin	-1, wyborny +0	od 20 złotych	północna Litwa



Broń biała, albo o szabli, rapierze, pałaszu, koncerzu i buzdyganie

Pójdź no, smyku, do sieni. Pierwszy raz jesteś u mnie we dworze? Dalibóg, zawszem powiadał, że matka twoja a siostra ma zbyttno na cię chucha i dmucha. Chciała z ciebie dworską polewkę uczynić i do ksiąg gonić. Przybrali by cię w pluderki, rożen za pas wsadzili, a pysk pomadą usmarowali. Byłbys jak pajac na kuglarskim teatrum. Szczęściem twój ojciec nieboszczyk jako i ja rycerskim rzemiosłem się parał, przeto dusza w tobie rwać się pewnikiem do wojaczki musi. Oj dobrze, żem cię w opiekę wziął (a z tobą trzy wsię), asan, bo wiedz, żem rycerz przesławny. Setki, jak i nie tysiące razy w ogniu byłem, a wrogów nasiekłem więcej niż włosów na głowie u tej wiedzmy Rudej Kryski, co w Bramie Floriańskiej w Krakowie wdziękami swymi kupczy. A wiedz, że ona okrutnie kudłata i to nie tylko na łbie... Mówię ci to, jakem Dionizy Muraszko! Nie stój jak słup, jeno pójdź do środka i obacz, co tu wuj zgromadził. A gdy wybierzesz coś dla siebie, tedy w Konotacji swą broń zapisz.

Szabla

Rzeknę ci, niecnoto, że lepszej broni nad szablę nigdzie nie najdziesz. Stąd przywilej noszenia tej broni od zawsze należał do szlachty, co nie znaczy, że służba i zwykle wojsko walczyć nią nie mogą. Z szablą można wojować i na wielkich bitwach, siec się w karczemnych burdach i na sejmikach, rąbać w pojedynkach i zajazdach.

Oręż ten w Polsce znany już od wieku piętnastego. Polskie rycerstwo często wówczas miało do czynienia w boju z jazdą Turków i Tatarów, którzy bez ciężkich zbroić siekali lekkimi szabelkami. Stopniowo zatem pozbywano się krepujących ruchy pancerzy oraz prostych i topornych mieczy. Szabla zagościła na dobre w Rzeczypospolitej, gdy na nasz tron zasiadł Stefan Batory.

Przewagi tej broni szczególnie widać przy walce konnej, gdy polskie szable z łatwością rąbały pludrackie łby. Jest to wyborna klinga do zadawania cięć zamachowych, ale można nią również kłuć i rąbać.

Szabla ma swoją budowę, chłopcze, a jej części noszą różne nazwy. I tak: to, za co się szablę trzyma, to rękojeść. Dalej jest jelec i głownia, która znów dzieli się na zastawę, miąższynę i sztych. Na sztychu szabli jest pióro: naostrzone po obu krawędziach, iżby lepiej przebiegało. Zwykle pióro zaczyna się młotkiem, taką małą wypustką, ot, jak na rycinie. Szablę miewają też strudżyny, czyli rowki zmniejszające ciężar. A głupie Niemce dzieci straszą, że strudżyny są, by krew wrogów lepiej spływała. Ale to i dobrze, bo i przecie póki świat światem, nie będzie nigdy Niemiec Polakowi bratem!

No, a teraz posłuchaj asan o rodzajach szabel...

Karabela

Karabela to wschodnia szabla o osobliwej rękojeści, przypominającej głowę orła – ma łeb czubaty oraz zakrzywiony dziób. Za-wsze rękojeść otwarta, bez kabłąków czy pałaków, a trzyma się ją nieco inaczej niż inne szable, tak, że kciuk kładziesz równolegle do dłoni. Bywają karabelki lekkie, o wąskim ostrzu, są też ciężkie a toporne. Często znajdziesz także bogato zdobione, z ostrzem graferowanym w napisy i wzory, z rękojeścią złożoną z sadzoną klejnotami. Aleć takie do boju niezdatne; jak jaki bogacz wiesza paradną szablę u boku, to zaraz za nim idzie sługa z prawdziwą szablą, jeśli do pojedynku albo zwady przyszło.



Batorówka



Z batorówkami i zygmunówkami napotkasz nieporozumienia. Powie ktoś: batorówka, bo ma na głowni wizerunek i imię króla Stefana. I tak batorówkami nawet karabele nazywają. Chwała Bogu, że koncerzów i noży rzeźnickich królewskim imieniem nie zdobiją, bo i takie „batorówki” by ci pokazali! Wszakże ja wiem, co prawdziwa batorówka: otóż jest to starego typu szabla węgierska. Duża i ciężka szablca, z masywnym piórem, a najwięcej się wyróżnia okrutnie długim, wąskim jalcem, prostym jak u rękojeści miecza. Szabelki te dość często bywają wyposażone w paluch. A wiele spotkasz ich na Mazowszu, bo Mazury biedne i niejeden oręż po pradziadach nosi.

Zygmunówka

Oto późniejszy rodzaj szabli węgierskiej, z rękojeścią zwieńczoną gałką w kształcie migdała, o znacznie skróconym jalcu, niemal zawsze z paluchem. Najwięcej ich wykuto w Polsce za panowania

Zygmunta III, przeto często na ostrzu ujrzyć inskrypcję „SIGISMVNDVS III REX”. Ale i tu mieć baczenie na pomyłką nazwę, bo są i karabele i szable husarskie z imieniem Zygmunta na głowni. Wolno ci je zyguntówkami zwać, jeśli wola. Wszakże moje zdanie na to znasz: błazeństwo i nieznajomość rzeczy.

I to też wiedz: z szabel węgierskich te dwa *species* najłatwiej rozpoznać. Ale nim się batorówka stała zyguntówka, były przeróżne polsko-węgierskie typy pośrednie: z jelicami długimi i krótszymi, z paluchem i bez, z kabłąkami albo łańcuszkami przy rękojeści... nie zliczysz, nie omówisz, nie pamiętasz!

Husarska

Szabla husarska, zwana często czarną szablą, to najprawdziwsza królowa polskiego oręża. Zapatrzona zwykle w paluch (pierścień na kciuk), dzięki któremu łatwiej jest ciąć z ręki oraz cięcie wstrzymać. Specjalnie płatnerz takie wyważenie nadaje, iżby ciężkie pióro wspomagało cios, przez co gromisz jakby młotem i rozszczepiasz nawet opancerzonego wroga.

Czarne szable noszą towarzysze pancerni i husarscy, a także najwięksi rębajłowie i infamisi. Jeśli napotkasz kogo z husarką przy boku, to wiedz, że pewnie umie nią niezłe władać. Taką szablą pociąłem kiedyś zdrajcę Podborskiego, do dziś szelma nosi na łbie szramę, którą mój oręż zostawił! Zdrzca mówi teraz, że ją pod Chocimiem od Turków otrzymał, ale leż to! Gdyż naprawdę ranę ową dostał w zwadzie o nierządną dziewczkę, w zamtuzie U Hożej Jewki w Bieczu.



Krzywe szable wschodnie

Owego żelastwa, szabel tureckich i perskich, jest całe multum i nie sposób całości opisać. Większość ich okrutnie zakrzywiona i szeroka, rękojeści otwarte z jelicami zagiętymi po barbarzyńsku. Wskutek

zakrzywienia do pchnięć z ręki nijak się nie nadają, za to do cięć z zamachu, do młynców, do sztuki krzyżowej. W Koronie takiej szabli nie dostaniesz, ale bywają w ziemiach ruskich, a już na pewno w kramach we Lwowie i Kamieńcu.

Bułat, jatagan

Jataganami walczą tureccy janczarowie. Rękojeść otwarta i prostej budowy, a klinga średnio wygięta, za to poszerzana przy końcu na podobieństwo tasaka. Jak kto ma krzepę w garści, potężnie rąbać taką bronią umie. Podobny oręż zobaczyć możesz u Moskali, którzy zwą go bułatem.

Multanka, ormianka, ordynka

Tych to szabel masz wiele, u jednych przy rękojeści łańcuszek, u innych dziób jak od karabeli. Są to pospolite szable kowane w Rzeczypospolitej, w krajach wołoskich i tatarskich. Że są niedrogie, często używają ich pohańcy i Kozacy. Zwykle klingi mają szerokie, a przez to ciężkie. Nie bardzo zakrzywione, bo nie do wymyślnych cięć służą, a do rąbania jak mieczem lub – nie przymierzając – cepem w stodole.

Czerkieska

Osobliwość, smyku, osobliwość! Czerkiesi zażywają szabel, u których nijakiego, choćby najmniejszego jelca nie masz. Rękojeść prosta jakby od noża, a sama klinga lekko tylko zakrzywiona. Ponoć właśnie od długich noży czerkieskie szable się wywodzą. Jest to szabelka lekka a zręczna, jeno przez brak jelca okrutnie łatwo postradać palce przy złej



zastawie. Szablę tę zdobyłem na Jerliczach niecnociach, którym dwór ode... znaczy się, odzyskałem po rycersku. Pytasz, hultaju, czy za to wiś nade mną banicyja? Patrz lepiej tutaj, na kolejną broń, a mnie z pantalyku nie zbijaj, bo gdy ojca nie ma – wujka słuchał będziesz!

Kord

Kord jest to krótka szabla o lekkim zakrzywieniu, z rękojeścią najczęściej zamkniętą kabłąkiem. Podobno kordów często zażywają żołnierze morscy, a to dlatego, że na okrętach biją się w ciasnocie i ścisku, gdzie brak miejsca na wywijanie długą bronią. Kord jest lekki, więc zda się młodym chłopcom albo niewiastom, co mało krzepy w ręce mają. Podobne są krótkie szable niemieckie i włoskie.

Rapier

Obacz no, smyku, na owe cuda na tejsze ścianie wiszące. Widzę, żeś mądrze wykonypował, iż broń ta wygląda niczym rozeń, co się na nim pieczeń z dzika w cheladnej izbie szykuje. Po trochu to masz rację, bo Sarmaci często ową broń właśnie różnem przezywają. Wszelako po prawdzie zwie się ona rapierem i wbrew temu, co wielu rycerzy powiada, jest to oręż skuteczny i w pojedynkach wybitnie śmiertelny.

Rapiery służą głównie do zadawania pchnięć, przeto są długie i wąskie, a solidnym koszem na dłoń przy rękojeści zakończone. Są najczęściej dłuższe od zwykłej szabli, jeśli więc przyjdzie szabliście pojedynek z rapiernikiem, to raczej temu pierwszemu śmierć pisana.

Różnami będą wyłącznie cudzoziemcy i wojska obcego autoramentu. Jeśli w karczmie, w zamku królewskim czy na magnackim dworze spotkasz Francuza, Niemca czy Hiszpana, to bądź pewien, że prócz pludrów i błazeńskiego kapelusza (a w zadku francy) będzie miał rapier.

O ile w pojedynkach walczący rapierem często z szablistą wygrywa, a to dzięki przewadze długości broni, to w walce z konia nie ma już owa przewaga takiego znaczenia. Przeto jeśli oddział polskiej jazdy wpadnie w szwedzkich rajtarów, to im krwawą łaźnię mogą z łatwością sprawić, bo nim ci bodną różnem, ty ich już trzy razy szabłą na ziemię rozłożysz. Pamiętaj także, że i szlachta ma swoje sposoby na pludraków, których w pojedynkach często zażywa. Ale o tym później. Rapiarów jest kilka rodzajów, o których ci powiem. Jedną rzecz to osłony na dłoń, które dwie postaci miewają: są rapiery **koszowe**, co rękojeść ma giętą wokół dłoni stalowe pałaki i obręcze, oraz **dzwonowe**, u których dłoń osłania pełna stalowa



miseczka. Wszakże o to mniejsza. Liczy się klinga, nie rękojeść.

Rapier pojedynkowy

Otóż masz rapier pojedynkowy. Jest to broń nieco lżejsza i o krótszym ostrzu, zazwyczaj misternie a pięknie wykonczona. Nie dla żołnierza do boju kowana, lecz dla szlachty do honorowych pojedynków. Częstość koszt przy rękojeści to prawdziwe dzieło sztuki. Takimi różnami będą się dworacy na pałacowych dziedzińcach i po ogrodach. Ale mimo elegancji jest to broń prawdziwie śmiertelna. Starczy, by ci choćby kawałek w serce wrażono lub w szyję, to nim zdążysz Boskiej pomocy wezwać, już leżysz na ziemi w kałuży juchy.



Rapier bojowy

Tenże rozeń, którym na jednym szwedzkim rajtarze zdobył, to jest najzwyczajniejszy bojowy rapier. Obacz, że kosz ma przy rękojeści potężny i ciężki, a samo ostrze mocne i dość szerokie. Trza mieć siłę w ręce, by móc bōść tym dziadem, jednakże jeśli cię kto nim ugodzi, to z pewnością koleczugię przebijie, a i na wylot dziurę ci w trzewiach taką zrobi, że i talara w nią wsadzisz. Oby nikt cię nigdy tak nie ugodził, bo śmierć pewna jak amen w pacierzu.

Długi rapier sieczny

A to wielgachna machina z Hiszpanii rodem. Długością naszym koncerzom dorównywa. Obosieczny jako miecze, więc i do rąbania i do klucia zdalny. Teraz krótsze rapiery robią, ale dawniej różny takie właśnie były, wielkie i ciężkie okrutnie. Ręka, myślę sobie, w walce rychło omdlewała. A walczone koniecznie z lewakiem w drugiej ręce i tymże lewakiem odbijano ciosy (lub tarczą czy choć rękawicą pancerną). Bo taką ciężką kolubryną zbicia i zastawy czynisz nazbyt powoli.

Szpada walońska

Tu wisi szpada francuska, co ją mój bratanek z wojaży przywiózł. Ponoć we Francji delikatne paniczki takie coś noszą zamiast rapiera. Szpada jest od rapiera krótsza, o wąskiej, giętkiej, leciuteńkiej kłindze, w przekroju trójkątnej. Przy rękojeści mała miseczka dla ochrony dłoni. W Rzeczypospolitej jeszcze takowych nie widziałem. Bratanek mi sztuki szermierze z oną pokazywał i ze wstydem przyznam, że za nim nadażyć nie mógł, bom tego dnia był niezdrow. Lekka zabaweczka, śmiga w rękę aż furczy, a przecie ostrze zabójcze.

Inna broń biała

Pałasz

Pałasz jest to jakoby miecz z rapierową rękojeścią. Służy głównie do zadawania cięć, bo ostrze ma szerokie i ciężkie. Pałaszem walczy chętnie plebs zza zachodniej granicy. Lubują się w nim również dragoni. Zaczyna to broń do walki z konia, choć szabli nie dorównuje. Pałasze bywają znacznie zdobione, choć nie tak bogato jak rapiery czy nasze karabele. Wszakże u niemieckich żołdaków ujrzyć broń prostej konstrukcji, bez żadnych ozdób.

Pałasz claymore

A tenże, co tu na ścianie wisi, to szkocka odmiana pałasza. Wzięła się od klanowych mieczy, które dawnymi czasy do ścinania angielskich łbów służyły. Jest to broń znacznie i znacznie lepiej wyważona. W Rzeczypospolitej zobaczyć ją można u Szkotów i Irlandczyków, którzy na służbę na dwory magnackie wstąpili lub do wojska.

Koncerz

Ha! Widzę, żeś ciekaw tego różna długiego. Wiedz, że jest to koncerz. Broń to polska i przez husarię głównie używana. Rękojeść ma podobną jak u szabli husarskiej, ale ostrze jest długie, proste i wąskie. Niektóre dorównują długością niskiemu człękowi. Bywają koncerze o ostrzu obosiecznym, co nimi od biedy kroić można, ale raczej spotkasz takie, u których głównie w przekroju czwórgraniasta lub trójkątna. Husarz wozi koncerz przy siodle pod lewą nogą. Jak kopie w ataku potrzaska, ima się koncerza i nim jakoby krótką włócznią kluje.

Nadziak, czekan i obuszek

Zaraz po szabli polska szlachta z lubością rwie się do czekanów, obuszków i nadziaków. Broń ta wzięła się jeszcze z wieków średnich. Jeździec dzięki niej mógł rozłupywać pancerze. W Rzeczypospolitej husaria i pancerni chętnie używają tej broni, jednakoż szlachcic także rad na sejmikach czy w burdach obuszkami kogoś uciszyć. Broń ta siedzi na długiej drewnianej łasce lub trzonku, na końcu której znajdziesz żelazną głowicę. Jeśli zakończona jest z jednej strony szpikulcem, a z drugiej siekierką, to jest to czekan. Jak prostym szpikulcem i ciężkim młotkiem, to będzie nadziak; a jeśli ów szpikulce zakrzywiony i zawinięty, to w rękę masz obuch. Okrutnie zacząć się tym cudze łby tłucze.



Berdysz

Berdyszem zwie się topory i toporki na dłuższym kij. Piechota rada ich używa, bo okrutnie to śmiertelna broń w pieszym starciu, często używana jako podpórka do muszketu. Szlachta berdyszami się nie rżnie. Obaczyć je można w rękach pacholców starościńskich, hajduków dworskich i piechoty wybranieckiej.



Kiścień

A owe dziwo to nic innego, jak końska szczeka do kija przywiązana. Zwie się to kiścieniem i wiedz, smyku, że niebezpieczna to broń. Używają ich najdzikszy Tatarzy zwani Nohajcami, kozacka czerń i chłopcy rezuny. Wiedz jednak, że hańba szlachcicowi, choćby najbiedniejszemu, z kiścieniem w bój iść.

Kindżał

Ten nóż, zakrzywiony niczym księżycowy sierp, to turecki kindżał. Broń to wiele wśród szlachty popularna. We Francji czy Anglii pludraki okrutnie rozmiłowane w dżganiu się sztyletami na balach, w karczmach i po pałacach. W Rzeczypospolitej naród rycerski jednakoż właśnie onych kindżałów używa. Po prawdzie wyłącznie po to, by sznury przeciąć, pióro gęsie zaostrzyć lub mięsa przy biesiadzie w karczmie urznąć. Gdyby kto do inszego celu owego użył, to mógłby przekleństwo niebieskie na się ściągnąć.

Powiadają, że gdy szlachcic kindżałem innego Sarmatę pchnie, to Pan Jezus rzewnymi łzami płacze.

Lewak

Ha! Powiadasz, że toć prawie dziecięcy rapier? Zwie się to dziwo lewakiem i służy do parowania ciosów, a gdy okazja się nadarzy, to i do dżgania wroga w żywot. Gdy w prawej ręce rapier trzymasz, to lewak bierzesz do lewej. Gdy wprawny szermierz oboma macha, wiele juchy z wrogów może wytoczyć. Widziałem raz pewnego, jak jeden Angielczyk pięciu pruskich kpów z rożnami na rynku w Toruniu rozłożył. Krwi było na kocich łbach więcej, jak w jatkach u starego Hryčki, gdy z wołów kielbasy robi. Dobrze tak elektorczykom, zdrajcom, bodaj ich wszystkich wysieczone!



Kopia husarska

A to moja chluba. Tak, to najprawdziwsza husarska kopia. Długa jest na trzech rosłych mężów, a jednocześnie ogromnie lekka. Wydrążona w środku, smołą oblana i rzemieniami obwiązana. Dzięki temu nie gnie się, a prosto sterczy. Na końcu w grot stalowy opatrzona i w proporzec. Kruszy się przy pierwszym użyciu, przeto towarzystwo nowe często bierze do bitwy. Broń ta oczywiście jeno w szarży na koniu jest zdalna. A miej baczenie asan, że żaden pikinier husarzowi niestraszny, bo piki zatyka się w ziemię i pod sporym kątem nadstawia, przez co na długości traci. Zaś kopię z konia trzymasz ledwie lekko pochyloną, więc sięgniesz dalej niż pikinier piką. Tak tedy zawsze pierwiej Sarmata pludraka ugodzi. Powiadają historie po obozach wojskowych, że widywano i po kilka trupów wrogich na ułomkach kopii nanizanych. Prawda to być może... Sam kiedyś siedmiu Szwedów z Bożą pomocą przebodłem pchnięciem jednym! Siedmiu rzekłem? Ha! Tuzin ich było! Klnę się!

Rohatyna, włócznia

Oto jest włócznia, która takż może za kopię służyć. Przekracza częstokroć wzrost postawnego człeka w czapie z piórem. Niejeden raz spotkasz rohatynę z nacięciami wzdłuż drzewca, przez co ciężar jest mniejszy. Można nią z konia walczyć, pieszo, a nawet rzucić w kogo.

Pika

Piechota cudzoziemskiego autoramentu w piki jest zwykle uzbrojona. Kije są to długie na dwóch i trzech mężów, a z żelaznym grotem na końcu, którym godzisz we wroga. Jako że broń to głównie przeciw jeździe skuteczna, to i inszą trza mieć pod ręką. Tylko do wielkiej bitwy służyć pika może, gdy szeregi pikinierów stają w formacji i na podobieństwo jeża grotu na nieprzyjaciela wystawiają. W innych zwadach psu jest na buty, bo za długa.

Spisa

Spisa jest dłuższa i cięższa od rohatyny, przeto rzucac ją się nie da. Najczęściej broń ową u Kozaków można obaczyć, bo też spisę zrobić umie byle kowal. Ot, bierzesz długie a tęgie drzewce, a na szczyt zatykasz ostry kawał żelaza. Gdy się kozackie powstania rozlewają po Ukrainie, ruskie chłopstwo zaraz pod kuźniami staje, gdzie grotu do spis kują.

Halabarda i partyzana

Halabarda to nic innego, jak połączenie topora i włóczni. Halabarda ma trzy ostrza: z jednej strony topór, z drugiej hak, na czubku zaś ostry grot jak od włóczni albo noża. Całość zaś osadzona na długim trzonku, często dłuższym aniżeli człek ma wzrostu. Partyzana zaś różni się tym, że ostrze do rąbania ma po obu stronach. Do boju u nas z halabardami nie chodzą, częściej stoją dla parady halabardnicy jako straż na magnackich i królewskich dworach. Wszelako gdy potrzeba przyjdzie, z murów przeciw szturmującym albo na ulicy przeciw jeźdźcom dobrze się oręż ten sprawi.



Regestr broni białej:

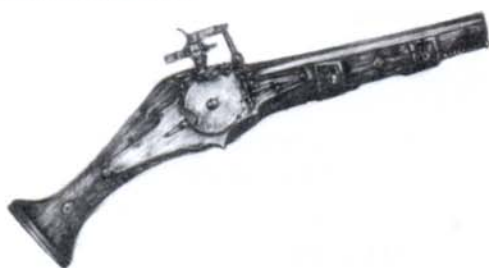
Nazwa:	Inicjatywa:	Obrażenia:	Cena:
Szable		Cięcia	
Batorówka	-1	bez modyfikacji (b.m.)	80 gr
Zygmuntówka	b.m.	b.m.	90 gr
Karabela	b.m. lub -1	b.m. lub +1	100 gr
Husarska	b.m.	+1	150 gr
Krzywa szabla wschodnia	b.m.	b.m.	110 gr
Ormianka, mołdawka, ordynka	b.m. lub -1	b.m. lub +1	85 gr
Czerkieska	+1	b.m.	70 gr
Bułat, jatagan	-1	+1	90 gr
Kord	+2	b.m.	70 gr
Rapiery i szpada		Pchnięcia	
Rapier pojedynkowy	+1	+3	210 gr
Rapier bojowy	b.m.	+3	110 gr
Rapier sieczny długi	-1	+3 pchnięcie, -1 cięcie	100 gr
Szpada walońska	+4	+3	400 gr
Pałasze i koncerz			
Pałasz	-2	+1 cięcie, +2 pchnięcie	100 gr
Pałasz claymore	-1	+1 cięcie, +2 pchnięcie	300 gr
Koncerz	-1	+3 pchnięcie	120 gr
Obuchy i topory		Uderzenia	
Nadziak, obuch, czekan	-3	+3	50 gr
Berdysz	-5	+5	40 gr
<i>Kiścień</i>	-2	b.m.	5 gr
Noże		Pchnięcia	
Kindżał	+8	b.m.	40 gr
Sztylet	+9	b.m.	35 gr
Lewak	+5	b.m.	65 gr
Broń drzewcowa		Pchnięcia	
Kopia	tylko z szarży	+8	50 gr
Rohatyna, włócznia	-1	+4	16 gr
Spisa	-3	+4	12 gr
Pika	tylko w szyku	+6	18 gr
Halabarda, partyzana	-4	+4	80 gr

Z półhaka do Kozaka, albo o strzelaniu

Witam, witam w moich niskich progach, szlachetny panie. Rusznicek czy pistolet Waszmość pan życzy? A może muszkiet? Albo ptasznicek dla syna? Siadźcie, spocznicie, Mości panie, wnet pokażę, co mam najlepszego. A i dla młodego panicza stosowną to będzie nauka. Nieprawdaż? Przebogaty wybór u mnie i klę się, że kto ze strzelbą obeznany, zaraz powie, że we Lwowie nie masz lepszego warsztatu, jak u Szymana. Ot, proszę!

Pistolety

Szlachta najchętniej u mnie kupuje pistolety. Jeśli kto w podróż jedzie, a zbrojów się strzeże, zaraz dwa rajtarskie pistole w olstrach przy siodle wiesza. Weźże, młody panie, do ręki, zmierz się do strzału. Ha! Trudno utrzymać? Ciężkie one i wielkie, bo to wojskowa broń. Zamek, jak widzisz, kołowy, co go przed strzałem kluczem nakręcić trzeba. A potem buuuch! i na trzydzieści kroków kula dziurę uczyni w pancerzu. A po wystrzeleniu chwytasz Waś za lufę i tą ciężką ręką łup, cupu po łbach, po zębach, po hełmach, aż huczy.



Świecą się oczyska synowi Waszmość pana do pistołów. Znać krew rycerską, bo przecie krew nie woda! Zanim wszak lat dojdiesz i krzepkości nabędziesz w ramionach, mały panie, mniejszy pistolet będzie stosowniejszy. Ot, takie cudeniko, co od dłoni niewiele większe, nawet niewiastom służy w podróżach. Bo to w faldach spódnicy się skryje tudzież pod kontusikiem, że niby nic nie ma. Idzie więc śmiało niektóry łotr, plugawiec, łapska brudne



wyciaga, iżby cześć niewieścią zhańbić, a tu panna myk lufę spod sukni i buuuch! kula w brzuchu. A że ołów jadać niezdrowo, zaraz nogami się łotr nakrywa. Ziemię gryźć też wprawdzie niezdrowo, ale każdy medyk powie, że jak ołów w brzuchu, to już ziemię gryźć potrzeba, ha ha ha ha!

Takie to pistolety, albo i większe, acz nie tak ciężkie jak owe rajtarskie zabójce, i do słabej ręki się nadadzą. Osobliwie te mniejsze miewają zamki skalkowe, bo jak się zza pazuchy dobywa i strzela na dwa kroki, to już nie ma czasu kluczykiem nakręcać. Duże, małe, średnie; kołowe i skalkowe, pistoletów multum wszelkiej maści i rodzaju u mnie dostać można. Co tylko zechcieć! To jednak na uwadze mieć potrzeba, że kula pistoletowa niedaleko niesie. Lufa krótka, proszę ja Waszmości, prochu wejście niewiele, to i jak ma nieść? Poleci na dwadzieścia, trzydzieści kroków, może na pięćdziesiąt, gdy z tych większych strzelać. Ale już i takiej siły nie ma, i trafić chyba cudem tylko. W karczemnej bójce albo w bitwie, gdzie się strzela prosto w łby i brzuchy, a najdalej na pięć kroków, nie masz nad pistolet! Jeśli jednak strzelać dalej, to już najlepiej z rusznicy.

Rusznica, to jest arkebuz

To jest rusznica wojskowa, jakich piechota nasza zażywa. W zamek lontowy opatrzona. Zamek z lontem, proszę Waszmości, dla wojska najlepszy, bo tani i się nie psowa. U szlachty takich wszakże nie spotkasz, chyba że kto uboższy i ze starych jeszcze czasów ma po dziadku albo z łupów. Bo co to za pożytek, jeśli wpierv trza lont z woreczka wyjąć, potem ognia skrzesać i rozdmuchać, potem lont do kurka wkręcić...? Toć już trzy razy zabić zdążyć i ograbić! Więc miewa szlachta rusznice i arkebuzy kołowe i skalkowe. Lufa u rusznicy długa, strzelać trzeba obiema rękami trzymając, za to kula i na sto kroków doleci. Arkebuz od rusznicy w tym lepszy, że dłuższy i cięższy, przez co dalej bije i mocniej. Wždy i tak od muszkietu słabszy. Jednak, że zamek ma kołowy, tedy szybciej go nabić można. A że arkebuz lżejszy niżli muszkiet, tedy celniej strzelasz z niego.

Cieszynka

A to jest, cni panowie, bardzo piękna i dobra ruszniczka. Zwie się cieszynką, bo ją na Śląsku w Cieszynie wymyślili. Ma ci ona lufę w środku gwintowaną, przez co kulę w gwint stemplem na siłę wbijać potrzeba. Za to jak przyłożysz do policzka, jak weźmiesz zwierza na cel, jak postrzelasz, tak obaczysz, że z gwintowanej lufy kulka polececi, że hej! Strzelali kiedyś panowie żołnierze we Lwowie przed ratuszem do tarczy. I co się pokazało? Jak strzelać z cieszynki, to i więcej kul ładuje w celu, aniżeli z rusznicy. Na łowy najprędniejsza i na step czy gościniec, gdzie się do pojedynczych strzela zbrojów. Dobrze oko i ręka nie starczy, jeśli broń niecelna. A celniejszej nad cieszynkę nie znajdziesz.

Muszkiet

Żle, że piechota polska i węgierska w rusznice zbija, bo gdy postawić naprzeciw regiment niemieckich, szkockich, szwedzkich muszkieterów, to muszkiety większe żniwo zbierają. Muszkiet jest to strzelba tak długa i ciężka, że potrzeba doń forkietu. Forkiety są to widelki, które końcem w ziemię wbijasz, a na widelkach opierasz lufę, by ramionem ciężaru ulżyć. Kula z muszkietu leci daleko i bije straszliwie. Nawet i na sto kroków pancerz czasem przebija. Najgorsze są niderlandzkie, nawet od człowieka wyższe. Muszkiety bywają lontowe, czasem kołowe, a rzadko skałkowe. Na gościach ich nie widzisz, jeno w wojsku, a czasem po dworach, gdzie do obrony bardzo zdadne. Wszakże z muszkietem i forkietem szlachcic żaden na koniu nie jeździ, bo i tak by zeń strzelać nie mógł.

Bandolet

Dla szlachty, co chce z siodła strzelać, uczyniono bandolety. Owe są w pośrodku między pistoletem a rusznicą. To jakoby krótka, lżejsza rusznica, z której nawet jedną ręką strzelać da się. Kołowe i skałkowe powszechnie się widuje.

Półhak

Jeślić rajtarski pistolet za ciężki, to z półhakiem i nie próbuj. Najcięższe to i wielkie pistoleciska, o grubych, szerokich lufach. Biją ciężkimi kulami, że nie daj Boże w rękę albo nogę dostać, bo zaraz kalectwo, a w trzewia – to śmierć. Tak jak z pistoletami, lontowych nie uświadczysz – same kołowe zamki mają. I krępiek do nich ręki potrzeba.

Garłacz

Gdy zaś kto szalony nieco, to ooo! z garłacza siekać może. Ma on lufę długą a grubą. Jako widzisz, mały panie, na końcu niby lejek rozszerzoną. A wiesz li, po co ów lejek? Ano po to, że jak kuli dobrej nie masz, albo litości w sercu, to sypiesz w lufę gwoździ, albo siekańców z ciętego drutu, albo ostrych kamieni. Jak z tego, młody panie, hukniesz, to ratujcie Anieli Niebiescy! Posieka człeka na strzępy. Jam raz widział takiego, co go z garłacza strzelili, a przeżył. Mój ci Boże! Gdy coś z tego, jeśli bez oka, bez ucha, z gębą poszatowaną? A i żupan całkiem zniszczał. A piękny żupan był, co siła kosztować musiał! Taka też zaleta, że jeśli w zbitą kupę luda ognia dajesz, to już się tych specjalów, coś w lufę natkał, dostanie ze trzem albo pięciu naraz. Wszakże niełatwo z tego w cel utrafić, a i dalej niż pistolet nie sięgniesz, bo to siekańce gorzej latają niż kule. Najwięcej na morzu z garłaczem strzelają, bo jak się biją żołnierze na okrętach, to i w wielkim ścisku i na bliską odległość. Tam więc nie masz nad garłacz. Lecz bywa nierzadko, że się garłacz w rękę rozpuknie i miast wrogom, krzywdę strzelcowi wyrządzi. Toteż, jakem mówił, ostrożny człek garłacza się strzeże i wiele ich na lądzie nie widać.

Falkonet

Wszelako jest jedna wyborna rzecz, bez której zajazdy na szlacheckie dwory są niemożliwe. Mowa oczywiście o owej armatce niewielkiej, która się zwie falkonetem albo z polską sokolikiem. Nie jest to ciężar okrutny, przeto dwóch silnych mężów ową uniesie i ustawi. Kule wielkości niewielkiej pięści tam się mieszczą. Można owym falkonecikiem drzwi wywalić albo i wrogów nasiec. Warto mieć falkonet we dworze, jeśli się napaści spodziewasz.

Łuk refleksyjny

Gdy zaś kto nie chce hukiem a dymem się zdradzać, niechaj bierze łuk na modłę tatarską. Ot, tu wiszą mocne, giętkie łuki, a do nich sajdaki strzał pełne. Łuk, cni panowie, prócz cichości ma i tę zaletę, że szyć z niego można raz za razem. Biegły strzelec i dziesięć strzał z łuku wypuści, zanim kto rusznicę po wystrzale naładuje. Gdy we zgraję wrogów strzelasz, nie masz nad łuk! Za to do obrony niesposobny, bo to przecie wiedz, że w podróży zdejmujesz cięciwę i łuk chowasz do sajduka... jeśli więc na drodze zbójce obokoczą, na nic się on nie zda.

Uwaga: Szybkostrzelność łuku wynosi tyle strzał / minutę, ile wynosi połowa biegłości Łuk strzelca.



Osobliwości

Mam też ci ja takie osobliwości, których w całym Lwowie... ba! nie wiem, czy w całej Rzeczy Pospolitej dostaniesz. Patrzajcie, szlachetni panowie, i dziwujcie się. Drogie one, bo rzadkie. Ale też ceny swojej warte.

Warto wszak mieć baczenie na to, że sygnąć kilka groszy można, a potem życie sobie z takiego cudeńka zratować. A bo to raz słyszałem jak jakaś stateczna matrona z króciutki co jak laska wyglądała, jakiegoś zbroja, który na nią następował, ustrzeliła.



Czekan z pistoletem

Oto, szlachetni panowie, pistolet z czekanikiem razem. Strzela jak pistolet, a gdy Waszmość pan strzelisz, to chwytniesz za lufę - ot, tak - i już masz grzeczny czekanik. Rzucić nim Wasze nie porzucasz, bo za ciężki, za to jak wróg na odległość ręki dojdzie, to rach-ciach! i łeb roztrząskasz.

Dwulufowy pistolet

A to osobliwość z Niemiec przywieziona. Dwa pistolety w jednym osadzone łożu. Masz Wasze dwie lufy i dwa zamki. Strzelać można, proszę Waszmości, z każdej z osobna, albo z obu naraz. Szczególnie jak ciemno i dwóch luf zbyt nie widać. Strzelisz Wasć raz a chybisz, to wróg śmiałości nabędzie i skoczy do Waszej Miłości z szabelką. A Wasć mu wtedy trrrrraaach!!! z drugiej lufy. Aaaaaaha! Czy nie ładnie? Łotr się nogami nakryje i przyjdzie mu gnić w ziemi. Takaż to dla głupiego nauka, a dla przeczornego radość.

Rewolwera

A oto największe cudo, jakie u mnie Wasza miłość najdziesz. Dwie takie w życiu na oczy widziałem i jedną jużem przedał. Ta ostatnia, kto wie, czy nie w całym państwie. Owóż masz nie dwie, lecz sześć luf pistoletowych na obrotowej tarczy mocowanych. Wiele ciężkie, dla panicza tylko w obu rękach. Za to strzelać można raz za razem, a nieprzyjacieł już po trzecim strzale nogi za pas wezmą. Jeśli jeszcze który na nogach ustoi. Dalibóg! Alem krotochwilny dziś z rana.

Granatnik

A jeśli kto całkiem rozum postradał, będzie z granatnika strzelał. Mam ci ja i dwa granatniki, mam, bo u Szymańskiego wszystkiego dostaniesz. Jeśli przyjdzie opętanie, co chce granatnika, usługę i dobrą cenę dam. Jenó że żaden nie przychodzi. Owóż, jest to wielka strzelba, w którą - nakręciwszy zamek kluczem

- zamiast kuli kładziesz granat. I bój się Boga! Żeby zapalony granat mieć przy głowie i weń prochem strzelać, to już w tej głowie niedobrze być musi. Raz się uda, drugi, może z dziesięć, jeśli Bóg łaskaw, ale za jedenastym razem to już na pewno granat się w lufie rozpuknie. A wtedy buch! i leżysz trupem, ty i kompani, co przy tobie stali. Powiadam, obłąkanym być trzeba, iżby tak z losem igrać.

Uwaga: Gdy w teście trafienia na 1k20 wypadnie 1, granat wybucha w lufie.

Uwaga! Każdy strzał z broni palnej (prócz granatu) na bliską odległość (mniej niż 10 kroków) **ZAWSZE** podwaja dodatkowe modyfikatory do rzutu na rany. Np. strzał z półhaka na 3 metry zyskuje +6 do testu obrażeń.

Poniżej jest rejestr wszelkiej broni strzeleckiej. Ceny broni zależą jednakowoż głównie od miejsca, w którym zakupy są dokonywane. Niejednokrotnie broń dobrej jakości niesie kulę znacznie dalej i celniej.



Regestr broni strzeleckiej:

Broń:	Celność : (modyfikator do trafienia)	Rany: (modyfikator do obrażeń)	Cena:	Zasięg:
Łuk refleksyjny	+0, Inicjatywa -2, szybkostrzelność: liczba strzał/minutę = 1/2 bieglności Łuk	+1	120 groszy	60 kroków
Pistolecik	+0	+0	140 groszy (zamek kołowy); 110 groszy (zamek skal-kowy)	30 kroków
Pistolet	+0	+1	150 groszy (zamek kołowy); 120 groszy (zamek skal-kowy)	40 kroków
Ciężki pistolet	osoby z Krzepą niżej 6 maja -1, chyba że trzymają oburącz	+2	190 groszy (zamek kołowy); 160 groszy (zamek skal-kowy)	50 kroków
Półhak	osoby z Krzepą niżej 9 maja -1, chyba że trzymają oburącz	+3	210 groszy (zamek kołowy); 190 groszy (zamek skal-kowy)	50 kroków
Bandolet	+0	+2	230 groszy (zamek kołowy); 180 groszy (zamek skal-kowy)	70 kroków
Rusznica/arkebuz	+0	+2	160 groszy (zamek lontowy); 190 groszy (zamek kołowy)	70 kroków, arkebuz 80
Muszkiet	-1	+4 (do 50 kroków); +2 (ponad 50 kroków)	200 groszy (zamek lontowy); 250 groszy (zamek kołowy)	100 kroków
Cieszynka	+1	+2	220 groszy (zamek kołowy); 200 groszy (zamek skal-kowy)	90 kroków
Garłacz	-1	+2 (trafia do 5 osób)	180 groszy (zamek kołowy)	40 kroków
Falkonet	-4	+dwa stopnie ran	80 złotych	400 kroków

Regestr osobliwości:

Broń:	Celność: (modyfikator do trafie-nia)	Rany: (modyfikator do obrażeń)	Cena:	Zasięg:
Czekan z pistoletem	-1	+2	240 groszy (kołowy); 220 groszy (skal-kowy)	40 kroków
Dwulufowy pistolet (średni lub mały)	+0	+1 lub +0	330 groszy lub 300 groszy (ko-łowe); 280 groszy lub 250 groszy (skal-kowe)	40 lub 30 kroków
Rewolwera	-1; osoby z Krzepą poniżej 11 maja -2	+1	18 złotych (zamki kołowe); 12 złotych (skal-kowe)	40 kroków
Granatnik	-1	+1 stopień ran na 1 krok wokoło; +3 do obrażeń na 2 kroki wokoło	300 groszy (zamek kołowy); granat 30 groszy	40 kroków

Pancerze, albo rycerskie odzienie

Trzydzieści z górą lat, wielmożni panowie, tutaj kram najpierwszy z pancerzami prowadzę. Co kto chce, dostanie. I zbroję dla towarzysza usarskiego, i kolczugę dla petyhorca, i pancerz rajtarski lub kolet skórzany dragoński. A hełmów, napierśników, karwaszów, rękawic żelaznych dla całej kompanii nabierzecie. A cudów wszelako zamorskich pludrackich także mam wiele. Z Turka sproszonego czy Moskwicina także blach u mnie nie brakuje. Zbroje paradne są dwakroć droższe od zwyczajnych, ale i splendoru większego zbrojnemu przydają. Także dwakroć więcej kosztują pancerze ekstraordynaryjne, albo wyjątkowe, które są lżejsze i znacznie lepiej wykonane. Tedy wybierajcie, przebierajcie!

Karwasze

Karwasze to najczęściej na mym kramie zbroje kupowane. Jako widać, osłona to przedramion, a często i na dłoń zachodząca. Często można obaczyć bogato zdobione. Rębałto, towarzysz pancerny czy husarski bez owych blach obć się nie może.

Obojczyk

A owa płytowa osłona szyi i ramion to obojczyk. Szlachta okrutnie lubi w nich paradować. Często husarski krzyż albo święty obrazek na przedzie jest przedstawiony.

Morion

Hełm to z zachodu, przez Sarmatów w ogóle nie używany, bo wstyd. Zależy go pludracka piechota. Czasem w nim można kapustę na bigos ugotować. Wszak powiadają, że z saganą najlepsza.



Pappenheimer

Przypomina ów zachodni hełm kawalerski najwykleszy husarski szyszak. Używają ich zwykle rajtarzy.

Szyszak husarski

Jako nazwa wskazuje, najczęściej przez husarzy hełm ów stosowany. Przypomina starożytną, rzymską osłonę głowy, gdyż właśnie na niej jest wzorowany. Często bogato są szyszaki zdobione. Wygodnie się go na głowie nosi, a przed wszelkimi ciosami dobrze czerep broni.

Szyszak turbanowy

Wzięły się one ze wschodu. Ze skóry grubej są szyte, na którą karaczenowe łuski się naszywa. Cały

hełm owy jest zwiniętym płótnem lub wielbłądzą sierścią otoczony, czyniąc podobieństwo turbanu. Warte są wiele grosiwa, przeto jeno wojskowi dowódcy i bogata szlachta je nosi.

Misiurka

To kaptur kolczy z denkiem stalowym, które na czubku głowy spoczywa. Szalenie wśród szlachty popularna bez względu na kondycję. Rębałto i warchoły lubują się w misiurkach, przeto łączo ich w tychże spotkasz.



Przeszywanica

Jest to gruby, warstwowy kaftan z mocnego płótna lub sukna, wypchany gęsto zbitą wyściółką. Doskonale chroni przed chłodem, niełatwo go także przerąbać orężem. Bywają przeszywanice w kształcie krótkich kaftanów z rękawami i bez, ale najlepsze są pikowane przeszywanice-żupany. Nie masz lepszej ochrony na zimę!

Koszulka kolcza

W średnich wiekach była kolczuga ogromnie popularna. Teraz także często ją spotkać można. Towarzysz pancerny bez niej obć się nie może. Z kółek drucianych jest pleciona. Od cięć szablą dobrze chroni, jednakże gdy kto husarką lub rapierem pchnie wąż, to łączo przebodzie. W Rzeczypospolitej często spotykana i u żołnierzy, i u zwykłej szlachty, a i u magnatów.

Zbroja rajtarska

Pełna zbroja rajtarska przez cudzoziemskich żołnierzy jest używana. Dobrze chroni przed wszelkimi ciosami. Droga jest, wszelako nie każdego na nią stać. Wszakże w obcych wojskach wiele pancernej rajtarii bywało. Dopiero od niedawna przestawiają się na skórzane kolety.



Zbroja husarska

Najwyborniejsza to zbroja w świecie. Okrutnie droga, ale i w niej żywota swego być możesz pewien. W skrzydła husarskie często dla parady ale i na wojnę są owe pancerze ozdobione. Gdy wróg obaczy takową jazdę Chrystusową, jakoby anielski komunik, wnet nogi za pas bierze.

Odporna owa zbroja na strzały z pistoletów i arkebuzów, ale muszkietu najcięższego to nawet ona nie strzyma. Znałem ja jednego szlachcica, co tak swej zbroi ufał, iż pozwalał, coby do niego pacholki na próbę strzelali. Niestety, tak długo strzelali, aż w końcu w bitwie ze Szwedami zbroica puściła.

Bechter

Bechter to jest kolczuga dodatkowo stalowymi płytkami nabijana. Kosztowna, ale zarówno przed pchnięciami, jak i cięciami wybornie broni. Zaczyna to zbroica, powiadam.

Karacena

Na wzór antycznych, sarmackich pancerzy jest robiona z łusek stalowych. Wiele splendoru właścicielowi przydaje, tak iż zwykły szlachetka w niej magnatem może się mienić. Nie wstyd się w nią nawet królowi przybrać.



Kalkan

A oto jest tarcza typu wschodniego. Nieczęsto ją kto w walce używa, bo więcej zawadza niż pomaga, ale gdy się na plecy zarzuci, to i przed zdradzieckim cięciem obroni. Kalkany bywają ekstraordinaryjnie zdobione, więc splendoru dodają.



Rękawice

Zacne rękawice z grubej skóry, często z naszytymi płytkami ze stali albo kółczkami jak z kolczugi, chronią przed cięciem na dłoń. Warto takie mieć, bo też w pojedynku niejeden szlachcic już palce postradał.

*Jak raz na trakcie kiep jakowś z czeladzi spytał
mą kompaniję: „...kto wy jesteście...” tom mu od-
krzyknął: „...lepsi od ciebie, parobku!”.*

*Gdy zaś mój drub ubił w karczmie szlachciana ja-
kowego i mieszek przy nim pełen znalazł, to rzekł:
„...co Bóg dał, trzeba uszanować...”.*

Dyariusz JWP Michała Szpakowskiego

Regestr pancerzy i zbroic wszelakich:

Pancerz:	Chronione miejsca:	Ochrona: (modyfikator do ran):	Wt:	Kary do cech:	Cena:
Karwasze	przedramiona, nadgarstki	dwa poziomy	2	brak	18 gr
Obojczyk	szyja, obojczyk	dwa poziomy	3	brak	25 gr
Morion	głowa (prócz twarzy)	dwa poziomy	4	-2 Zmysły (nasłuchiwanie, wypatrywanie)	30 gr
Pappenheimer	głowa	dwa poziomy	4	-4 Zmysły (nasłuchiwanie, wypatrywanie)	40 gr
Misiurka	głowa (prócz twarzy)	dwa poziomy (cięcia); -3 do testu obrażeń(pchnięcia)	3	-1 Zmysły (nasłuchiwanie, wypatrywanie)	55 gr
Szyszak husarski	głowa	dwa poziomy	5	-4 Zmysły (nasłuchiwanie, wypatrywanie)	220 gr
Szyszak turbanowy	głowa (prócz twarzy)	dwa poziomy	5	-2 Zmysły (nasłuchiwanie, wypatrywanie)	240 gr
Przeszywanica	korpus, ręce, biodra, uda	dwa poziomy (tępe narzędzia); jeden poziom (cięcia, strzały); -3 do testu obrażeń (pchnięcia, kule)	6	-2 Zwinność	20 gr
Kolczuga z rękawami	korpus, ręce, biodra	dwa poziomy (cięcia); -3 do testu obrażeń(pchnięcia)	6	-2 Zwinność, -1 Krzepa	360 gr
Kolcza koszulka	korpus	dwa poziomy (cięcia); -3 do testu obrażeń(pchnięcia)	5	-1 Zwinność	300 gr
Kolet skórzany	korpus, ręce, biodra	jeden poziom	6	-1 Zwinność	50 gr
Zbroja rajtarska	całe ciało	dwa poziomy	8	-5 Zwinność, -2 Krzepa	450 gr
Zbroja husarska	całe ciało	trzy poziomy	10	-4 Zwinność, -2 Krzepa	700 gr
Bechter	korpus, ręce, biodra	dwa poziomy	9	-5 Zwinność, -2 Krzepa	450 gr
Karacena	korpus, dłonie	dwa poziomy	9	-3 Zwinność, -2 Krzepa	800 gr
Kałkan	różnie	jeden poziom (kule); dwa poziomy (długa broń kolna); trzy poziomy (strzały, broń sieczna)	3	-1 Zwinność, -2 PW	150 gr
Rękawice kolcze	dłonie, nadgarstki	dwa poziomy	2	-4 Zwinność (tylko zwinność palców)	20 gr
Rękawice pancerne	dłonie, nadgarstki	dwa poziomy	3	-6 Zwinność (tylko palców)	25 gr
Rękawice skórzane	dłonie, nadgarstki	-3 do testu obrażeń	1	-2 Zwinność (tylko palców)	10 gr

Moderunek podróżny, albo bukłaczek i flaszka

Zjeżdżiło się kawał świata, nie zaprzeczę! Gdzie to ja nie był? Na wojenkach, panie bracie, z Moskwą, ze Szwedem, z Tatarem był ci ze mnie dobry żołnierz. Aż mnie moskiewska kula kość w nodze strzaskala pod Smoleńskiem. Odtąd już na koniu człek wojować niezdatny, w piechocie tym bardziej. Ziemi nie mam, izby gdzie osiąść przy piecu, zresztą jeszcze nie taki stary ze mnie dziad. Jeżdżę tedy w posły na Krym i za tłumacza służę, bo tatarską mową władam niezgorzej. Jeśli przyjdzie i tobie pora, panie bracie, gdzie w step czy bezdroża się wyprawiać, pamiętaj wyekwipować się stosownie, bo to grunt.

Bukłak

Bukłaczek u siodła, a mądrzej dwa zabierz. Jak w stepie szerokim słońce przypali, a do rzeki niebliisko, gardło piwa czy wody łaknie. I koniczkowi wody podać warto, gdy nie ma co pić. Jeśli latem jedziesz, bierz wody w bukłaczek, gdzie się tylko da.

Cena: 3 groszę skórzaną; 6 groszy blaszana manierka

Butelka

We flaszy wino, miód albo w gąsiorku. Hej, by pogwarzyć, a pośpiewać przy ognisku! Albo jak choroba, febra trzęsie, mieć flaszę gorzałki dla zdrowia.

Cena: 5 groszy

Baryłka

Jak zaś długo, długo nie uświadczysz gospody czy strumienia, albo morowe idzie powietrze, dobrej wody li piwa w baryłeczkę nalać, którą do konia przytroczyć. Parę kwart więcej nie zawadzi, a zdrowie zratować może.

Cena: 6 groszy za niewielki antalek (1-2 garnce)

Jadło

Kto od karczmy do karczmy jeździ, bądź u panów po dworach gości, ten się o jadło nie troska. Lecz gdy dzień cały nie będziesz miał gościny pod dachem, pomnij, panie bracie, brać ze sobą chleba, sera, suchej kielbasy. W dalszą podróż - sucharów, słoniny, suszonego mięsa i wędzonej ryby, co się i w najgorszy skwar nie zepsuje.

Cena: 3 groszę za dzienną porcję suchej strawy; 5-10 groszy za dzienną porcję świeżego jadała

Sól

Soli potrzeba, by jadło do smaku przyrządzić, to raz. A drugie, że jak zwierzyne ułowić, to mięso zasolić można i ze sobą zabrać. Zasolone nie zepsuje się tak rychło, jak niedoprawione. Jak też zajedziesz do chaty kozackiej na stepie, za woreczek soli kupisz jadała albo prochu, czy czego tam trzeba.

Cena: 2 groszę za woreczek (dwie garście)

Zioła

Kto na ziołach zna się, ten mądrze doradzi. Kto się nie zna, niech mądręgo słucha. Wywar dla poratowania sił zda się uczynić, gdy zmęczenie li choroba weźmie. Na ból zęba, na zły humor, na uspokojenie. Także na odstraszenie złych duchów, upiórów i diabłów, jeśli w ogień wrzucić i dymem im pokadzić.

Cena: 2 groszę za pęczek; magiczne od 5 groszy za pęczek

Kociołek

Gdy samemu na stepie jadło przyrządzasz, miej dobry żelazny li mosiężny kociołek. W kociołku zupełną rybą uwarzysz, napar z ziół uczynisz, mięsowo nawet ugotujesz, jeśli pieczone ci zbrzydnie. A gdy zimą w śniegach czy w lesie nocujesz, a masz piwa bukłaczek albo winą flaszę, heeej! to ci dopiero grzaniec posmakuje!

Cena: 8 groszy

Łyżka i nóż

Miej też łyżkę swoją, nawet i w gościnę jadąc. Bo nawet i we dworze łyżek dla wszystkich gości nie znajdą. Wozi każdy szlachcic łyżkę w bucie i rozumnie czyni. A że prócz łyżki warto i noża, to już i mówić nie muszę.

Cena: 1/2 groszą drewniana, 3 groszę metalowa; 3 groszę nóż; 6 groszy „nożenki”, tj. zestaw łyżka + nóż

Naczynie

Gdy dadzą piwo we dzbanie, czy zupełną warzycie w kociołku, dobrze mieć miszkę, kubek czy kufel. Nalewasz sobie i pijesz w pokoju, miast się pchać do kotła jeden przez drugiego. Gliniane i drewniane najczystsze. Ale gdy kto pan, wozi ze sobą kufel z mosiądzu, czasem posrebrzany, albo i ze szczerzego



srebra. Kto pan, każe sobie herb wygrawerować i mądrą sentencję wypisać. Zaraz mu powagi przybywa, gdy inni z glinianych, a on ze srebrnego z własnym herbem pije.

Cena: 2 grosze gliniane lub drewniane; od 6 groszy z metalu; od 30 gr posrebrzane, od 5 złotych srebrne

Worek z obrokiem

Dla siebie jadło i napitek zawsze bierzesz. A koniowi poskapisz, który i ciebie, i twoje zapasy na grzbiecie dźwiga? Worek z owsem bierz na wyprawę, bo jak koniowi dasz samą trawę cały tydzień żreć, to ci padnie. A wtedy sam siodło na plecy weźmiesz. A kto cię naonczas spotka, to cię winien za głupotę także samą trawą uczęstować, boś czego lepszego niewart.

Cena: 3 grosze za worek na dwa dni

Krzesiwo i hubka

Krzesiwo mieć, główna rzecz. Bo do gęby włożysz choć i korzonki spod śniegu wygrzebane, a koń wyżyje trawą, a nawet korę z drzew z głodu obgryzie. Gdy zaś mróz ściśnie, bez ognia zamarznie. Nie ogrzejesz się, nie wysuszysz. Miej więc krzesiwo dobre. A do tego hubkę, czyli suchego mchu czy próchna zapas, byś miał na co iskrę kręsać, jak wszystko wkoło mokre. A nie dozwól, by zamokła!

Cena: 1 grosz

Łuczywo

Gdy o ogniu mowa - bierz szczap smolnych, bierz dobrych pochodni. Nocą po śladach tropiąc, czy przepatrując krzewy, czy jak szukasz czego, coś zgubił w ciemnościach, tam bez pochodni, bez łuczywa się nie obejdziesz.

Cena: 1 grosz za szczapę smolną; 3 grosze za dobrą pochodnię

Świeczki

A jak pod namiot siadasz, albo w ziemiance czy izbie gości, świeczka wystarczy. Łojówki tanio kupisz, z łoju zwierzęcego wytapiane. A jeśli chcesz lepszą, co się w dłoni nie rozpłaszcza, kupuj świece lane z wosku.

Cena: 1 grosz za świeczkę, 2 grosze za świecę stojącą; świece woskowe dwakroć drożej

Namiot

Gdy na dni całe w step idziesz, pod gołym niebem nocując, dobrze namiot mieć. Miewają zamożni panowie płócienne, jedwabne namioty. Ale nam, żołnierzom, chudzińkom, nieraz i pod drzewem przyjdzie sypiać, gęste listowie zamiast dachu mając. Wszakże Kozacy na to sposób znają, czego u nich podpatrzeć można. Oto, robią połochy z kawału płótna, które na gałęziach ostruganych opinają. Jak połoch z góry obłożysz skórą, albo derkami wziętymi spod siodła, to i przed deszczem osłoni.

Cena: 10 groszy za prosty połoch; od 15 złotych jedwabne

Sznury, rzemienie

Iżby płótno namiotowe kołkami napiąć, sznurków by rzemieni trzeba. A i bez połocha warto mieć zwój liny konopnej mocnej, co to i na końskie pęta, i na ludzkie, i na sznur do szubienicy dobra. Mniejsze sznurki lub rzemienie jeszcze bardziej zdadne. Do wiązania juków, do troczenia zwierzyny do siodła - nie masz jak sznurek.

Cena: 1 grosz za motek

Czyste płótno

Gorzej, jak przyjdzie wiązać ranę towarzyszowi. Albo, nie daj Boże, sobie. Tu już rzemień niezdatny. Miej czystego płótna zapas na opatrunki, by krew uchodzącą zatrzymać, a ranę szarpami przewiązać. Inaczej własną koszulę trzeba drzeć na pasy.

Cena: 2 grosze za łokieć

Maść na rany

Na ranę znany sposób: chleba z pajęczyną zagnieść i przyłożyć. Wszakże babka moja lepszy medykament umie robić. Mam tu maść wyborną na borsuczym sadle. Po tej maści rany się goją lepiej niż na psie. Maść na rany dostaniesz i w mieście u aptekarza, i u wędrownych handlarzy nieraz. Bywają dobre, ale bywają i oszukane. Zawsze to lepiej mieć domową.

Cena: 4 grosze za słoiczek

Proch

Woreczek z prochem miej w zapasie, albo baryłeczkę nawet, byś nie musiał szczędzić. Bo jak zabraknie, to go w stepie żadną miarą nie dostaniesz. A niczym innym nie zastąpisz.

Cena: 5 groszy za woreczek (10-15 strzałów).

Lont

Z zapalonym lontem ogień przeniesiesz pewniej niż na świecy, a ręką łatwo osłonisz przed cudzym wzrokiem. A jak masz prochu pod dostatkiem, nasypiesz go w sakwę czy choćby do buta, doprawisz tylko lont, i granat tudzież bomba gotowa.

Cena: 3 grosze za łokieć długości

Papier

Parę kart papieru zda się zabrać. Nieraz napisac coś trzeba lub narysować. A jak hubkę zamoczysz, to na rozpalenie ognia zda się.

Cena: 1/2 grosza za kartę

Piórnik

Jeśli papier wozisz, pióro i kałamarz miej. W mieście w kramie dostaniesz drewniane piórnik, takie jakie pisarze i kanceliści w urzędach i po sądach mają. Zmieścisz tam piór kilka i kałamarzyk, dobrze osadzony a od zgniecenia bezpieczny.

Cena: 3 grosze; 6 groszy z kałamarzem

Lak na pieczęcie

Gdy listy piszesz, nieraz chcesz zapieczętować. A jak? Jeśli laku nie masz, nie zapieczętujesz. A jak masz, to go stopisz nad ogniem, nakapiesz na kartę i pierścien herbowy odcisniesz.

Cena: 1 grosz za laseczkę (na 4-6 pieczęci)

Książka

Niektórzy książki ze sobą wożą. Książeczki do nabożeństwa najpowszechniej. Ale są i traktaty uczone, i kalendarze rolnicze bądź astrologiczne, i historyków starożytnych, i poezje łacińskie czy polskie. Jeśliś chętny ku temu, poczytasz wieczorami i na popasach. A i papier z tego do zapisania czy na podpałkę będzie, chociaż książki szkoda.

Cena: od 8 groszy do kilkunastu złotych

Mapa

Jeśli drogi nie znasz, mapę z sobą zabierz. Pokaże ci ona rzeki i miasta, góry i bezdroża. Wszakże wielkiej dokładności nie oczekuj, gdyż mapy wielce bywają bałamutne i niejedną raz fałszerstwo odkryjesz. Ostatnimi czasy panowie inżynierowie dobre mapy robią, jeno nie kupisz tych map w kramie. Szukaj w hetmańskim namiocie albo na statku u admirała.

Cena: 20 groszy



Dokument

Szlachcicowi słowo i przysięga za wszelki dokument wystarczy. Wszelako jeśli kto ci powie, żeś nie szlachcie, machnij takiemu przed nosem dokumentem. Czy to nadanie szlachectwa, czy kontrakt na zboże, czy akt sprzedaży li dzierżawy majątku, czy pozew albo wyrok sądowy, wszystko jedno. Jeśli jako szlachcie urzędowo w aktach występujesz, to każdemu do oczu pokazać możesz. A potem w gębę wyciąć, iżby dobrze zapamiętał.

opłata urzędowa 30 lub 48 groszy; sfalszowany od 3 do 10 złotych

Dewocjonalia

Dokument szlachectwa dowiedzie, krzyżyk za wyznanie wiary stanie. Nie wstydz się wiary swojej, żeby się Bóg ciebie nie powstydzil. Katolika poznasz po ryngrafie z Matką Boską, medaliku z jakimś świętym, krzyżyku wiszącym u szabli. Prawosławnego po chreście, to jest krzyżu z belką. Święty symbol czy obrazek i od Złego ustrzec może. Prawda jednak, że Boga prędzej w sercu miej, niż na obrazku, więc się wielu bez krzyżyków nosi i grzechu nie mają.

Cena: 2 gr do kilku zł za cenny materiał i zdobienia; do kilkunastu zł za szlachetne kruszce i klejnoty

Amulet

Sprzedają różni wszelakie amulety, co od nieszczęścia i złych mocy ponoć strzegą. Masz kamienie magiczne, inkluzje z zatopionym ziołem czy owadem, pęczki ziół tajemnych, kości zwierzęce i ludzkie. Jedne od śmierci naglej chronią, inne przed złym okiem, inne szczęście w miłości lub w boju zapewnią. Wszystko to jednak albo oszukańcze, albo diabelskie, bo wszystko dzieje się z woli Bożej. Mówią księża, że kto się czarów bierze, ten Bożej woli chce kontrować i w ogniu piekielnym spłonie.

Cena: od 2 groszy do 3 złotych

Gry

Zamiast jednej kości kota czy wisielca, wolę ja przeto cały kubek z kośćmi, jeno że do gry. Albo karty, co w kilka osób jeszcze lepsza uciecha. Wreszcie szachy lub warcaby, bo to mądra gra, wojenna. Grywasz w szachy, acan? Ja grywam niegorzej.

Cena: 3 grosze kości; 5 groszy karty; 15 groszy szachy zwykłe; do kilkunastu złotych szachy kosztowne

Instrument

Jedni w kości grywają, drudzy na instrumentach. Zawszeć to miło, gdy ochota potaćnicować czy pośpiewać, gdy kompan przygrywa na czekaniku, na bandurze albo na skrzypkach. Panny i dworzanie na luteńkach brząkają i na harfach, wždy tego w podróż nie bierzesz. A to ci powiem, że prócz uciechy, instrumentum jedno wielką mi kiedy oddało usługę. Miałem ja pacholka, co na trąbce grawał. I naszliśmy raz z małą kompanią oddział Szwedów rajtarów,

gdyśmy na Pomorzu wojowali. Ciemno, my między drzewami, ale wypatrzyli i wołają kto to. Nas dziesięciu, ich setka. Myślę: zginiemy. A tu mój Jaśko za trąbkę i husarii do ataku zagrał. Ci się tak zestrachali, że jakeśmy bij, zabij! zawołali, tośmy w dziesięciu cały koronet precz pognali.

Cena: od 2 groszy za fajarkę i gwizdki do kilkunastu złotych za kunsztowne harfy czy lutnie

Brzytwa

Jeśli brody nie chcesz jak Moskwicin nosić, a wyjeżdżasz z miasta i z golibrodą się żegnasz, weź ze sobą brzytwę. I brodę zgolisz, i sznur albo rzemień przetniesz. Jak się stępi, zaostrzysz na pasku. Czy nie warto?

Cena: 4 groszy

Siekierka

Siekierką drew narąbiesz, gałęzi. Jak dwór zajędziesz, rąbiesz drzwi i okiennice. Szabla do tego niezdatna. Czekanik prędzej, wždy nie zawsze masz, a jak masz, to szkoda. Jeśli się spodziewasz, że trzeba będzie drewno rąbać, kup przeto dobrą siekierkę.

Cena: 8 groszy

Nahajka

Zda się nahajka, iżby konia pognać. Zda się też, by knąbrnego sługę po grzbiecie poczęstować, a hardego Moskala przez gębę zajechać. Jak twardym rzemieniem chłasniesz, zaraz taki spokojnie i w pas się pokłoni.

Cena: 6 groszy

Worek, sakiewka

A co za pożytek z worków płóciennych i skórzanych sakiewek, to już i gadać nie chcę, bo mi w gardle zaschło. Miej kilka na zapas, bo wiele przecież nie waży, a różne do nich rzeczy chować możesz. Ot, choćby skarby, co znajdziesz i zdobędziesz.

Cena: 2 grosze za płócienne; 4 grosze za skórzane; 10 groszy za duże sakwy juczne

Skarby i łupy

A to zdobny kindżał czy brosza do czapki, a to złożony lichtarz, a to kielich z rżniętego kryształu. Zedrzesz z wroga w bitwie czy odbierzesz zbójcy, kupisz tanio od Kozaka co rabował Turków... Jak ci się trafi jaka rzecz kosztowna, chowaj skrzętnie, a jak do miasta przyjedziesz, dobrą cenę możesz dostać.

Cena: różne

Odzież

Skarby i sakiewki wszakże mniej ważne niż to, iżbyś sam siebie dobrze opakował. Zda się mieć co z odzieży na zapas, nie tylko to, co na grzbiecie. Koszule i gacie, na ten przykład, jak dasz uprać, żebyś miał na zmianę. Albo lepszy żupan, gdy w gości przyjedziesz, a nie ten zakurzony i wytarty w drodze.

Gdy chłody idą, ciepłą szubę, delię, choćby kozuch, a do tego rękawice.

Cena: Stroje i ubiory szlacheckie, mieszczańskie, cudzoziemskie i chłopskie miewają różne ceny. Szycie z drogich materij i bogato zdobione osiągną nieraz zawrotne wartości. Szlachecka delia podbita sobolowym futrem, obszyta kosztownymi guzami, mogła być warta i kilkaset złotych. Natomiast stare, pocerowane chłopskie portki można dostać i za półgroszka gdzieś we wsi.

Koc, futro

Jak sypiasz na ziemi, nie tylko derką końską się nakrywaj, ale i pod siebie jaki pled, skórę czy futro, bo od ziemi zimno ciągnie. I na warcie siedząc człek nierazdko marznie, jak się nie ma czym owinąć.

Cena: 10 groszy

Igły i nici

W podróży często i rozedrze się rękaw o gałęzie albo szew na boku puści i koszulą będziesz świecił. Już nie mówię, że jak kto cię kulą poczęstuje czy szablą zajędzie, to masz, bracie, dziurę w odzieży paradną. Na to warto motek dobrych nici i igłę lub dwie mieć przygotowane, bo dziurawe łachmany szlachcicowi nie przystoją.

Cena: 3 grosze



Podkowy

Znałem ja czleka, co podkowy woził na wypadek wszelki. Po mojemu, zbyteczność i błazeństwo. Jak znajdziesz kowala, iżby konia podkuł, to u kowala będą i podkowy. A jak ci konik zgubi w stepie, że kuźni ni kowala na wiele mil wkoło nie spotkasz, to co ci po podkowie? Chyba, żebyś hufnale i młotek woził sobie na pośmiewisko.

Cena: 3 grosze za sztukę

Osełka

Zbytek, mówią, bo noża naostrzysz na każdym kamieniu, albo i o pas skórzany. Wždy u mnie osełka jest zawsze. Wiele nie waży, a zawsze w potrzebie pod ręką.

Cena: 1 grosz

Co wolno wziąć Panu Graczowi:

Każda postać szlachecka w Dzikich Polach otrzymuje na początku skromny majątek, na który składają się:

1 koń o wartości do 50 złotych

1 broń biała (szabla, rapier, pałasz itp.)

1 broń strzelecka (palna lub łuk) wraz z osprzętem (sajdak i kołczan dla łuku, prochownica, proch, stempel dla broni palnej) oraz $5 + 1k20 \times 1/2$ pocisków

1 broń dodatkowa (kindżał, czekan, druga broń palna itp.) lub $+1k20$ groszy w sakiewce

3 dowolne przedmioty z listy ekwipunku podróżnego, z wyjątkiem skarbów i łupów

1 komplet odzieży podróżnej stosowny do pory roku i

1 sztuka odzieży zapasowej

$10 + 1k20 \times 1/2$ złotych gotówką

Wszystkie przedmioty są przeciętnej, pospolitej jakości. Lepszego konia i lepszą broń dostać można tylko dzięki Przewagom Majątkowym (patrz: Księga II). Natomiast za owe $10 + 1k20 \times 1/2$ złotych Pan Gracz może osobno zakupić więcej ekwipunku, albo też zachować pieniądze w sakiewce bohatera.

Jak kto woli, jak komu wygodnie.





Reguły

albo traktat uczony o tym, jak grać w Dzikie Pola należy

„Najpierwej tom z konia spadł, gdym do Krakowa jechał. Potem pas i czapkę w karty przegrałem, śledziem starym się strułem, białogłowie nieopatrznie szpetnie przymówilem, a na koniec – gdy mnie dziaduś z łaciny edukował – tom wziął w pysk za złą wymowę. Widno mi Pan Jezus nie pobłogosławił, bom się poprzedniego dnia upił i pacierzam wieczorem zaniechał...”

[Dyariusze JWP Mateusza Marmay - Stawowego]

„...Relację z biesiady obiecałem Waszej Wielmożności spisać, alem nie spisał, bom się na onej uczcie okrutnie spił i wszystko co się tam działo, przepomniałem na amen. Na dodatek rano okrutnie chorowałem i to tak, że na nogach stać nie mogłem i mnie kompani musieli ustawiać...”

[Dyariusze JWP Wiktora Kaźmierczaka]



Na początek, czyli wstęp

Szlachecka Gra Fabularna Dzikie Pola, tak jak wszystkie gry RPG, posiada własną mechanikę, czyli zasady określające sposób przeprowadzania testów. Dzięki testom Starosta Gry i Panowie Gracze mogą sprawdzić, czy deklarowane czynności powiodą się bohaterom, czy też nie. Gdy, na ten przykład, Wojtek odgrywający rolę dzielnego Sarmaty rzeknie, że jego bohater spina konia do skoku nad zwałonym pnem, to należy ustalić, czy akcja mu się powiedzie. Można to zrobić na dwa sposoby. Albo Starosta Gry zdecyduje sam o wyniku tej akcji, albo skorzysta z mechaniki gry, wykonując test biegłości Jazda Konna. Obie możliwości mają swoje wady i zalety, o których napiszemy później. Teraz wyjaśnimy zasady testów, czyli właśnie mechanikę gry.

Przypomnij sobie Cechy oraz Biegłości z Księgi II. Właśnie te współczynniki będziemy porównywać i testować.

Kiedy i co testować?

Testy Cech lub Biegłości należy wykonywać w sytuacjach, gdy nie można jasno założyć, że wykonywana czynność z pewnością się uda. Decyzję o potrzebie wykonania testu zawsze podejmuje Starosta Gry, kierując się własnym zdrowym rozsądkiem.

Przed wszystkim testuje się działania trudne, które naprawdę mogą się nie powieść. Rzucanie do celu, tropienie śladów, rozginanie krat w oknie, skradanie się – to tylko nieliczne z wielu takich sytuacji. Nie udać mogą się także czynności z pozoru łatwe, lecz wykonywane w stanie silnego wzburzenia, zmęczenia, przy osłabieniu chorobą czy ranami.

Aby przeprowadzić test, Starosta Gry musi najpierw zdecydować, co konkretnie trzeba przetestować – a więc: która Cecha lub Biegłość postaci odpowiada za wykonanie danej czynności. W Księdze II widzicie kompletną listę Biegłości, a przy każdej napisano pokrótce, jaką sferę działań obejmuje. Toż samo dotyczy opisów Cech. Starosta Gry musi wiedzieć, kiedy testować Krzepę, kiedy Zmysły, a kiedy Skradanie się czy Tropienie.

Brak Biegłości: Czasem zdarzy się, że bohater nie ma ani jednego punktu w Biegłości, którą w danej sytuacji należy przetestować (np. stara się odczytać ślady, nie mając biegłości Tropienie). Wówczas trzeba odwołać się do Cechy, z którą dana Biegłość jest związana – i testujemy tylko 1/4 stosownej Cechy (dla Tropienia będzie to Mądrość).

Testy i Trudność Testu (TT)

Wszystkie testy Cech i Biegłości mają swój poziom Trudności, w skrócie zwany TT. W grze Dzikie Pola istnieje siedem takich poziomów:

arcylatwy 8
bardzo łatwy 12
łatwy 16
normalny 20
trudny 24
bardzo trudny 28
arcytrudny 32

Procedura testowania

1) Starosta Gry wskazuje, którą Cechę lub Biegłość należy przetestować i ustala odpowiednią Trudność Testu. Wyżej podane liczby to tylko propozycja; TT może mieć dowolną wartość między 5 a 40.

2) Gracz lub Starosta rzuca kostką 20-ścienną (1k20) i dodaje wynik rzutu do aktualnej wartości testowanej Cechy lub Biegłości.

3) Porównujemy wynik z Trudnością Testu. Jeśli suma rzutu 1k20 i Cechy / Biegłości jest **równa lub wyższa** od TT, testowana akcja zakończyła się powodzeniem. Jeśli niższa... cóż, nie udało się!

Jak ustalić Trudność Testu?

TT ustala się na dwa sposoby, bowiem dwa są rodzaje testowanych sytuacji.

Test prosty

Wiele testów Cech i Biegłości to testy proste. Wykonuje się je wtedy, gdy sukces bądź porażka zależą wyłącznie od umiejętności bohatera, gdy nikt mu aktywnie nie przeszkadza. Zmagają się nie z żywym przeciwnikiem, lecz z materią nieożywioną bądź zjawiskami przyrody.



Przykładowe proste testy Cech:

Krzepa: dźwiganie ciężarów, wyważanie drzwi, rozginięcie krat,
Zwinność: wspinanie na wiotkie drzewo, balansowanie na śliskiej kładce, skok nad przepaścią,
Mądrość: zapamiętywanie informacji, rozwiązywanie zagadek, wiedza ogólna,
Zmysły: wypatrywanie, nasłuchiwanie, spostrzeżawczość,
Fantazja: wywarcie wrażenia na innych,
Leb: zachowanie przytomności, wytrzymałość na trudy, wytrzymałość na ból,

Przykładowe proste testy Biegłości:

Język obcy: rozumienie języka obcego, mówienie w języku obcym,
Cyruklik: diagnoza choroby, wybór kuracji, opatrzenie rany, opieka nad chorym
Arkan: zarzucenie pętli na nieruchomy cel,
Muzyka: odegranie utworu na instrumencie,
Jazda konna: spięcie konia do skoku nad przeszkodą, utrzymanie się w siodle w cwale,
Rusznikarstwo: naprawienie uszkodzonej broni palnej, drobna modyfikacja,
Szabla: jednoczesne ścięcie szeregu płonących świeczek ustawionych w rzędzie,

Zapamiętaj: W teście prostym Starosta Gry ustala TT według własnego uznania.

Przykład: Pan Kozłowski (Jazda Konna 11) ucieka przed goniącymi go Tatarami przez leśne ostępy. Ordynicy siedzą mu prawie na karku. Spina galopującego rumaka do skoku nad zwałonym pniem. Dla uprawionego jeźdźcy jest to czynność raczej pospolita, więc Starosta ustala TT na poziomie łatwym (16). W rzucie 1k20 pan Kozłowski potrzebuje uzyskać 5 lub więcej punktów.

Test przeciwstawny

Nieraz zdarzą się sytuacje, w których nieprzyjaciół będzie przeciwstawiał swe własne umiejętności umiejętności bohatera. Możliwe są cztery kombinacje: jego Cecha przeciw twojej Ceszce; jego Biegłość przeciw twojej Biegłości; jego Cecha przeciw twojej Biegłości; jego Biegłość przeciw twojej Ceszce. Tak czy inaczej, Trudność Testu (TT) zawsze liczy się tak samo.

Przykładowe testy przeciwstawne Cechy na Cechę:

Krzepa vs. Krzepa: siłowanie na rękę, zapasy, przeciąganie liny,
Zmysły vs. Zwinność: śledzenie kuleczki w grze w trzy kubki,
Zwinność vs. Zwinność: gra w łapki, gra w piłkę,

Przykładowe testy przeciwstawne Cechy na Biegłość:

Zmysły vs. Skradanie: dostrzeżenie skradającego się podłego wroga,
Mądrość vs. Retoryka: przejrzenie prawdziwych intencji oratora,
Inicjatywa vs. Szabla: unik przed ciosem szabli,

Przykładowe testy przeciwstawne Biegłości na Biegłość:

Tropienie vs. Tropienie: podążanie za tropem kogoś zacierającego swe ślady,
Targowanie vs. Targowanie: targowanie się o cenę towaru,
Rapier vs. Szabla: zasłona rapierem przed cięciem szabłą,

Przykładowe testy przeciwstawne Biegłości na Cechę:

Uwodzenie vs. Mądrość: uzyskanie względów cnotliwej osoby,
Żłodziejstwo vs. Zmysły: niepostrzeżone okradzenie ofiary,
Aktorstwo vs. Mądrość: odegranie fałszywej roli bez wzbudzenia podejrzeń

Zapamiętaj: W teście przeciwstawnym Starosta Gry ustala TT na podstawie Cechy lub Biegłości przeciwnika

Jest na to bardzo prosty wzór. Przypomnij sobie „słowne określenia” Cech i Biegłości. Wszak każda Cecha mierzona punktami od 1 do 20 dzieli się na sześć poziomów słownych, pogrupowanych tak: (1,2,3), (4,5,6), (7,8,9,10), (11,12,13,14), (15,16,17), (18,19,20). Na przykład, słowne określenia poziomów Zwinności to Łajza, Nieruchliwy, Żwawy, Zwinny, Szybki i Gibki. Identycznie grupowane są poziomy Biegłości. I właśnie na podstawie „słownych określeń” poziomów ustalamy TT testu przeciwstawnego:

Poziom Cechy / Biegłości	Poziom TT
(1,2,3)	arcylatwy (8)
(4,5,6)	bardzo łatwy (12)
(7,8,9,10)	łatwy (16)
(11,12,13,14)	normalny (20)
(15,16,17)	trudny (24)
(18,19,20)	bardzo trudny (28)
(powyżej 20)	arcytrudny (32)

Mimo że test przeciwstawny rozstrzyga zmagania dwóch przeciwników, rzut wykonuje się tylko dla jednego z nich. Która ze stron będzie mieć prawo do testu? atakująca czy broniąca się? Sugerujemy, by test

wykonowała strona atakująca (np. przy tropieniu kogoś zacierającego ślady swe Tropienie testuje ścigający, a nie ścigany). Jeśli nie da się określić, kto atakuje a kto się broni (np. przy siłowaniu się na rękę), niechaj test wykonuje ten, kto ma wyższą wartość testowanych współczynników (przy Krzepie 15 i Krzepie 18 niech testuje ten, który ma 18). Jeśli jednak Starosta Gry woli inaczej, niechaj czyni po swojemu.

Przykład: Panna Gwizdalska (Skradanie 9) wykrada się z dworu na nocną schadzke. Pilnie baczy, by nie usłyszała jej śpiąca tuż za ścianą Pani Stara. Cecha Zmysły u klucznicy wynosi 10, ale Przewaga: Słuch nietoperza podnosi jej Zmysły do 14 i do tego pozwala powtórzyć niendany test. Z tego powodu Starosta decyduje, że to on wykona test w imieniu klucznicy. Skradanie 9 daje TT na poziomie łatwym (16), ale że klucznica śpi w drugiej izbie, Starosta podnosi TT na poziom normalny (20). Klucznicy wystarczy w rzucie 1k20 uzyskać 6 punktów, a w razie niepowodzenia rzut może powtórzyć.

Tylko w przypadku Biełości Bojowych testy Ataku i testy Obrony mają ściśle i niezmiennie zasady:

Test Obrony zawsze wykonuje obrońca, testując swą Inicjatywę (unik) lub Biełości Bojową (parowanie) przeciwko TT określonej przez poziom Biełości Bojowej atakującego. Jeśli dany Atak jest trudniejszy do odparcia, TT zwiększy się o stosowny modyfikator.

Test Ataku nigdy nie jest testem przeciwnym (jakkolwiek dziwnym by to nie było). Jego TT jest ustalona jak następuje:

- w przypadku jednoczesnych Ataków bez akcji obronnych testy ataku mają TT normalną (20)
- przy omijaniu pancerza TT zależy od wielkości odsłoniętego kawałka ciała: szczelina pancerza czy hełmu ma TT bardzo trudną (28); twarz lub mniej niż połowa kończyny TT trudną (24); obszar wielkości uda czy ramienia TT normalną (20)
- przy bardzo precyzyjnych, finazyjnych ciosach, jak nacinanie wrogom włosów i uszu bądź równe ścinanie szeregu zapalonych świeczek (aby nie zgasły), TT jest bardzo trudna (28) lub arcytrudna (32), według uznania Starosty.

Więcej o Atakach i Obronach powiada Księga V.

Modyfikatory

Jeśli Starosta Gry uzna za wskazane, zawsze może zmienić Trudność Testu ze względu na dodatkowe okoliczności, ułatwiające bądź utrudniające wykonanie podjętej akcji. Tak jak uczynił Starosta w powyższym przykładzie z panną Gwizdalską i klucznicą.

Na szanse sukcesu wpływają także rozmaite modyfikatory, dodawane i odejmowane od testowanych Cech czy Biełości. Np. w walce niektóre Ataki są trudniejsze do odparcia, wobec których obrońca

otrzymuje minusy (np. -2) do testu Obrony. Przeróżne ułatwienia i utrudnienia wynikają z warunków pogodowych, oświetlenia, stresu i innych czynników. Wreszcie, wiele zależy od samopoczucia i stanu zdrowia bohatera. O tym mówi poniższe zestawienie.



Lekko ranny, podпиты, niewyspany lub zmęczony

Bohater jest nieco osłabiony. W testach otrzymuje -2 do testów Cech podstawowych (Krzepy, Zwinności, Zmysłów, Mądrości, Fantazji, Łba), Inicjatywy i wszelkich Biełości. W walce obniżenie Biełości Bojowych o -2 oznacza również zmniejszenie puli Punktów Walki.

Poważnie ranny, pijany, wyczerpany

Bohater jest wyraźnie osłabiony. Wszystkie Cechy podstawowe, Inicjatywa i Biełości efektywnie spadają o -5. To samo dotyczy Punktów Walki w każdej Biełości Bojowej.

Cieężko ranny, upojony, wycieńczony

Bohaterowi trudno jest chodzić i utrzymać się na własnych nogach. Fizyczne czynności wykonuje niezgrabnie, umysł ma zamroczony i ospały. Jeśli podejmie działania wymagające testu, do wszystkich testów Cech podstawowych, Inicjatywy i Biełości będzie mieć karę -10.

Wielkość sukcesów i porażek

Jak wiele było trzeba, by sukces zmienił się w porażkę (lub na odwrót)? Zabrakło ledwie jednego-dwóch punktów, czy też różnica była ogromna? Wielkość różnicy między TT a wynikiem testu ma bezpośrednie przełożenie na sytuację w świecie gry. Nie stosujemy tego jednak w testach Ataku i Obrony, byłaby to zbyt wielka komplikacja.

Różnica	Sukces	Porażka
10+ punktów	Wprost idealnie! Nikt nie dokazałby tego lepiej od Waszmości.	Sromotna klęska i pośmiewisko ludzkie. Po co się taka niedojda ima czegoś, czego nie umie?
5-9 punktów	Skutecznie i sprawnie. Każdy powie, że Waśc znasz się na rzeczy.	Psiakrew! Pokpiłeś Waśc sprawę, bez dwóch zdań. Widać, że brakuje ci umiejętności.
1-4 punkty	Udało się, acz ze sporym wysiłkiem. Widać, że sukces nie przyszedł Waści łatwo.	Niewiele zabrakło Waszmości do sukcesu. Nie poszczęściło się i tyle. Na drugi raz będzie lepiej.
0 (wynik = TT)	O mały włos! Już się zanosilo na porażkę, Bóg Waści ocalił w ostatniej chwili.	

Przykład: Dwaj opoje, panowie Przekurat i Machowski, toczą w krakowskiej gospodzie pijacki pojedynek. Pan Przekurat ma Łeb 8, a pan Machowski 12. Machowski nadto posiada Przewagę: Gardło bez dna, która daje do Łba dodatkowo +2. Starosta Gry przyznaje mu, jako lepszemu, prawo do przeprowadzenia testu.

Jaki wynik musi uzyskać Machowski, aby przebieć Przekurata? Przekurat ma Łeb 8, co oznacza TT (Trudność Testu) na poziomie **łatwym (16)**. Mając Łeb 14, Machowski jest pewien zwycięstwa. Wystarczy, że na 1k20 wypadnie więcej niż 1...

Wypadło 11. Owe 11 plus 14 ze Łba daje wynik 25, wyższy od wymaganej TT aż o 9 punktów. Machowski jest niekwestionowanym zwycięzcą!

Jedynka i dwudziestka

Warto dodać, że gdy na kostce wypadnie liczba 20, oznacza to automatyczny sukces testu. Bez względu na poziom TT. Natomiast liczba 1 na kostce zawsze oznacza, iż czyn się nie udał. Jeśli Starosta Gry tego sobie życzy, może rzucić wtedy kostką raz jeszcze. Jeśli wypadnie ponownie 1, oznacza to krytyczną porażkę, która oprócz niepowodzenia akcji przynosi wymierne szkody materialne i/lub fizyczne. Na przykład, krytyczny pech przy dźwiganiu ciężarów może oznaczać naderwanie mięśni czy ścięgien, co wiąże się z dotkliwym bólem przy wszelkim wysiłku do czasu wyleczenia.



Jak wygrywać testy bez testów?

Niejednokrotnie testowana Biegłość czy Cecha od razu ma wartość przewyższającą wymaganą TT, nie potrzeba wcale dodawać 1k20. Na przykład, wspięcie się na mocne drzewo o rozłożystych gałęziach to rzecz **arcyłatwa (TT 8)**. Kto ma Zwinność wyższą niż 8, temu Starosta Gry powinien pozwolić wykonać akcję bez rzucania kością. Będzie to sukces wygrany jakby przewagą 5-9 punktów, czyli „skutecznie i sprawnie”. A jeśli wartość testowanej Cechy czy Biegłości przekracza nie tylko wymagany poziom TT, ale i poziom kolejny (wyższy), wówczas trzeba uznać, że akcję wykonano z przewagą 10+, czyli „wprost idealnie”. W powyższym przykładzie z drzewem kolejny poziom TT jest **bardzo łatwy (TT 12)**. Kto więc ma Zwinność wyższą niż 12, ten wspina się po mocnych gałęziach zwinnie jak wiewiórka.

Ponawianie testów

Niejednokrotnie się zdarzy, że zaraz po nieudanym teście Gracz zechce rzucać ponownie. Co wtedy? Pozwolić testować to samo w nieskończoność? Czy może dopuszczać tylko jedną, jedyną próbę? Ogólnie są trzy wyjścia:

Nieograniczona liczba testów.

Kilka coraz trudniejszych testów.

Tylko jeden test na dłuższy okres czasu.

Nie będzie ściślejszej zasady, faworyzującej którąś z tych trzech opcji. Będą tylko wskazówki. Trzeba, jak zawsze, podejść do rzeczy rozsądnie. Niechaj Starosta Gry się zastanowi, jakie akcje można powtarzać, a jakie nie.

Na przykład, wielokrotnie można powtarzać wiele akcji fizycznych: wspinanie na drzewo, rzucanie do celu, manipulowanie narzędziami etc. Jeśli pierwsze

niepowodzenia nie przyniosły szkód (np. zniszczenia narzędzia czy obrażeń ciała), można próbować dalej.

Ograniczeniem jest czas i zmęczenie. Niektóre rzeczy będą trudniejsze po ciemku, niektóre też zajmują wiele czasu (np. naprawa zamka w pistolecie). Przy dłuższych, skomplikowanych zadaniach wolno wykonywać testy w dłuższych odstępach czasu. A przy zadaniach wyczerpujących fizycznie każda kolejna próba powinna mieć większy modyfikator ujemny, aby odzwierciedlić zmęczenie mięśni.

A niektóre testy powinno się wykonywać tylko raz, względnie raz na dobę albo i rzadziej. Tu mowa głównie o testach intelektualnych. Jeśli, na przykład, potrzebna jest znajomość konkretnych przepisów prawnych, testujemy biegłość Prawo. Test nie udaje się – bohater tych przepisów nie zna. Nie ma sensu testować drugi raz, bo niby skąd masz się nagle dowiedzieć czegoś, o czym przed chwilą nie miałeś pojęcia? Co najwyżej można pozwolić na drugi test kolejnego dnia; możliwe, że przez noc sobie przypomnisz. Jednak takie powtarzane testy powinny mieć ujemny modyfikator.

To samo dotyczy niektórych testów spostrzegawczości. Np. postać wypatruje w stepie tatarskiego czambułu. Jeśli test cechy Zmysły się nie powiódł, to nasz bohater po prostu nic nie dostrzegł. Kolejnych testów nie powinno się już wykonywać – przed chwilą naocznie stwierdzono, że Tatarów nie ma, więc po co wypatrywać od nowa? Do czasu, aż cała sytuacja się nie zmieni (np. czambuł znacznie się zbliży), nie powinno się powtarzać testu wypatrywania.

Poprawianie testów

Nieudany test można poprawić, wydając punkty Fortuny. Można albo dodać sobie 1-3 punkty do Cechy czy Biegłości dla potrzeb jednego testu, albo za 1 punkt powtórzyć rzut kostką. Więcej na ten temat w Księdze II, w opisie cechy Fortuna. Tutaj przypomnimy tylko dwie najważniejsze rzeczy:

- Nie wolno zużyć więcej jak 3 Punkty Fortuny na ten sam test.
- W teście przeciwnym tylko jedna ze stron może korzystać z Punktów Fortuny. Jeśli chcą obie pierwszeństwo przysługuje temu, kto ma wyższy współczynnik Fortuna.

Walka narracyjna, czyli „On mnie tak, a ja mu tak! rach, ciach, szach, mat...”

Oto szybka i prosta mechanika walki dla Starostów Gry, którzy nie lubią rzucania kostkami – ale muszą trochę poturłać dla świętego spokoju, bo Panowie Gracze domagają się uczciwych i obiektywnych werdyktów. Kto nie chce się uczyć systemu testowania poszczególnych akcji

szermierczych, niechaj się kontentuje tą właśnie metodą narracyjną.

Tutaj cały dłuższy etap walki z wymianą kilku lub nawet kilkunastu ciosów rozstrzyga się jednym testem – i to wykonanym **przed walką!** Wynik tegoż testu powie Staroście Gry dwie rzeczy: kto ma zwyciężyć starcie i z jak wielką przewagą. Natomiast sam przebieg walki (wszelkie akcje szermiercze, kontrakcje i zranienia) Starosta i Gracze będą opisywać całkiem swobodnie, jak im podpowie fantazja i wiedza o fechtowaniu. Tylko od opisów Graczy i decyzji Starosty zależy, jak potoczy się walka i jak szybko dobiegnie końca. Najczęściej bywa tak, że początkowa wymiana ciosów nie przynosi rozstrzygnięcia: wszystkie zasłony i uniki są skuteczne, dopóki Starosta nie powie inaczej. A po jakimś czasie – gdy zwycięzca (ten, który wygrał wykonany przed walką test) podejmie jakiś ciekawszy, groźniejszy manewr – Starosta Gry oznajmia, że oto cios sięgnął celu (lub np. że przeciwnik przy próbie uniku wyrzucił się na ziemię). Jeśli zwycięzca wygrał niewielką przewagą, walka najpewniej będzie trwać dalej. A może starcie definitywnie rozstrzygnie się już w pierwszym etapie?



Uwaga: Każdy rozumny człek zdaje sobie sprawę, że TYLKO Staroście Gry wolno znać z góry wynik starcia. Gracz może rzucić 1k20 i obliczyć sumę ogólną (Inicjatywa + Szabla + 1k20) dla własnego bohatera, ale nie ma prawa znać sumy przeciwnika. Nie powinien nawet widzieć, ile przeciwnikowi wypadło na kostce. Co i jak testować?

Walka bronią: Każdy z walczących sumuje trzy liczby: 1) swoją Inicjatywę, 2) aktualnie używaną Biegłość Bojową i 3) wynik rzutu 1k20. Zwycięzca starcia zostaje ten, kto uzyskał wyższą sumę ogólną. Przykład: (Inicjatywa 12) + (Szabla 11) + (15 na kostce) daje 38 punktów. Jeśli przeciwnik uzyskał mniej, wygrywasz. Jeśli więcej, przegrywasz. Jeśli wypadł remis, walka pozostaje nierozstrzygnięta – żaden z walczących nie uzyskał najmniejszej przewagi.

Walka bez broni: W walce bez broni, takiej z waleniem pięściami i tępymi przedmiotami, kopaniem buciorami, rwaniem czubów, duszeniem i skręcaniem karków, stosowną Biegłością Bojową będzie Zwada, a do sumy ogólnej dodatkowo wejda punkty Krzepy. A więc na sumę ogólną złożą się: Krzepa + Inicjatywa + Zwada + 1k20.

Kupą na jednego

W przypadku walki „jeden na kilku” test wykonuje się tak samo jak powyżej. Wszystkich wrogów traktujemy jak jednego przeciwnika: 1) sumujemy Biegłości Bojowe, 2) do tego dodajemy **tylko jedną** Inicjatywę (najwyższą) i 3) **tylko jeden** rzut 1k20.

Przykład: Mamy dwóch zawalidrogów z Szablami 11 i 10, o Inicjatywach 10 i 12. Szable sumujemy (21), Inicjatywę bierzemy jedną (12), więc ogólna suma wynosi 33 + 1k20. Przeciwny, słaby szlachcic z poprzedniego przykładu (Inicjatywa 12 + Szabla 11, czyli suma 23 + 1k20) ma z nimi małe szanse – jest „do tyłu” o 10 punktów. Ale bardzo dobry szermierz, np. z Inicjatywą 16 i Szablą 16, będzie miał sumę 32 + 1k20, więc zmierzy się z dwoma słabymi napastnikami na równych szansach.

wygrana 1-4 punktami: Jeśli zwycięzca wygrał przewagą od 1 do 4 punktów, oznacza to, że zyskał niewielką przewagę. Przykład: lekka rana; przyparcie wroga do muru; wytrącenie wroga z równowagi; opłazowanie. Jeśli wróg nie ma zamiaru się poddać, walka trwa dalej (wykonujemy kolejny test).

wygrana 5-9 punktami: Jeśli zwycięzca wygrał przewagą od 5 do 9 punktów, zyskał nad wrogiem wyraźną przewagę. Przykład: poważna lub ciężka rana; wytrącenie broni; przewrócenie wroga lub powalenie na kolana. Jeśli wróg nie ma zamiaru się poddać, walka trwa dalej (wykonujemy kolejny test).

wygrana 10+ pkt: Jeśli zwycięzca wygrał przewagą 10 lub więcej punktów, odniósł nad wrogiem pełne zwycięstwo dokładnie w taki sposób, jaki sobie zamierzył. Jeśli chciał wytrącić mu broń z ręki i przyłożyć sztych do gardła, tak właśnie się stało. Jeśli chciał ściąć łeb wraz z synowiem, głowa potoczyła się po ziemi.

Uwaga: Pamiętać należy jednak o zdrowym rozsądku. Przewaga 10 punktów pozwala Graczowi osiągnąć dokładnie to, czego chciał, ale pod warunkiem, że leży to w granicach jego możliwości. Nie da się, na ten przykład, ściąć komuś głowy rapierem, a i przy szabli byle słabeusz tego nie dokona – trzeba mieć sporą siłę w rękę.



Modyfikatory

W powyższych testach do sumy (Inicjatywa + Biegłość Bojowa + 1k20) można dodać kilka modyfikatorów, aby zyskać bardziej realne przełożenie manewrów na test. Jeśli jednak Starosta Gry nie chce się tym trudzić, ma prawo z modyfikatorów zrezygnować.

Modyfikatory dodatnie:

- +3 za zastosowanie Cięcia Specjalnego (premia działa tylko raz na danego przeciwnika)
- +1 za każde zwycięstwo w poprzednich etapach (jeśli walka nie skończyła się na jednym teście)
- +1 za drobną przewagę długości broni (poniżej 10 cm, np. dłuższa szabla przeciw krótszej)
- +2 za przewagę długości broni (kilkanaście cm, np. rapier przeciw szabli)
- +3 za znaczną przewagę długości broni (np. szabla na sztylet; włócznia na szablę)
- +1 do +5 za poręczniejszą broń (np. rapier przeciw toporowi)
- +1 do +5 za nietypowe, zaskakujące działania (np. sypnięcie piachem w oczy; chwycenie płonącej pochodni do lewej ręki; kopnięcie w podbrzusze)

Modyfikatory ujemne:

- 1 do -5 za warunki walki (śliska podłoga, tłok, chwiejny stół, rwący potok, pędząca kareta)

Uwaga: Starosta Gry może i powinien stosować własne modyfikatory w zależności od sytuacji.

Wartość Inicjatywy i Szabli zmniejsza się odpowiednio do poziomu ran odniesionych w poprzednich etapach walki. (Np. bohater z lekką raną ma -2 do Szabli i -2 do Inicjatywy, więc w kolejnym zwarcu otrzyma karę -4 do testu.) Podobnie należy uczynić z minusami za zmęczenie, upojenie itp.



Przykład: Pan Chlewiotka staje do pojedynku z panem Kawalskim. Chlewiotka ma Inicjatywę 13, Szablę 11, na 1k20 wyrzuca 8. Suma ogólna: 32. Kawalski z Inicjatywą 15 i Szablą 13 wyrzuca na kostce 7. Suma ogólna: 35. Na pierwszym etapie walki Kawalski zyskuje niewielką przewagę 3 punktów. Po opisach kilku cięt, zaston i sztychów Starosta Gry decyduje, że Kawalski końcem szabli chwłasnął Chlewiotkę przez policzek, upuszczając nieco krwi.

Był to zwykły pojedynek karczemny i Kawalski ma już satysfakcję, że jest lepszy w szabli. Proponuje Chlewiotce wycofanie się, jednak zawałdźdroga z gniewem naciera dalej.

Zaczyna się drugi etap walki – a więc trzeba zrobić drugi test i porównać nowe wyniki. Tym razem na kostce Chlewiotki

wypada aż 17 punktów, a u Kawalskiego 10. Suma ogólna Chlewiotki: 41. Kawalskiego: 39 (w tym modyfikator +1 za zwycięstwo w poprzednim teście). Tym razem nieznaczna przewaga zyskuje Chlewiotka, który atakuje wściekłym gradem ciosów. Starosta Gry może np. uznać, że Kawalski potknął się i stracił równowagę, odskakując przed wściekłym natarciem zawałdźdrogi. Gdy odzyska równowagę, a zasapany Chlewiotka oddech, nastanie etap trzeci i kolejny test porównawczy.

A gdyby tak Kawalski znalazł jakieś Cięcie Specjalne i użył go w drugim etapie? Wówczas zamiast przegrać o 2 punkty zwyciężyłby o 1.

Jeśli zaś komu nie podoba się metoda narracyjna, niechaj zapozna się ze szczegółowymi zasadami walki w „Księdze V: Ociec, prać?”. Reguły tam przedstawione pozwalają testować poszczególne manewry szermiercze, a nie tylko ogólny wynik starcia. A nawet gdy kto będzie używał zasad narracyjnych, winien przeczytać tamtą księgę, bowiem znajdzie w niej multum informacji o sztuce walki białą bronią.

Strzelanie uproszczone

W przypadku walki strzeleckiej (lub bronią rzucaną – oszczepem, nożem, czekaniem) atakujący wykonuje test odpowiedniej Biegłości (Łuk, Rusznica, Włócznia bądź – w braku biegłości – 1/4 cechy Zwinności). Udany test oznacza trafienie. Następnie należy rzucić kostką, by określić gdzie dokładnie trafił pocisk:

Miejsce trafienia:

- 1 – głowa
- 2 – szyja
- 3 – lewy obojczyk
- 4 – lewe ramię i łokieć
- 5 – lewe przedramię i dłoń
- 6 – prawy obojczyk
- 7 – prawe ramię i łokieć
- 8 – prawe przedramię i dłoń
- 9, 10, 11, 12 – pierś
- 13, 14, 15 – brzuch
- 16 – podbrzusze
- 17 – lewe udo
- 18 – lewe kolano, gołąb i stopa
- 19 – prawe udo
- 20 – prawe kolano, gołąb i stopa

Przy celowaniu na bliski dystans stosuje się ujemny modyfikator – 2. Na dalekich zasięgach -4. Jeśli strzał celowany się powiedzie, to atakujący może sam wybrać miejsce, w które trafił.

Rany i leczenie ran

O pancerzach, ranach, leczeniu i wielu innych aspektach walki obszernie traktuje Księga V. Zapraszamy do dalszej lektury!

Ociec, prać?

albo jak plugawego Szweda, podłego Tatarzyna czy sprośnego Moskwicina żywota pozbawić

Ten zaś bawił się okrutnie, jak kot z myszą – i pozornie coraz niedbalej robił szablą. Lewą rękę wysunął zza pleców i wsunął w kieszeń hajdawerów. Kmicic pienił się, rzeźił, na koniec chrapliwe słowa wyszły mu z gardzieli przez zaciśnięte usta:

– Kończ... waść!... wstydu... oszczędź!...

– Dobrze! – rzekł Wołodyjowski!

Dał się słyszeć świst krótki, straszny, potem stłumiony krzyk... jednocześnie Kmicic rozłożył ręce, szabla wypadła mu z nich na ziemię... i runął twarzą do nóg pułkownika...

– Żyje! – rzekł Wołodyjowski – nie padł na wznak!

[„Potop” Henryk Sienkiewicz]

– Ociec, prać?

– Prać! – odrzekł stary Kiemlicz dobywając szablę.

[„Potop” Henryk Sienkiewicz]



W czym rzecz, albo nim dasz po łbie...

Tak oto doszliśmy wreszcie do księgi, z której Waszmość dowie się, jak w dawnej Polsce szczerbi się szlacheckie łby, obcina nosy, puszcza krew łykom, rąbie hultajstwo moskiewskie czy siecie sprośnych szwedzkich lutrów, którzy Najświętszej Panience bluźnią.

Musisz Waszmość pamiętać, że w Rzeczypospolitej prawie każdy szlachcic chadza z bronią przy boku. Jeśli wybierasz się do karczmy, warto abyś wziął ze sobą szablę, pałasz czy rapier. A jeśli podróżujesz, nie ruszaj się nigdzie bez pistoletów czy czeladzi. Przydadzą się, gdy w zajeździe spotkasz zawalidrogów, w podróży brygantów, zbójów, albo swawolników, którzy nie dość, że z sakiewki, konia i przyodziewku ograbiają, to jeszcze – jeśliś gładki – wydupczyć mogą. U nas w Rzeczypospolitej większość ludzi jest uzbrojona. Szlachta, a także niektórzy mieszczańkowie noszą przy boku szablę. Używa się też pałaszy, rapierów, koncerzy, czekanów, nadziaków, kindżałów i inszego oręża. Tatarzy walczą częstokroć kiścieniami, czyli końskimi szczękami przywiązanymi do kija, a chłopskie rezuńki na Ukrainie idą na szlacheckie dwory z widłami, spisami, kosami i siekierami.

W poprzedniej księdze opisaliśmy narracyjne zasady walki. Jeśli Starosta Gry oraz Panowie Gracze wolą bardziej konkretny sposób rozgrywania pojedynków, powinni stosować zaawansowaną mechanikę rozstrzygania starć, którą prezentujemy poniżej.

Czas poznać prawdziwe zasady rozgrywania walki w grze Dzikie Pola.



Biegłości Bojowe, albo kto czym umie siekać, rąbać i kłuć

Wprawę w walce danym rodzajem broni określają odpowiednie Biegłości Bojowe:

Szabla (szable, pałasze, tasaki, miecze, koncerze)

Rapier (rapierzy, miecze, koncerze, pałasze)

Lewak (lewaki i sztylety)

Nadziak (nadziaki, czekany, obuszki)

Berdysz (topory, berdysze, siekiry)

Włócznia (spisy, włócznie, kopie, koncerze)

Halabarda (halabardy, gizarmy, glewie)

Kindżał (kindżały, noże, sztylety)

Maczuga (maczugi, kiścienie, masłaki, buzdygany, buławy)

Zwada (walka wręcz, wszelkie przedmioty)

Pars prima:

Podstawowe zasady walki

Walka w Dzikich Polach dzieli się na kilkusekundowe Zwarcia, w których walczący wymieniają szereg szybkich cięć, pchnięć, zasłon, uników i bardziej skomplikowanych manewrów, po czym odstepują dla nabrania tchu. Każdy ma do dyspozycji pulę Punktów Walki, które wydaje na akcje szermiercze: Ataki, Obrony i Przeciwnatarcia (wszystkie akcje mają określony koszt w PW).

Jako pierwszy zaczyna ten, kto ma wyższą Inicjatywę. Może spokojnie poczekać i oddać pierwszeństwo wrogowi, ale jeśli chce, ma prawo zadeklarować dowolny Atak (np. cięcie lub pchnięcie), wydając nań stosowną liczbę PW. W odpowiedzi na to wróg winien zadeklarować Obronę (np. zbieg, zastawę, unik), wydać na nią PW oraz wykonać test obrony – wynik testu powie, czy obrońcy udało się uchylić bądź zastawić przed ciosem. Następnie role zwykle się odwracają: ten, który się bronił, sam przechodzi do Ataku, a przeciwnik do Obrony. I tak na przemian, jak w prawdziwej walce.

Ewentualnie, zamiast Obrony można podjąć Przeciwnatarcie: Wyrzucenie, czyli dźgnięcie atakującego szybciej niż on trafi nas. Przeciwnatarcie (każde!) zawsze daje prawo do zadania drugiego Ataku bezpośrednio po Przeciwnatarciu – bez względu na Inicjatywę!

Tak właśnie rozgrywa się barwne starcia z błyskawiczną wymianą uderzeń, zasłon i uników. A teraz przyjrzyjmy się dokładnie kilku podstawowym terminom.

Punkty Walki

Oto podstawa szermierki w Dzikich Polach. Każdy z walczących dysponuje pulą Punktów Walki

(w skrócie PW), które przeznacza na manewry szermiercze (czyli Ataki, Obrony i Przeciwnatarcia) w pojedynczym Zwarcu. Liczba PW zawsze jest równa aktualnemu poziomowi używanej Biełości Bojowej – gdy twoja Szabla wynosi 12, masz do dyspozycji 12 PW. Każdy Atak i każda Obrona ma swój koszt w Punktach Walki. Jeśli np. wybierasz cięcie rdzenne, musisz wydać na nie 2 PW. Aby zrobić unik przed atakiem wroga, też zużywasz 2 PW. Cięcie z zamachu całym ramieniem albo pchnięcie z wypadu będzie kosztować 3 PW i tak dalej. W dalszej części tej książki wymienione są różne rodzaje manewrów szermierczych i ich koszty w PW.

UWAGA! Jeśli postać chwyci za broń, którą nie umie się posługiwać (nie ma odpowiedniej Biełości Bojowej), to dysponuje tylko 4 Punktami Walki. Jeżeli umie władać bronią o zbliżonej technice walki, Starosta Gry może łaskawie zezwolić na używanie Biełości pokrewnej, ale z karą -4. Np. szlachcic z Szablą 14 może walczyć rapierem tak, jakby miał biełość Rapier 10. Biełości pokrewne to Rapier i Szabla; Nadziak, Berdysz i Maczuga; Berdysz i Halabarda; Włócznia i Halabarda; Lewak i Kindżał.

Zwarcie

To po prostu jedna runda walki trwająca na ogół kilka sekund. Czasu tego wystarczy, aby przeprowadzić krótką wymianę ciosów. Zwarcie kończy się, gdy wszyscy walczący zużyją swoje Punkty Walki na cięcia, pchnięcia oraz osłony przed atakami przeciwnika, kiedy pozostało im już tak mało PW, że nie są w stanie lub też nie chcą wydać ich na Ataki lub Obrony. Zwarcie kończy się także wówczas, gdy walka zostanie przerwana, albo któryś z przeciwników zginie. Rzecz oczywista, że w trakcie Zwarcia słabemu szermierzowi Punkty Walki skończą się wcześniej, niż mistrzowi szabli czy rapiera.

Po rozpoczęciu kolejnego Zwarcia wszyscy walczący otrzymują na powrót pełną pulę PW i walka zaczyna się na nowo.

Inicjatywa

To średnia ze Zmysłów i Zwinności (sumujemy Zmysły + Zwinność i dzielimy przez dwa, zaokrąglając w górę). Odzwierciedla szybkość reakcji. Według Inicjatywy rozstrzyga się kolejność ataków w walce wręcz oraz uniki przed ciosami. Jest to więc współczynnik decydujący o życiu lub śmierci.

Inicjatywa przydaje się w sytuacjach, gdy – na przykład – obaj atakujący doskakują do siebie z żelazem i każdy chce zadać cios pierwszy. Wówczas szybszy jest ten bohater, który w danym manewrze ma więcej punktów Inicjatywy. Współczynnik ten

często zmienia się w trakcie walki, gdyż niektóre Ataki dają doń premie bądź minusy. Kto zatem chce wyprowadzić cios jak najszybciej, powinien zastosować taki Atak, który ma dodatni modyfikator do Inicjatywy. W akcji Obrony zaś Inicjatywy się nie mierzy.

A oto przykład:

Pan Mickiewicz, znany litewski opój, łotr, paliwoda i okrutnik, atakuje pana Żytkiewicza. Za to, iż ów szlachcic przy kuflu piwa wywodził, iż matka pana Mickiewicza czyniła sodomie z chłopami z czego później porodziły się owoce owej swawoli.

Mickiewicz ma 10 Inicjatywy. Jego przeciwnik 8. Mickiewicz ma zatem prawo jako pierwszy zadeklarować Atak. Deklaruje cięcie rdzenne, wykonywane z normalną wielkością tego współczynnika (a więc 10).

Tymczasem przeciwnik zamiast Obrony deklaruje cięcie wręczne, dające do Inicjatywy premie +3 (jest to akcja Przeciwnatarcie: Wyprzedzenie). Tym samym Inicjatywa rośnie z 8 do 11, jest więc większa niż Mickiewicza! A zatem to Żytkiewicz zadaje cios szybciej!

Mickiewicz może teraz zadeklarować, iż zamiast Ataku przechodzi jednak do Obrony. Może też kontynuować Atak – w tym wypadku otrzyma cięcie wręczne (w rękę), ale mimo to ma sporą szansę trafić adversarza, który wystawia się na cios. A jak się ta zwada skończy to tylko jeden Bóg raczy w swej łaskawości wiedzieć.

Inicjatywę można oczywiście w trakcie walki oddać przeciwnikowi. Niejeden szermierz, choćby był szybki, woli poczekać na atak wroga. W takiej sytuacji przeciwnik może sam wyprowadzić atak jako pierwszy.

Atak

To po prostu manewr szermierczy mający na celu uczynienie krzywdy wrogowi, a zatem cięcie, pchnięcie, uderzenie itd. Na dalszych kartach opisaliśmy multum różnych Ataków szermierczych, a przy każdym w nawiasie podano koszt w Punktach Walki. Jak więc wykonać takie natarcie? Otóż bardzo prosto. Atakujący deklaruje konkretny typ Ataku (dostępne Ataki zależą od używanej broni) i określa miejsce, w które chce trafić przeciwnika.

Przykład: *Pchnięcie z wykerkiem prosto w brzuch.*

Ataku zazwyczaj nie trzeba testować. Wyszkolony, sprawny szermierz wszelkie cięcia i pchnięcia wykonuje właściwie i jeśli wróg będzie stał nieruchomo, to cios bezbłędnie sięgnie celu. Atakujący jedynie odejmuje koszt ataku od puli Punktów Walki (PW) i sprawdza, czy dany cios daje mu premie do Inicjatywy.

Przykład: Pchnięcie z wykerkiem kosztuje 2 PW. Wykonywane z normalną Inicjatywą.

Starosta Gry powinien żądać testu ataku tylko w szczególnych sytuacjach, gdy atakujący jest poważnie osłabiony fizycznie (ciężko ranny, pijany, wyczerpany), albo gdy niesprawnie włada ręką (został zraniony, kontuzjowany, pozbawiony swobody ruchu ramieniem). Powinno się też testować atak przy ciosach wymagających wyjątkowej precyzji (np. gdy szermierz chce z fantazją przyciąć komuś wąsa, trafić w miejsce nieosłonięte pancerzem, albo zręcznie ściąć szereg knotów z zapalonych świeczek). Wreszcie, gdy obaj walczący atakują jednocześnie i żaden nie składa obrony.

Test ataku to test prosty aktualnie używanej Biełości Bojowej (czasem obniżonej np. wskutek zranienia czy upojenia mocnymi trunkami). Trudność Testu ustala Starosta Gry.

Przykład: Pan Muraszek chce ni mniej ni więcej, tylko obciąć adwersarzowi ucho cięciem w brew. Starosta Gry żąda test ataku na poziomie trudnym (TT 24).

Obrona

Gdy jesteś Waszmość celem ataku, musisz zadeklarować akcję obronną (nie mierzysz dla niej Inicjatywy), wydać stosowną liczbę Punktów Walki oraz wykonać test obrony. Od wyniku tego testu zależy, czy uda ci się uniknąć ciosu, czy raczej nakarbuja ci skórę ostrym żelazem. Do wyboru masz kilka możliwych akcji obronnych, testowanych Inicjatywą lub Biełością Bojową w używanej aktualnie broni.

Jeżeli zasłaniasz się bronią (zastawa, zbiecie, odbicie, dystans z zastawą), twoim testem obrony jest test używanej biełości (Szabla, Rapier, Lewak etc.) przeciwstawny z poziomem Biełości Bojowej wroga. W rzucie Biełość + 1k20 musisz uzyskać wynik wyższy niż Trudność Testu określona poziomem Biełości wroga.

Jeżeli bronisz się unikiem albo zwiększeniem dystansu, wówczas testem obrony będzie test twojej Inicjatywy przeciwstawny z poziomem Biełości Bojowej wroga. W rzucie Inicjatywa + 1k20 musisz uzyskać wynik wyższy niż Trudność Testu określona poziomem Biełości wroga.

Modyfikatory testu obrony:

1) Istnieją ataki trudniejsze i łatwiejsze do odparcia. Jeżeli w opisie ataku napisano „wróg +2 do obrony”, to znaczy, że cios jest mniej groźny i w teście obrony możesz dodać sobie +2 do Inicjatywy lub Szabli. Jeśli w opisie ataku stoi: „wróg -2 do obrony”, jest to atak groźniejszy, który utrudnia test obrony, gdyż od

Biełości Bojowej lub Inicjatywy odejmuje się 2 punkty.

Uwaga: jeśli obrona wymaga testu Inicjatywy, testujesz bazową wartość tego współczynnika, nie licząc się zaś plusy i minusy związane z rodzajem broni czy z Atakami, jakie stosujesz.

2) Obrona przed ciosem wymierzonym w głowę lub w szyję zawsze jest łatwiejsza o +2. Samą głowę łatwiej odchylić z linii ataku niż całe ciało, a gdy klinga zbliża się do twarzy, zasłaniasz bądź cofasz się odruchowo.

3) Zużywanie Punktów Walki nie wpływa na testy Obrony. Pamiętaj: testujesz nie PW, tylko Szablę lub Inicjatywę. Dopiero gdy twoja pula PW spadnie do samego zera, testy obrony są utrudnione o -4.

Pech, albo skucha przy zastawie

Może się zdarzyć, że w trakcie akcji obronnej coś pójdzie nie tak jak powinno. Czasem ślepy los przeskodzi, czasem pech człeka dopadnie. Jeśli w teście obrony na kostce uzyskasz 1, pani Fortuna naprawdę odwróciła się od ciebie. Nie dość, że dostajesz cięcie albo pchnięcie, przed którym się nie obroniłeś, to jeszcze przydarza ci się osobny wypadek. Rzuć kością raz jeszcze:



Od 1 do 5: utrata tyłu samo Punktów Walki wskutek utraty równowagi. Jeśli tracisz więcej, niż masz aktualnie w puli, resztę odejmiesz sobie w kolejnym Zwarcie. O ile jeszcze stoisz na nogach i chcesz walczyć dalej.

Od 6 do 10: upuszczenie broni.

Od 11 do 15: zniszczenie broni (jeśli obrońca zastawił się bronią) lub przewrócenie się (jeśli był unik lub dystans)

Od 16 do 19: zranienie się własną bronią (lekka rana)

20: zranienie się własną bronią (poważna rana)

Wyprzedzenie

Najważniejsze, o czym należy pamiętać w trakcie walki: zawsze po zadeklarowaniu przez napastnika rodzaju Ataku, obrońca ma prawo do zadeklarowania wybranej Obrony – ale zamiast niej może zadeklarować Wyprzedzenie, mając nadzieję dosięgnąć wroga szybciej. W odpowiedzi na Wyprzedzenie atakujący może przerwać Atak i przejść do Obrony (zastawa, zabicie, unik) – wówczas zwyczajnie wykonuje test obrony z karą -1. Ale jeśli zechce dokończyć Atak...

Wtedy z obu stron mamy do czynienia z Atakami bez żadnych akcji obronnych. Skoro nie można testować Obrony, wykonuje się dwa testy ataku o normalnej TT (20).

Najpierw dla tego, który ma wyższą Inicjatywę. Rzecz jasna, udany test oznacza zadanie ran wrogowi. Niekiedy szybszy szermierz od razu powali przeciwnika, nie dając mu szansy na oddanie ciosu. Jeśli jednak szybszy cios chybi lub zada nie więcej jak poważną ranę (albo lekką, jeśli w zbrojną rękę), adwersarz testuje swój Atak jako drugi w kolejności i gdy rzut kością wypadnie po jego myśli, również zadaje rany przeciwnikowi.

Może też zdarzyć się (np. wskutek użycia punktów Fortuny), że obaj walczący mieć będą identyczną Inicjatywę. Wówczas zadają uderzenia równocześnie. Każdy osobno testuje swój Atak i obaj jednocześnie otrzymują rany. Bywa więc i tak, że obaj padają trupem, co częsta rzecz jest zwłaszcza, gdy walczą cudzoziemskimi rożnami. No cóż, człowiek strzela, Pan Bóg kule nosi...

Przykład: Pan Kulwiec (Inicjatywa 13 – ma ją wyższą niż przeciwnik, więc może zaatakować pierwszy): Tnę z łokcia na odlew przez leb. (cięcie rdzenne, 2 PW)

Pan Strasz (Inicjatywa 11): Uchylam się (unik, 2 PW) [test obrony: Inicjatywa przeciw Szabli atakującego Kulwieca]. A potem tnę szelmę w rękę, szybkim ruchem nadgarstka od lewej (cięcie wręczne, 1 PW; +3 do Inicjatywy).

Pan Kulwiec: Zastawiam się (zastawa, 1 PW) [test obrony: Szabla przeciw Szabli imię Strasz], zawijam szablą nad głową i walę z zamachu w sam czerep. (cięcie zamachowe, 3 PW; -3 do Inicjatywy). Leb rozrąbię takiemu synowi!

Pan Strasz (Inicjatywa 11): Waś! zamach bierzesz? Z Inicjatywą 10? To ja waś! czynię Wyprzedzenie cięciem rdzennym, Inicjatywa 11. A masz, szelmo, przeciwnatarcie na odlew w ramię! (cięcie rdzenne, 2 PW).

Pan Kulwiec: Trudno, niech się dzieje wola Nieba. Tnij, a jak chybisz, to ci czaszkę rozłupię!

Szybsze jest Wyprzedzenie pana Strasza (Ini 11), on więc testuje Atak (czyli biegłość Szabla) jako pierwszy. Udało się! Ale z testu obrażeń (-3 za trafienie w kończynę) wynika tylko lekka rana. A więc kolej na Atak pana Kulwieca (test Szabli z karą -2 za lekką ranę i -2 za celowanie w głowę). Cięcie zamachowe daje +3 do testu obrażeń, a drugie +3 należy się za trafienie w głowę... Oj, jeśli Kulwiec trafi, może być że Straszem kiepsko!

Grad ciosów

Wyżej napisaliśmy, że wyższa Inicjatywa daje prawo do pierwszego Ataku w Zwarcie, następnie zaś Ataki i Obrony idą naprzemiennie: kto przed chwilą czynił Obronę lub Przeciwnatarcie, teraz przechodzi do Ataku. Zaś kto zadał pierwszy Atak, teraz wybiera Obronę lub Przeciwnatarcie. I tak w kółko, jakoby cepem młócić... ale może być ciekawiej!

Postać szybsza (z wyższą Inicjatywą) **zawsze** może spróbować nie dopuścić wolniejszej do kontrataku. Wystarczy, że zaraz po Obronie tamtego zadeklaruje nowy Atak, a później znowu, i jeszcze raz... Każdy kolejny taki Atak ma Inicjatywę mniejszą o -1. Ale dopóki atakowany nie zdoła uzyskać wyższej, pozostanie mu tylko desperacko bronić się przed gradem ciosów...

Przykład: Imię Będziula jest nadzwyczaj szybkim fechtmistrem (Inicjatywa 17, Rapier 16). Jego wróg, pacholek Albert, jest przeciętny (Inicjatywa 11, Rapier 11). Będziula już w pierwszym Zwarcie wymierza błyskawiczne pchnięcia rapierem, jedno za drugim. Pchnięcie daje dodatkowo +3 do Inicjatywy, więc pierwszy Atak idzie z Ini 20 – Albert czyni Obronę, czyli zabicie. I w tejże chwili Będziula ponawia pchnięcie, tym razem z Ini 19. Albert znów zbiją, a Będziula daje trzecie pchnięcie z Ini 18...

Co może zrobić biedny Albert? Jak ma wyprzedzić kolejne natarcie fechtmistra? Oczywiście, mógłby się cofnąć (akcja: Dystans) i wziąć nogi za pas. Ale po pierwsze, Będziula mógłby pójść za nim (Skrócenie dystansu) lub sięgnąć pchnięciem z wyroku/wypadu, a po drugie – w tym przykładzie chcemy pokazać przejmowanie inicjatywy.

Mając Inicjatywę 11, pacholek mógłby dać pchnięcie (Ini +3) z Inicjatywą 14, ale to za mało. Mógłby dodać do Inicjatywy +3 Punkty Fortuny, przyspieszając kontratak do Ini 17. I tak też

uczyni. Zbija jeszcze trzecie i czwarte pchnięcie Bździały (Ini 18 i 17), a w odpowiedzi na piąte (Ini 16) deklaruje Przeciwnatarcie: Wyprzedzenie, dzięki Fortunie podbijając Inicjatywę tej akcji do 17. Bezpośrednio po Wyprzedzeniu (które Bździały odbił bez trudu) ma prawo do kolejnego Ataku, więc czyni pchnięcie z normalną już Inicjatywą (11 bazowo, +3 za pchnięcie).

Niestety, Bździały na owo pchnięcie (Ini 14) odpowiada własnym Przeciwnatarciem: Wyprzedzeniem (pchnięcie z Ini 20) i znów przejmując inicjatywę...

Uwaga: Grad ciosów jest męczący, zwykle więc czyni się tylko 2-3 takie błyskawiczne Ataki naraz. Gdy kto stosuje grad ciosów tak długo, aż wyczerpie wszystkie PW w Zwarcu, Starosta winien zabrać mu 1 PW z puli i nie oddawać, póki furia nie wypocznie (około pół godziny).

Koniec Zwarcia

Gdy zużyjesz wszystkie Punkty Walki, postać musi przerwać walkę i chwilę odetchnąć. A jeżeli twój wróg ma jeszcze PW i dalej cię atakuje, nie pozwalając odpocząć? Wtedy wolno ci stosować tylko akcje obronne (zastawy, zbitcia, unikni, dystans) z karą -4 do testów obrony. Musisz wytrzymać tak długo, aż i wrogowi zabraknie PW.

Gdy wszyscy walczący zużyją wszystkie PW, rozpoczyna się nowe Zwarcie. Tak samo się dzieje, gdy przerwą walkę choćby na chwilę (nawet jeśli zostały im jeszcze PW). W nowym Zwarcu pula Punktów Walki odradza się i każdy z przeciwników znów ma ich tyle, ile wynosi aktualny poziom Biegłości Bojowej. Jeśli wartość Biegłości spadła (np. wskutek lekkiej rany o -2), zmniejsza się również pula PW.

Dobra rada: Nie staraj się zapamiętywać, ile masz Punktów Walki. Prędzej czy później się pogubisz, a jeszcze ktoś gotów pomyśleć, że celowo oszukujesz. Dla każdego walczącego najlepiej wybrać odpowiednią liczbę żetonów (kostek, monet, zapalek) i na bieżąco odejmować z niej zużyte PW. Jak nie ma pod ręką tylu żetonów, można narysować na kartce linię z podziałką i przesuwając po niej wskaźnik (np. pionek lub kostkę). Wybierz dowolną metodę, która pozwoli wyraźnie i łatwo kontrolować wydawanie PW.

Trafienie

Nieudany test obrony oznacza, że Atak osiągnął celu. Przeważnie cios trafia dokładnie tam, gdzie miał trafić. Czasem jednak obrońcy udaje się choć trochę zmniejszyć obrażenia, np. przyjąć cięcie na ramię zamiast na głowę. Stąd taka zasada: jeżeli w teście obrony do sukcesu zabrakło tylko 1 punktu, to atak

poszedł w inną część ciała niż chciał napastnik. Zastawa przed cieniem chybiona o 1 pkt zawsze kończy się trafieniem w rękę, która tę zastawę składała (w dłoń, nadgarstek, przedramię lub po palcach). W innych przypadkach o miejscu zranienia decyduje Starosta, najczęściej na korzyść pechowego obrońcy.

Obrażenia

Gdy już znamy miejsce trafienia, trzeba określić wielkość rany. W tym celu wykonuje się **test obrażeń** rzutem 1k20, a wynik odczytuje w poniższej tabelce. Wpierw jednak wynik rzutu zmienia się o modyfikatory:

+3 za cios w głowę lub szyję
-3 za cios w kończynę

Ponadto dodaje się lub odejmuje:

- modyfikator do obrażeń zależny od rodzaju używanej broni
- wartość cechy Cios atakującego
- wartość cechy Tęgość ranionego
- wartość ochronną pancerza (jeśli ranioną postać trafiono w miejsce osłonięte pancerzem).



Uwaga: Wynik 20 nie podlega modyfikacjom. Jeśli na kostce wypadnie 20, a trafienie poszło w korpus lub głowę, to jest nieuchronna śmierć na miejscu. Wynik 20 w kończynę to „tylko” okrutna rana. Przed śmiercią nie ma ucieczki. Ale jest i dobra wiadomość: „dwudziestkę” można tylko wyturlać na kostce. Modyfikatory mogą zwiększyć wynik maksymalnie do 19; co będzie więcej, to się nie liczy.

Po wykonaniu rzutu i dodaniu / odjęciu modyfikatorów, wynik sprawdza się w poniższej tabelce i zaznacza rany na Konotacji postaci. Im cięższa rana, tym słabsze Cechy i Biegłości.

Regestr ran wszelakich:

Rzut 1k20	Rana	Sumowanie ran	Konsekwencje	Leczenie
1	Musnięcie		Ot, musnęło cię jeno. Nawet nie zabolalo.	nie trzeba
2	Draśnięcie		Masz Waszmość kresę na ciele. Nic to! Szarpi i chleba z pajęczynami przyłożysz, a blizna zniknie sama po kilku dniach.	nie trzeba
3-6	Lekka		Oberwałeś Waść. Krew tryska, czujesz jak przelika cię ból, ale nic to – wytrzymasz. -2 do Cech podstawowych, Inicjatywy oraz Biegłości.	3 dni
7-10	Poważna	5 lekkich	Tym razem prawdziwie cię cięto. Ból nie pozwala skupić myśli. Masz przecięty mięsień albo ścięgno, a może nawet żyłę jakąś. Trudniej utrzymać się na nogach. Krew sika z Waszmości jako, nie przymierzając, z wieprzka. -5 do Cech podstawowych, Inicjatywy oraz Biegłości.	7 dni do lekkiej
11-15	Ciężka	2 poważne	Pociemniało ci we łbie, a w uszach szum krwi słyszysz. Ledwie na nogach ustoisz, ostatkiem sił przytomności nie stracisz. Oberwałeś waść w jakowyś zyciowy organ, w żyłę, tętnicę, w płuco, głęboko w bok, lub też ostrze przecięło ci kości na łbie. Test Łba -5 na zachowanie przytomności; -10 do Cech podstawowych, Inicjatywy oraz Biegłości; trudności z poruszaniem się; w walce konieczne testy ataku. -2 do Inicjatywy.	7 dni do poważnej
16-19	Okrutna	2 ciężkie	Oberwałeś Waszmość w wątrobę, jelita, lekko w serce, w głowę aż mózg wypłynął, w tętnicę udową, lub inną ważną część ciała. O krok jesteś od śmierci. Test Łba -10 na zachowanie przytomności; niezdolność do poruszania się; trudności z mówieniem i zebraniem myśli.	14 dni do ciężkiej
20	Śmierć	3 ciężkie	Śmierć cię porywa w tany. Nie wypuści już z objęć panna koścista i małodobra.	Msza za spokój duszy

Jak widać w trzeciej kolumnie, poziomy ran się sumują. Jeśli kto dostanie dwie poważne rany, stanie się ciężko ranny. Z kolei dwie rany ciężkie oznaczają ranę okrutną. A rana okrutna plus rana ciężka to tyle, co trzy ciężkie (bo 1 okrutna = 2 ciężkie), a więc śmierć na miejscu. Tak zatem w trakcie starcia stan zdrowia postaci staje się coraz gorszy, a jeśli nie dopisuje jej szczęście, może zginąć lub paść bez tchu na ziemię.

Leczenie ran, albo łupki i bandaż

Ranna postać ma, rzecz jasna, szanse na wyleczenie.

Każda **lekka rana** we trzy dni się zagoi, jeśli postać się dobrze kuruje (rana jest opatrzona i nienarazana na urazy). Jeśli warunki ku temu nie sprzyjają (podróż, niewygodna, nadwężanie zranionych mięśni), leczenie może potrwać nawet pięć dni. Wszystko zależy oczywiście od Starosty Gry. Czas rekonwalescencji można skrócić do dwóch dni, jeśli rannego dogląda osoba znająca się na leczeniu (codziennie udany test biegłości Cyrulik). Jednak po przyspieszonym leczeniu powinno się jeszcze przez dwa, trzy dni oszczędzać zranione miejsce. Jak kto pójdzie tańczyć na zsytej przedwczoraj nodze, szwy gotowe puścić i rana otworzy się na nowo. Niechaj Starosta Gry ma to na uwadze.

Każda **poważna rana** po tygodniu porządnego wypoczynku zmieni się w lekką (a ta zaleczy się we trzy dni). Fachowa opieka lekarza czy cyrulika może skrócić ten czas o dzień lub dwa. Każdy dzień bez możliwości wypoczynku, gdy ranny musi chodzić czy jechać konno, zwiększa czas rekonwalescencji o kolejny dzień. A gwałtowne poruszenia, np. bieg lub bójka, grożą pogorszeniem stanu zdrowia. Jeśli ranny nie będzie się oszczędzał, może chorować i miesiąc.

Ciężka rana po pełnym tygodniu wypoczynku i leczenia zmienia się w ranę poważną. Jeśli ciężko ranny będzie podejmował wysiłek fizyczny, ryzykuje wykończenie organizmu – gorączkę, utratę przytomności, rozjadrzenie rany, co wzięte razem zaprowadzi na pewno do grobu.

Okrutna rana po dwóch tygodniach fachowej opieki zmieni się w ranę ciężką. Wypoczynek i opieka są tu niezbędne do przeżycia. Jeśli ranny tego nie otrzyma, umrze w ciągu kilku dni.

Gdy postać jest ranna, cały czas działają ujemne modyfikatory do wszystkich Cech podstawowych (Krzepa, Zwinność, Mądrość, Zmysły, Fantazja, Łeb), Inicjatywy oraz wszystkich Biegłości.

Uwaga: Przy ranach okrutnych, ciężkich i poważnych czas rekonwalescencji skraca się lub wydłuża o Tęgość bohatera. Kto ma Tęgość -2,

temu rana poważna stanie się lekką o 2 dni wcześniej. A cherlak z Tęgością +1 poleży w łóżku dzień dłużej.

Pars secunda: Podstawowe manewry szermiercze

To oczywiście cięcia, pchnięcia, zasłony, które stosujesz jako Ataki lub Obrony.

Na początek proponujemy tylko kilka podstawowych manewrów: po cztery Ataki i cztery Obrony dla szabli i dla rapiera oraz jedno Przeciwnatarcie: Wyprzedzenie. Kto dopiero zaczyna przygody w Dzikich Polach, niechaj parę razy przećwicz walkę (najlepiej jeszcze przed grą, w paru symulowanych Zwarcich), aby oswoić się z zasadami wydawania Punktów Walki, testowania obrony i liczenia obrażeń. Dopiero gdy ten etap będziecie mieli za sobą, weźcie się za bardziej złożone akcje opisane jako „Zaawansowane manewry szermiercze”.

Parametry akcji szermierczych

PW: Każdy manewr ma swój koszt w Punktach Walki (podany w nawiasie). Aby daną akcję wykonać, tyle właśnie trzeba odjąć sobie z puli PW w danym Zwarcu.

Ini: Część ataków wykonuje się z bazową wartością Inicjatywy. Jeśli jednak przy nazwie ataku widnieje **Ini**, oznacza to atak szybszy (z plusem) lub wolniejszy (z minusem). Podaną wartość trzeba dodać lub odjąć od Inicjatywy ataku.

Obr: Jak wiadomo, mamy ataki słabe i silne, groźniejsze i niegroźne. Parametr **obr** przy ataku oznacza modyfikator ujemny lub dodatni do testu obrażeń.

Wróg: Niektóre manewry zaskakują lub wytrącają z równowagi przeciwnika, przed innymi z kolei łatwiej się obronić. Parametr **wróg** odnosi się właśnie do przeciwnika. „Wróg -2 do obrony” oznacza, że przeciwnik będzie miał utrudnienie -2 do testu obrony przed tym właśnie manewrem. „Wróg -1 PW” oznacza, że wróg traci w tym zwarcu 1 Punkt Walki. (Oczywiście pod warunkiem, że akcja się powiedziała.)



Regestr manewrów szermierczych:

Ataki szablą	Ataki rapierem
Cięcie wręczne (1 PW) +3 Ini / -3 obr	Pchnięcie (1 PW) +3 Ini
Cięcie rdzenne (2 PW)	Pchnięcie z wykrokiem (2 PW) (+2 obr)
Cięcie z zamachu (3 PW) -3 Ini / +3 obr; wróg +2 do obrony	Pchnięcie z wypadem (3 PW) -3 Ini / (+2 obr)
Pchnięcie (2 PW) +2 Ini / +2 obr	Cięcie (2 PW) -5 obr
Obrona z szablą	Obrona z rapierem
Zastawa (1 PW)	Zbicie (1 PW)
Odbicie (2 PW); wróg -1 PW	Odbicie (2 PW); wróg -1 PW
Unik / Dystans (2 PW)	Unik / Dystans (2 PW)
Dystans + zastawa (3 PW) +2 do obrony	Dystans + zbicie (3 PW) +2 do obrony
Przeciwnatarcie: Wyprzedzenie (PW: różnie) wróg -1 do obrony	Przeciwnatarcie: Wyprzedzenie (PW: różnie) wróg -1 do obrony



Bigos! albo jak szablą robić

Ha! Tu cię mam, niecnoto! Tfu! Sromota i skara-
nie boskie! Twoi przodkowie się w grobach przewra-
cają, widząc z nieba, jaką im okrutną krzywdę czynisz!
Przecie dla męża ze starożytnego, rycerskiego rodu to
hańba całe dnie nad książką siedzieć! Tobie kopią
kłuć, szablą machać, czekaniem rąbać, a nie w greckich
komediach się zaczytywać. Czekaj no... nauczę cię
moresu! Najsampierw księgę oną plugawą w komin
rzucę. Ot co! Zacznie płonie! Pewnikiem tam jakieś
sztuczki żydowskie albo czarnoksięskie opisane! A ty
chodź na majdan przed dwór. Czas w końcu z ciebie
Sarmatę zrobić. Bierz Mospanie szablę w dłoń i za
mną powtarzaj, jak sztuką krzyżową polską lby wraz
się ścina...

Jakoż ci już mówiłem, fechtowanie szablą po-
lega na czynieniu różnorakich cięć, pchnięć, a także
zastaw i innych szermierczych układów – zwodów,
odbić, odpowiedzi i wielu jeszcze innych, niełatwych
manewrów. W Rzeczypospolitej robić szablą prawie
każdy potrafi. Czy król, czy magnat, czy chudopacho-
łek. Nawet hajduk bądź bezbożny Tatarzyn potrafi
żywota żelastwem pozbawić. Oczywiście jest, iż nie
każdy umie władać szablą tak samo. Bywają w Pol-
sce tacy mistrzowie, jak choćby ja, którym żaden
przeciwnik nie dostoi. No i czego kły szczerzysz? Jam
więcej oponentów na sejmikach nabigosował, niż ty
razy w wygodce byłeś. A nie raz cię widziałem, jakieś
tam biegła.

Warto wspomnieć, że niejedyn wprawny szerm-
mierz zna cięcia specjalne. Posiedli tę sztukę nieliczni i
niechętnie się tą wiedzą dzielą. Ot choćby cięcie
drwale. Chwytasz ręką w obie dłonie, zamachujesz
się zza pleców i z całej siły w łeb bijesz. Jeśliś krzepki,
to od czubka głowy do przyrodzenia samego na pół
człeka rozcinasz. A potem to już cieśla dwie tru-
mienne skrzynie może zbijać...

He he he! Uwierzyłeś, co? No, ale dość kro-
tochwil. Czas jest, bym ci, Asan, o szermierczych ma-
negrach opowiedział...

Cięcie wręczne (1 PW) Inicjatywa +3, obrażenia -3

Najszybsze a najłatwiejsze cięcie szablą czynisz
samym skrętem nadgarstka i wysunięciem ręki do
przodu. A mierzysz nie w co innego, tylko w
uzbrojoną rękę twego wroga. Da się tak ciąć we
wszelkich kierunkach, w prawo, w lewo, z dołu, z
góry... Wszelako cios bez zamachu siły nie ma, więc
często sam rękaw wrogowi postrzepisz, a ciało ledwo
draśniesz. Ale jak się poszczęści, to rękę można
poharatać.

Cięcie rdzenne (2 PW)

Oto zwykle, pospolite cięcie zadane łukiem z
przedramienia, a wymierzone w głowę, ramię, korpus
albo nogę. Dwa szybkie ruchy czynisz: najpierw pięść

z szablą cofasz i unosisz (zginając rękę w łokciu), a
potem z owego krótkiego zamachu walisz ile siły.
Gdzie chcesz, na odlew, na podlew, w pierś...
Gdziekolwiek trafisz, krwi na pewno upuścisz. Jeśli
chcesz, możesz z łokcia ciąć także i w rękę, jak to przy
cięciu wręcznym mówiłem.

Cięcie z zamachu (3 PW) -3 Inicjatywa / +3 obrażenia; wróg +2 do obrony

A jak zapragniesz uderzyć silniej, iżby zadać sroższą
ranę, tniesz z szerokiego zamachu całym ramieniem.
Ba! Nawet młyńca nad głową możesz wywinąć! Jeni
szkopuł w tym, że zamach taki bierzesz dłużej aniżeli
z łokcia. Kto bystry, ten zdąży odskoczyć lub się
zastonić. Albo, co gorsza, wbije ci szybko żelazo w
brzuch (o takim przeciwnarciu opowiem na koniec).

Pchnięcie (2 PW) +2 Inicjatywa, +2 obrażenia (szablę krzywe: 4 PW, +1 In, +1 obr)

Szablami co są mało zakrzywione, jako to husarska,
węgierska, karabela, można zadawać pchnięcia. Są one,
Mopanku, od cięć nieco szybsze, a przy tym
groźniejsze dla życia. Cięcie, imaginuj sobie, często
zatrzyma się na kości, a pchnięcie gładko wchodzi
między zębra, w żywotne organy. Krzywymi szablami
wschodnimi jednak stychów się nie czyni, bo to
wielce niewygodne i mało skuteczne. Chyba że... ale o
tym kiedy indziej!

Zastawa (1 PW)

Zastawa albo zasłona (co ją niektóre błazny zamorskie
zwą parada) to najpierwsza obrona przed atakiem.
Gdy kto tnie cię szablą czy mieczem, zasłaniasz się
własnym żelazem. Jeśli dobrze się zastawisz, szablę
wroga zatrzyma się na twojej lub ześlizgnie po twym
ostrzu. A wtedy możesz samemu się odgryźć. Pamiętaj
jednak, że wraz cięcie przyjmujesz na zastawę szablę,
to jest taką jej część, która jest tępą.



Odbicie (2 PW) wróg -1 PW

Jest też zasłona odbijająca: nie wystawiasz broni na uderzenie przeciwnika, tylko sam silnie uderzasz w nadlatujące ostrze. Jak odtrącisł lajdakowi broń na bok, przez chwilę będzie niegroźny. Ale bacz, że siła odbicia i twój oręż w bok poniesie, więc mało co na tym zyskasz.

Unik / Dystans (2 PW)

Zamiast zastawiać się bronią, możesz uchylić się przed atakiem. Odchylasz więc ciało w bok czy do tyłu, albo schylasz się czy przykucasz iżby wrogie ostrze przeszło góra, albo dajesz krok w prawo czy w lewo, schodząc z linii ciosu. Możesz także bronić się zwiększeniem dystansu. Ot, odchodzisz bądź odskakujesz w tył (co najlepsze przeciw cięciom).

Dystans + zastawa (3 PW) +2 do obrony

Można połączyć zasłonę ze zwiększeniem dystansu. Gdy się zastawiasz żelazem, dajesz po prostu krok czy dwa kroki w tył, przez co łatwiej ci odbić cios nieprzyjaciela. Tak czyni zawsze, jeśliś niezbyt biegły w szabli.

I tak to, smyku, opowiedziałem ci pokrótce, jak polską szablą machać. Wiedz wszelako, że sztuka wojenna w Sarmacji od wieków kwitnie. Z czasem poznasz trudniejsze arkana, a może i jakoweś nowe cięcia, które jeno wprawieni szabliści znają. Gdyby ich poprosić, a i jeszcze złotem sygnąć, to może nauczą. Módl się jeno, Mopanku, byś się nie musiał na własnej skórze edukować. Dalibóg! W gardle mi od tych pouczeń zaschło.

Często powiadają pludraczy, że szablą naszą w pojedynku z pludrakiem nie wygrasz, bo rapier dłuższy. Prawda to, w walce jeden na jednego ciężiej ci będzie z pludrakiem, niżli w polu, jednakowoż pomnij, że szlachta nasza nogi lepiej ma wyćwiczone niż cudzoziemscy kawalerowie. Daleko rapierem sięgniesz, ale w długości jego tkwi też cały szkopuł. Jeśli dobrze na nogach stoisz, łatwo zbijesz w bok pchnięcie i sam z wypadu pochlastasz przeciwnika, nim amen zdoła powiedzieć. A jeśli mu wiatraczkiem w oczy zaświecisz, to zaraz Francuz czy Włoch w pludrach ma pełno. Zaś w walce w polu, w tłoku, czy w siodle szabla zawsze szybsza i pewniejsza niżli rapier będzie. A powiem ci też, że zawsze jak świat światem, w walce wygrywa lepszy, a nie ten, który broń ma paradniejszą czy też dłuższą. A teraz muszę się miodu napić! Jakem Dionizy Muraszko! Potem pokażę ci jedną sprytną sztuczkę...

Przeciwnatarcie: Wyprzedzenie (PW: jak wybrany Atak) wróg -1 do obrony

Wyprzedzenie to zwyczajne pchnięcie albo cięcie, wykonane błyskawicznie w chwili, gdy wróg już zaczął wyprowadzać atak w ciebie. Najłatwiej, gdy bierze szeroki zamach do cięcia z ramienia. Aby wyprzedzić

cudze natarcie, twój atak musi mieć wyższą Inicjatywę. Jeśli więc jesteś szybszy, wydajesz normalnie PW na dane cięcie czy pchnięcie... i wróg musi przerwać zaczęta akcję, aby obronić się przed twym przeciwnatarciem. Do testu obrony dostanie ponadto karę -1. Gorzej, jak zaryzykuje i ataku nie wstrzyma, wtedy pewnie oberwiecie obaj!

Przykład: Patrz wyżej – Pars Prima; Wyprzedzenie.

Gwoli ułatwienia rozgrywki założymy, że podstawowym atakiem w szabli jest cięcie rdzenne (2 PW), a w rapierze pchnięcie zwykłe (1 PW, +3 In) bez wyroku czy wypadu. Oszczędzimy Graczom i sobie powtarzania za każdym razem „cięcie rdzenne” i „pchnięcie z ramienia”. Jeżeli Gracz nie deklaruje inaczej (z zamachu, z wypadem itp.), zawsze będzie to atak podstawowy.

Rożen, czyli jak rapierem kłuć

Witam, witam, panie kawalerze. Zaiste, serce się me raduje, iż tak dostojnego i... gładkiego mieć będę ucznia. Wiem, że w Sarmacji ponad wszystko w szabli się miłujecie. Wszelako we Francji i całej zachodniej Europie uważamy oną broń za barbarzyńską. Na do-datek, Sarmata w starciu ze szlachcicem w rapier uzbrojonym szans mieć nie może. Nim zdąży okiem mrugnąć, już będzie... przebity. Ma się rozumieć, żelazem, a nie czym innym. Nasza broń jest bowiem dłuższa. Wygrywa szybkością i większym zasięgiem. Nie raz byłem świadkiem takiego pojedynku. O rezultatach chyba mi mówić nie trzeba. Wiedz, że w Paryżu, Rzymie czy Lubecce niejedna jest mogiła Polaka z przebitym sercem. A skoro o przebijaniu mówimy, to patrzaj na twój foremny tyłeczek, kawalerze, przypominam sobie, jak to żem się kiedyś szpetnie pomylił i przebiłem... A było to na dworze hrabiny de Cossell... ale nic to! Nie czas na krotchwilę. Czcigodny ojciec Waszej Miłości posłał was na naukę do mnie. Tedy stań tu na placu z rapierem i słuchaj.

Pchnięcie (1 PW) +3 Inicjatywa

Pchnięcie z ramienia to cios najpierwszy i najszybszy, a przy tym groźny. Spójrzj jeno! Wyrzucasz przed siebie wyprostowaną rękę i nieco pochylasz się w przód. Przewaga długości często wystarczy, by przeciwnika życia lub zdrowia pozbawić. Nim mrugnąć okiem zdąży, ty mu już ostrze w pierś wrasz.

Pchnięcie z wykrepiem (2 PW) +2 obrażenia z bliskiego dystansu (długość broni)

Kiedy pchasz rapierem, wysuwasz wstępną (bliższą wrogowi) nogę o krok do przodu. Nawet jeśli nieprzyjaciół zwiększył nieco dystans, ty właśnie go zmniejszasz i zapewne sięgniesz celu. Jeśli zaś masz

wroga na długość rapiera, pchnięcie z wykroku większą ma siłę i nierzadko na wylot cieleka przebija. Po wykroku zaś albo cofasz się do pozycji wyjściowej, albo przysuwasz zstępną (tylną) nogę nieco w przód, by w niewygodnym rozkroku nie zostawać.

Pchnięcie z wypadem (3 PW) -3 Inicjatywa / +2 obrażenia ze średniego dystansu (długość broni + krok)

Niewiarygodnie daleko sięgniesz pchnięciem z wypadu. Czynisz go podobnie jak wykrok, ale wychodzisz przednią nogą nie o krok, lecz daleko ile tylko zdołasz. Tylna (zstępna) noga pozostaje w miejscu, więc rozkraczasz się bardzo nieprzyzwoicie. Jednak możesz przebić wroga odległego nawet o długość włóczni, choć on mniema, że stoi bezpiecznie daleko.

Cięcie (2 PW) -5 obrażenia

Rapier do cięcia nie posługuje, mój kawalerze. Zbyt ma wąskie i proste ostrze. Owszem, jak chłasniesz przez twarz, to skórę przetniesz, lecz godnej uwagi rany nie zadasz. Aby rozrząbać odzież i ciało do kości trzeba by nie lada siły. A rapier to broń elegancka; nim nie rąbiesz tak jak kowal młotem. Jeśli masz okazję przeciągnąć wrogowi ostrzem przez głowę, po gardle czy po nadgarstku, proszę cię bardzo, może jaką ważną żyłę otworzysz. Ale tutaj trzeba szczęścia.

Zbicie (1 PW)

Jako mówiłem, fechtunek rapierem to same niemal sztychy, czyli pchnięcia. Gdy walczą szabliscy, przed cięciem bronią się zastawą. Nam zaś przeciw pchnięciom potrzebne zbitcie, alias zasłona usuwająca: tak podstawiasz swoją klingę, by odsunąć wroga ostrze na bok.



Odbicie (2 PW) wróg -1 PW

Jak w polskiej szabli. Silniejsze zbitcie, ot co!

Unik / Dystans (2 PW)

Jak w polskiej szabli.

Dystans + zbitcie (3 PW)

Jak w polskiej szabli „dystans + zastawa”.

Jako widzisz, rapierem w teorii podobnie jak szablą się walczy. Wszelako przede wszystkim wykonuje się pchnięcia i zbitcia. O ile pojedynki na szable kończą się kilkoma ranami i porażanymi głowami, o tyle gdy zwadzi się dwóch rapierzystów, zwykle tylko jeden z nich żyw ostaje. Taki już urok dworów i pałaców zachodniej Europy.

W łeb, w pierś, w kiść, albo w co i jak dźgać

Miejsce trafienia na ciele przeciwnika zależy od kierunku zadawanego ciosu. Wybór kierunku cięcia ma znaczenie w następujących aspektach (uwaga: to nie są nowe zasady, tylko zestawienie już opisanych):

- obrażenia: cios w głowę lub w szyję jest groźniejszy, w kończynę mniej groźny
- opancerzenie: jak wiadomo, nie warto ciąć w miejsca osłonięte pancerzem
- trudność obrony: trudniej jest trafić w głowę i w szyję
- zasięg: cięciem wręcznym dosięgniesz tylko tej ręki wroga, w której trzyma skierowaną ku tobie broń
- zwód do cięcia: prawdziwe cięcie wykonujesz o jeden lub dwa stopnie kierunku w prawo lub w lewo od cięcia pozorowanego
- cios niemalże chybiony: jeśli w teście obrony zabrakło tylko 1 punktu, cios trafia w sąsiednią lokację (np. jeśli wróg celował w głowę, cios spada na ramię lub rękę)

Oto lista kierunków ciosów:

W brew: głowa, pierś
 W ręk: lewe ramię, lewa ręka
 W lic: lewy policzek, szyja
 W pierś: lewy łokieć, lewy bok
 W trok: lewe biodro, brzuch
 Nyżkiem: lewe udo, brzuch
 W pion: lewe lub prawe udo, podbrzusze
 Podlew: prawe udo, brzuch
 W kłęb: prawe biodro, brzuch
 W łęg: prawy łokieć, lewy bok
 W zerk: prawy policzek, szyja
 Odlew: prawe ramię, prawa ręka

Jeżeli Graczom zbyt trudna sprawia określanie kierunku przy każdym ciosie, niechaj wskazują tylko miejsca trafienia (np. w bok, w nogę, w ramię).

Pars tertia: Dodatkowe zasady walki

Powyżej przedstawiliśmy podstawowe manewry i zasady machania żelazem. Zanim przejdziemy do zaawansowanych akcji szermierczych, przyjrzyjmy się rozmaitym specyficznym sytuacjom, jakie zdarzają się na placu boju.

Nie lubię tłoku, albo dystans bezpośredni

W dystansie bezpośrednim walczy się na broń krótką (jak sztylet) oraz na pięści, kopniaki i chwyt. Broń długa ma tutaj bardzo ograniczone zastosowanie. Dopuszczalne są tylko następujące ataki:

- cios rękojęścią i przecignięcie (normalnie). **116**
- cięcie wręczne/pchnięcie (konieczny test ataku; brak zwykłych plusów do Inicjatywy).
- uderzenia pięścią, kopniaki, chwyt, odepchnięcia etc.

A teraz o obronie:

- dystans i unik działają normalnie
- atak zadaje się od tej strony, z której nie ma broni przeciwnika, więc zasłona, zabicie, odbicie są dlań raczej niemożliwe (ewentualnie z karą -10)

Podobne utrudnienia obowiązują przy walce w bardzo ciasnej przestrzeni, ale konkrety (dopuszczalne manewry, stopień utrudnień) musi ustalić Starosta Gry.

Trafiła kosa na... pancerz! czyli o ochronie lubego ciała

Zbroja zawsze osłabia siłę uderzenia, a więc i zmniejsza rozległość obrażeń. W Dzikich Polach rozległość obrażeń liczy się w stopniach ran, których wyróżniamy pięć: draśnięcie, lekka rana, poważna rana, ciężka rana i okrutna rana. Więcej o tym stoi w Księdze V: Ociec, prać?

Stalowe blachy pancerzy na ogół zmniejszają obrażenia o dwa stopnie. Czyli zatrzymują na sobie wszystkie draśnięcia i lekkie rany, zaś rany poważne stają się tylko draśnięciami (co najczęściej oznacza wielki siniec w miejscu wgniecenia pancerza). Jeżeli, przykładowo, masz na sobie bechter, a wróg zada tobie ranę ciężką, nadal będziesz w stanie walczyć, bo dzięki ochronie pancerza otrzymasz jedynie ranę

leką. Dopiero rana okrutna oznacza solidne przerznięcie pancerza wraz z ciałem, czyli ranę poważną, po której lepiej odłożyć broń i się poddać.

Tak więc pancerz znacznie zwiększa szanse przeżycia w bitwie. Pamiętaj jednak, że zawsze może się zdarzyć niefortunny wypadek, gdy wróg w rzucie 1k20 na obrażenia wyrzuci samą dwudziestkę... Wtedy zjawi się po duszę Waszmości pani Śmierć, przed którą żaden pancerz nie stanowi osłony.

Niektóre pancerze lepiej chronią przed cięciami, gorzej zaś przed kulami i pchnięciami. Jeśli tak jest, stosowną informację znajdziesz Waś w tabeli. Na ten przykład, gruba a miękka przeszywanica doskonale chroni przed bronią tępa (maczugą, buzdyganem, kijem), niezgorzej przed cięciami, za to dość łatwo przebić ją sztychem.

Jak tarczą się bronić?

Kalkanów używa się w Polsce jedynie w bitwach i w obronie dworu przed zajazdem, a i to rzadko. Najczęściej wożą je towarzysze pancerni do boju, zawieszając sobie na plecach. Wówczas kalkan działa jak pancerz, zatrzymując określoną liczbę stopni ran. Jeśli zaś zechcesz wziąć tarczę do lewej ręki i odbijać nią ciosy, jak dawniej rycerze czynili, wówczas osłonięcie się tarczą liczysz jak Zasłonę (kosztuje 1 PW), a w ramach testu obrony rzucasz na Zwinność (zmodyfikowaną kalkanem o -1). Gdy przyjmiesz cios na tarczę, przeciwnik i tak wykonuje test obrażeń. Jeśli wydziej więcej poziomów obrażeń, niż może powstrzymać kalkan, wróg go przerąbie i nakarbuj ci skórę. Niestety, spory kalkan przeszkadza w boju, toteż w każdym zwarcu zabiera ci 2 Punkty Walki.



O Wytrzymałości pancerzy

Pancerz powgniatały uderzeniami obuszków i palaszy nie prezentuje się tak godnie, jak przed bitwą. Także i ochronę zapewnią mniejszą, bo już nie tak mocny jak dawniej. Każdy element zbroi ma więc swoją Wytrzymałość, mierzoną liczbą ciężkich ran, jakie potrafi znieść, zanim stanie się bezużyteczny. Tutaj, rzecz jasna, bierze się pod uwagę stopień ran przyjęty „na zbroję”, a nie ten faktycznie odniesiony przez postać. Dlatego trzeba sumiennie zliczać również lekkie rany (1 ciężka = 10 lekkich), które nie dochodzą do ciała zbrojnego, lecz pozostawiają wgniecenia na zbroi.

Gdy Wytrzymałość pancerza spadnie do połowy, o połowę zmniejsza się również wartość ochronna. Zamiast dwóch poziomów ran, pancerz zatrzymuje odąd tylko jeden. Zamiast jednego poziomu ran, zmniejsza wynik testu obrażeń o -3.

Uszkodzoną zbroję stalową można naprawiać wykorzystując biegłość Platnerstwo. Niezbędne są do tego odpowiednie narzędzia i materiały. Zbroję skórzaną (kolet) może naprawiać rymarz, szewc czy garbarz, a przesywanić zwykły krawiec czy gospodyni obeznana z szyciem.

Uwaga: Pancerz wyklepwany młotkiem nie odzyska pełni dawnej wytrzymałości. Blacha pozostanie trochę słabsza, więc mimo udanej naprawy Wytrzymałość na stałe zmniejszy się o -1. Nie dotyczy to zbroi, w których naprawa polega na wymianie uszkodzonych elementów na nowe, np. płytek w bechterze czy kółek w koleczudze.

W miękkie trafione!

Jeśli kto chce dźgnąć opancerzonego nieprzyjaciela w miejsce odkryte, na przykład w samą twarz nieosłoniętą misurką lub w dłoń poniżej karwasza, powinien wykonać test ataku. Dla uproszczenia przyjmijmy, że test ataku następuje dopiero po nieudanej obronie przeciwnika. (Bo jeśli się wróg obronił, to i nie ma po co rzucać.) A więc, gdy koniecznie chcesz przyciąć w odsłoniętą głowę, a wróg nie zdołał się zastawić, pora na test ataku – udało się: jest cięcie w głowę; nie udało się: przyciąłeś Waś w misurkę. Jeśli kto w szlachecki pysk szablą weźmie to nie ma się z czego cieszyć, bo mu trudno będzie potem piwo pić.

Trudność Testu (TT) ataku na ominięcie pancerza zależy od tego, jak duży jest odsłonięty fragment ciała, w który chcemy trafić. Szczelina pancerza czy hełmu ma TT bardzo trudną (28) lub arcytrudną (32); twarz lub mniej niż połowa kończyny TT trudną (24); obszar wielkości uda czy ramienia TT normalną (20). Porażka w teście ataku oznacza, że trafienie poszło jednak w pancerz.

W rękę siła, czyli o ciężarze broni

Kto miał w rękę rapier albo szablę, ten wie dobrze, iż trzeba mieć krzepę w garści, aby swobodnie fechtować. W Księdze II podano poziomy Krzepy, zerknij więc tam, jeśli laska i zapamiętaj:

Bronią lekką, tj. szpadami, kordami, nożami, siekierkami, sztyletami, kijami itp. walczyć może nawet człek Słabowity.

Bronią średniego ciężaru, jaką jest większość szabel i rapierów, czekanów i obuchów, władać może człek co najmniej Krzepki.

Bronią ciężką, a więc koncerzem, palaszem, mieczem, ciężkimi szablami (jak moskiewskie bulaty albo stare szable węgierskie) czy rapierami (jak długie hiszpańskie) musi władać człek Silny.

Jeśli kto weźmie do ręki broń zbyt ciężką dla siebie, wówczas będzie nią wadłał niezgrabnie. Z następującymi konsekwencjami:

- wszystkie ataki mają karę do Inicjatywy
- wszystkie zasłony/zbicia bronią mają karę do testu obrony
- w każdym zwarciu mniejsza ilość Punktów Walki

Wielkość wszystkich powyższych kar wynosi dokładnie tyle, ile punktów Krzepy brakuje do wymaganego poziomu. Jeśli, dajmy na to, masz Krzepę 8, to do Silnego brakuje ci 3 punktów – wówczas z ciężkim palaszem masz Inicjatywę -3, zasłony/zbicia -3 oraz -3 PW w każdym zwarcu.

Jak szablą pchnąć z wypadu i żywot komuś przebić, czyli akcje „pożyczone”

Pewnie zastanawiali się już Cni Czytelnicy, czy wolno rapierem zadawać cięcia wręczne, rdzenne i z zamachu, a szablą pchnięcie z wykroku i wypadu. Uprowadzając więc pytanie: wolno... ale nie można. A raczej nie warto.

Rapier do cięcia się nie nadaje. Oczywiście, można wziąć zamach i rąbnąć z ramienia, ale skutków to nie przyniesie. Cięcie rapierem zawsze ma -5 do testu obrażeń i koniec. Szablą można uczynić pchnięcie z wykroku, a najwygodniej uznać, że przy szabli **każde** pchnięcie wyprowadza się z półkrokiem do przodu. A co do wypadu, to już gorsza sprawa. Daleki wypad trzeba długo ćwiczyć, bo wielkie to dla nóg obciążenie. Uznajmy, że do dalekiego wypadu szablista musi mieć wysoką Zwinność (minimum 15). Inaczej musi dodatkowo wydać 2 PW, aby utrzymać równowagę i sprawnie wrócić do właściwej pozycji.

Za to zbicia i zastawy można stosować wymienione. Szablą zbijając, rapierem zastawiać.

Manewry zaawansowane zasadniczo też można stosować w obu typach broni. Jeśli jest różnica między rapierem a szablą, zaznaczono to wyraźnie w opisie. Pamiętajmy tylko, że polska szlachta rzadko używała

pchnięć; po prostu nie nauczono ich dobrze tej sztuki. W razie wątpliwości pozostaje werdykt Starosty Gry, który trzeba uszanować.

Do pierwszej krwi, albo jak kogo kolnąć, by z niego krew jak z wieprzka nie szła

Może się zdarzyć sytuacja, w której Pan Gracz nie będzie chciał zadać dużych ran oponentowi. Powodów może być wiele: pojedynek do pierwszej krwi, chęć wzięcia w niewolę adwersarza, albo zgoła co innego. Taki ważony cios jest zawsze trudniejszy. Należy na niego wydać o 1 Punkt Walki więcej. Dzięki temu Pan Gracz może określić maksymalny poziom obrażeń, jaki chce zadać (rana: lekka, poważna, ciężka lub okrutna).

Warto dodać, że szlachta polska nie lubowała się w pojedynkach i zwadach kończących się bardzo źle. Zwykle po kilku lekkich zranieniach przeciwnikom przechodziła złość i rąbanina kończyła się śpiewem i pijaństwem. Inaczej bywało w zachodniej Europie. Francuscy kawalerowie i niemieccy pończosznicy padali jak muchy, podżgani różniami.



- Stawaj szelmo! – zawołał Michałowski. Ścisnął mocno rękę wyśluzonej batorówki i syknął – Dla mnie to żadna dyferencja, ilu z was posiekam! Butanowicz już w pierś cięty jęczy w alkieżu. Czas na ciebie, warchole!

- Chybaś się szaleju najadł! Będziesz asan jeszcze dziś ziemię gryźć! – rzekł z przekąsem imię Wielgosz. Splunął przed siebie i natarł na adwersarza. Szable zawyły. Ciosy sypały się jeden za drugim.

Po chwili zasapani przeciwnicy odstawili od siebie. Pot zalewał im oczy. W gardle paliło od pyłu, który podniósł się ze zrytego podkutymi obcasami majdanu.

- Do stu diabłów! Gorąc jak w Inflantach, gdy pod hetmanem Radziwiłłem Szwedów gromił. – wykrzyknął z siebie Pan Piotr.

- Waszmość w inflanckich wojnach bywał? – ze zdziwieniem zapytał Wielgosz. – Wszak ja także wtedy śledziów rąbałem!

- Nie może być! – Imię Michałowski wziął się pod boki, opuszczając szablę na temblak. – Toś, panie bracie, towarzysz jako i ja?

- Może być, bo byłem! – wesoło zawołał gruby szlachcic.

- Dalibóg! Nie godzi się, by z prawym obrońcą Rzeczypospolitej w tyle karczmie się ścinać! Zrób mi jegomość tę radość i napijże się ze mną miodu. A urazy w sercu nie chowaj! – zaproponował Pan Piotr.

- Byłbym skończonym kłem, gdybym tak zacnemu kawalerowi odmówił! Tedy napijmy się! Karczmarzu! Miodu podaj! A jak przymiesz mniej jak dwójniaka, to cię każę na belce obwiesić! Zdrowie, mości Michałowski!

Dwie bronie, albo na dwie szable

Panom Graczom może przyjść fantazja powalczyć naraz dwoma egzemplarzami broni, jedną w prawej, drugą w lewej ręce. Ich wola. Zyskują wtedy dodatkowo 3 PW, które mogą wykorzystać wyłącznie na akcje tą drugą bronią. Ale pamiętaj: druga ręka zawsze zyskuje tylko 3 PW, bez względu na to, czy masz Biegłość w danej broni czy nie.

Przykład: Jeśli walczysz szablą w prawej, a czekaniem w lewej ręce, będziesz mieć dla czekana tylko 3 PW, choćbyś miał biegłość Czekan 16.

Wyjątek: Wyjątkiem jest zestaw rapier + lewak. Jeżeli bohater posiada obie stosowne Biegłości Bojowe, dysponuje dwoma pełnymi pulami Punktów Walki – osobną dla rapiera, osobną dla lewaka.

Sprawa ma się inaczej, gdy walczący dysponuje Przewagą: Oburęczność. W takiej sytuacji pula Punktów Walki dla drugiej broni wynosi **połowę** (zaokrąglając w górę) wartości odpowiedniej Biegłości Bojowej. Jeśli masz więc biegłość Szabla 14, a do lewej ręki weźmiesz kord (krótką szablę), będziesz mieć 14 PW na szablę i 7 PW na kord.

Uwaga: Gdy PW głównej broni spadną do 0, również pula lewej ręki zeruje się automatycznie.

Walka dwoma sztukami broni jednocześnie jest godna uwagi wyłącznie dla wprawionych szermierzy. Warto dodać, że pojedynki szlacheckie raczej wykluczały możliwość używania broni innej niż szabla. W karczменных rąbaninach czy na sejmikowych zwadach czasem mogło się zdarzyć, że ktoś walczył szablą i czekaniem, bądź szablą i kindzalem. Czymś absolutnie wyjątkowym i raczej śmiesznym byłby szlachcic uzbrojony w dwie szable. Gdyby takiego panka zobaczyła zgraja podpiitych Mazurów lub kilku husarskich towarzyszy, zwada byłaby murowana.

Kupą Mości Panowie, albo zwady w grupie

Gdy dojdzie do sytuacji, w której jedna postać będzie walczyć z dwoma lub więcej przeciwnikami, starcie toczy się według normalnych zasad. O kolejności akcji decyduje tradycyjnie Inicjatywa. Oczywiście, zwykle z góry można założyć, kto wygra. Dwukrotna przewaga to trudna rzecz dla samotnego szermierza. Zapewne po krótkiej, desperackiej walce skończą mu się wszystkie Punkty Walki, a napastnikom zostanie jeszcze po kilka – i wtedy go wykończą.

Wszelako i z takich opresji wyjść można obronną ręką. Trzeba jak najczęściej odrywać się od przeciwników (by odnowiła się pula PW), a przy tym tak krążyć po placu, aby jeden wróg co chwila zasłaniał drugiego (wtedy udział w Zwarciu bierze tylko jeden). Jeżeli masz wszystkich wrogów przed sobą w polu widzenia, nie stosujesz dodatkowych modyfikatorów.

Jeżeli pozwolisz, by wrogowie osaczyli cię z przeciwnych stron, tak że musisz ciągle przenosić wzrok z jednego na drugiego, otrzymujesz karę -3 do wszystkich testów obrony.

Gdy walkę toczy jednocześnie kilku bohaterów, to istnieją dwie metody rozgrywania starć pomiędzy nimi. Pierwsza z nich jest bardzo prosta i polecana początkującym graczom. Polega ona na tym, iż na początku pierwszego zwarcia Starosta Gry na podstawie deklaracji Graczy ustala kto kogo atakuje, a następnie – w ramach jednego Zwarcia – po kolei rozstrzyga wszystkie walki, aż do chwili, gdy wszyscy z walczących zużyją swoje PW. Oczywiście kolejność rozgrywania wszystkich starć jest dowolna. Gdy skończy się Zwarcie, Starosta ustala wspólnie z Graczami, jak zmienia się sytuacja, a więc kto kogo atakuje teraz, który z walczących się przemieszcza, ucieka itd. A potem rozstrzyga kolejne Zwarcie.

Przykład: Trzech Graczy ucielających się w braci Walickich: Krzysztof, Jakub i Michał atakuje pana Krzesza, którego wspiera jeden pacholek.

Na początku Starosta Gry ustala, jak przebiega starcie, to znaczy kto kogo atakuje. Gracze deklarują, że Krzysztof oraz Michał dopadają z szablami Krzesza. Natomiast Jakub będzie walczył z jego pacholkiem.

Starosta Gry rozgrywać zatem będzie Zwarcie w dwóch starciach: osobno (czyli do wyczerpania PW wszystkich uczestników) walkę Krzysztofa i Michała Walickich z Krzeszem, oraz osobno walkę Jakuba z pacholkiem Krzesza.

Kolejność rozstrzygania starć nie ma najmniejszego znaczenia. Starosta np. może najpierw rozegrać starcie pomiędzy Jakubem a pacholkiem, a potem pomiędzy oboma Walickimi a Krzeszem. Dopiero po zakończeniu pierwszego Zwarcia możliwa jest zmiana na polu bitki, to jest chwaty. Założmy, że Jakub Walicki pokonał w pierwszym Zwarcu pacholka, a więc może teraz dołączyć do pozostałych braci. W drugim Zwarcu Starosta rozstrzyga zatem tylko jedno starcie. Ot i cała filozofia!

Jeśli po zakończeniu Zwarcia któraś z postaci chce zmienić swą pozycję, poruszyć się lub uciec, albo dołączyć do innych walczących, Starosta Gry powinien zbadać, jaka odległość dzieli ją od celu. Jeśli jest to więcej niż 1 krok, to za każdy kolejny, który przebywa, traci 1 PW (jakby przejście kroku było Atakiem lub Obroną). A zatem za poruszanie się po polu walki bohaterowie tracą Punkty Walki, tak jak gdyby wykonywali cięcia, uniki lub zastawy.

Oczywiście jeśli w trakcie przemieszczania się bohater zostanie zaatakowany, będzie musiał nawiązać walkę, a więc wydać dodatkowe PW na Obronę lub Atak. A jeśli ktoś walczy idąc lub biegnąc, może wykonywać tylko niektóre podstawowe manewry. W przypadku szabli jedynie cięcie rdzenne, wręczne, pchnięcie i zastawę lub zbiecie. W przypadku rapiera będą to: pchnięcie, zbiecie lub odbicie.

Przykład: Założmy, że pierwsze Zwarcie powyższej walki skończyło się w ten sposób, iż Jakub Walicki usiekł pacholka, natomiast jego bracia walczą ciągle z Krzeszem. Na początku następnego Zwarcia Walicki decyduje się pomóc braciom. Aby jednak dojść do miejsca walki, musi przebiec 3 kroki. A zatem gdy nadchodzi jego kolej (według Inicjatywy jest trzeci – po Krzeszu i Krzysztofie Walickim), deklaruje, iż biegnie w kierunku walczących i wydaje 1 PW na pierwszy krok. Ale walka toczy się dalej, a na każdy krok Walickiego przypada jeden manewr każdego z walczących. Nim on wykona swoje trzy susy, w walce padną najmniej trzy Ataki. Walczący zadają ciosy w kolejności Inicjatywy, a gdy nadchodzi kolej na Walickiego, wydaje kolejny 1 PW i jest o krok bliżej walczących. Po chwili dopada do nich i może wydać pozostałe mu jeszcze PW na Atak lub Obronę.

Ostrze na ostrze, czyli metoda symultaniczna

Druga metoda rozstrzygania kolejności Ataków i Obron w trakcie Zwarcia, w którym bierze udział kilku przeciwników jest trudniejsza, ale bardziej realistyczna. Dlatego polecamy ją doświadczonym Graczom. Każde Zwarcie rozstrzygane jest wówczas według Inicjatywy. Jako pierwsza ma prawo do zadeklarowania Ataku (lub Obrony, jeśli oddaje pole wrogowi) ta postać, która ma najwyższą Inicjatywę. Oczywiście w odpowiedzi na ten Atak, zaatakowana postać może zadeklarować Obronę (lub także atak, czyli Wypredzenie). Wielkość Inicjatywy broniącego się nie ma w tym momencie znaczenia. Potem prawo do Ataku ma postać, której Inicjatywa jest druga pod względem wielkości (oczywiście jej przeciwnik może zadeklarować Obronę), potem postać trzecia pod względem Inicjatywy itd. Gdy postać z najniższą Inicjatywą wykona już Atak, to wracamy znowu do postaci, która miała prawo atakować jako pierwsza. Jeśli pozostały jej jakieś wolne PW, może znowu zadać cios. Potem do deklaracji Ataku ma prawo postać z niższą Inicjatywą, potem z jeszcze niższą i tak dalej, aż wszystkim uczestnikom walki skończą się PW. Wów-

czas zaczyna się nowe Zwarcie, wszystkim walczącym odradzają się pule PW, a Starosta Gry na nowo ustala według Inicjatywy obowiązującą kolejność deklarowania Ataków.

Oczywiście każdy z walczących zamiast deklarowania Ataku lub Obrony może stwierdzić, iż próbuje przemieścić się po polu walki. Wówczas zamiast wykonać cięcie czy zasłonę wydaje 1 PW i przemieszcza się o 1 krok. Jeśli zaś zostaje zaatakowany, musi wydać dodatkowe PW na Obronę.

A oto jak wyglądałaby prezentowana wcześniej walka rozstrzygana według reguł symultanicznych. Dla uproszczenia (by nie trudzić się zmienną Inicjatywą) wszystkie Ataki będą cięciami rdzennymi:



Trzech Graczy wcielających się w braci Walickich: Krzyszczo (Inicjatywa 14), Jakub (Inicjatywa 12) i Michał (Inicjatywa 7) atakuje pana Krzyszcza (Inicjatywa 15), którego wspiera jeden pacholek (Inicjatywa 10).

Na początku Starosta Gry ustala, jak przebiega starcie, to znaczy kto kogo atakuje. Gracze deklarują, że Krzyszczo oraz Michał dopadają z szablami Krzyszcza. Natomiast Jakub będzie walczył z jego pacholkiem.

Teraz Starosta Gry ustala kolejność deklarowania Ataków. Jako pierwszą atakować może postać z najwyższą Inicjatywą, a więc Krzyszczo (15). Tnie on Michała Walickiego, który deklaruje Obronę. Drugi w kolejności jest Krzyszczo (14), który rąbie Krzyszcza. Znany zawałdoga deklaruje Obronę, jednak otrzymuje poważną ranę, a jego Inicjatywa spada do 10. Kolejny atakuje Jakub (12) – tnie pacholka, który decyduje się odpowiedzieć Wyprzedzeniem (10 + 3 za cięcie wręczne). Obaj otrzymują obrażenia.

Ponieważ wszyscy walczący wykonali już manewry, ale mają jeszcze wolne PW, przechodzimy do drugiej serii akcji w tym Zwarcu. Teraz prawo Ataku mają ci, których poprzednią akcją było Przecinnatarcie lub Obrona, a więc Krzyszczo

(Inicjatywa zmniejszona raną do 10), pacholek (10) i Michał (7). Oczywiście te Ataki również rozstrzygamy według kolejności Inicjatywy. Krzyszczo (10) atakuje Krzyszcza, a jego pacholek (10) Jakuba – obaj przechodzą do Obrony – wreszcie Michał (7) tnie Krzyszcza, który także się broni.

Jeżeli walczący wciąż mają Punkty Walki, w kolejnej serii manewrów prawo Ataku mieliby terazniejsi Obróńcy, czyli Krzyszczo (14), Jakub (12) i Krzyszczo (10).

Komu wyczerpią się Punkty Walki, temu brakuje tchu, żeby atakować. Może jedynie składać Obronę z karą -4 do testów. Najlepiej by było dlań wycofać się, poczekać na kolejne Zwarcie.

Gdy wszystkim walczącym wyczerpią się PW, zaczyna się nowe Zwarcie. Starosta ustala na nowo kolejność deklarowania Ataków. Tym razem pierwszy będzie Krzyszczo Walicki, gdyż ma 14 Inicjatywy, a Inicjatywa Krzyszcza zmniejszyła się do 10 Punktów. Po nim w kolejce jest Jakub (12), potem zaś jednocześnie pacholek Krzyszcza i Krzyszczo (obaj 10), na końcu zaś Michał Walicki (7).

Pamiętajmy, że wszelkie wątpliwości i niejasności, które pojawiają się w trakcie walki rozstrzyga Starosta Gry, kierując się logiką i zdrowym rozsądkiem.

Walka z konia, albo z szablą hippika

Pojedynek konny na broń białą rozgrywany jest podobnie jak zwykle pojedynki. Nie można tylko wykonywać manewrów, które potrzebują szybkiej pracy nóg, jak np. dystans, pchnięcie z wykrokiem czy wypadem. Uniki wykonuje się tylko przez odchylenia ciała w siodle. Reszta bez zmian.

W galopie lub w cwale można zadawać szczególnie potężne cięcia mijanym celom, wykorzystując szybkość i masę wierzchowca. Cięcie szablą, pałaszem, czekanem czy obuchem ma wtedy +4 do testu obrażeń.

To samo teoretycznie dotyczy pchnięć, np. włócznią, koncerzem, rapierem. Niestety, zadawanie pchnięć w szaleńczym pędzie grozi tym, że broń ugrzęźnie w ciele wroga i impet wyrwie nam ją z ręki (konieczny test Zwinności). Zgubić kopię czy włócznię to mała strata, jeśli przy boku jest druga broń. Ale jeśli kawaler straci w ten sposób rapier?

Jeśli postać na koniu bierze udział w walce grupowej, może przemieszczać się według takich samych zasad, jak wówczas, gdy porusza się na własnych nogach. Jedyna różnica polega na tym, iż po wydaniu 1 PW przebywa 3 kroki, a nie jeden.

Fortuna śmiałym sprzyja, albo jak nie paść bez ducha i w grobie się nie przewracać

Punkty Fortuny można dowolnie wydawać w czasie toczonych pojedynków. Jesteś Waś w stanie dzięki nim ułatwić sobie testy, lub utrudnić je przeciwnikowi. Można zwiększać lub zmniejszać obrażenia. Jeden Punkt Fortuny pozwala na:

- dodanie sobie 1 Punktu Walki w dowolnym momencie Zwarcia
- powtórzenie niefortunnego rzutu kostką (ale drugi wynik będzie w mocy nawet jeśli okaże się jeszcze gorszy)
- dodanie lub odjęcie 1 punktu od dowolnego wyniku rzutu kostką – sobie lub przeciwnikowi

Wolno wydawać po dwa lub trzy Punkty Fortuny, np. na trzykrotne powtórzenie rzutu albo na dodanie od razu 3 Punktów Walki. Na więcej niechaj Starosta nie zezwala. Do trzech razy sztuka!

Nie wolno!!! natomiast własną Fortuną kontrolować Punktów Fortuny wydanych przez przeciwnika. Gdy wróg podbije sobie Inicjatywę, to już trudno –

nie możesz w rewanzu podbijać własnej. Pani Fortuna w danej chwili uśmiecha się tylko do jednego z walczących. Może do Waści się uśmiechnie przy teście obrony...?

Pars quarta: Zaawansowane manewry szermiercze

Tabela przedstawia listę dostępnych zaawansowanych manewrów szermierczych, wykorzystywanych głównie przez doświadczonych szermierzy.

Regestr zaawansowanych manewrów szermierczych:

Przeciwnatarcia	Pchnięcia	Inne
Przeciwnatarcie z unikiem (4 PW); wróg -3 do obrony	Pchnięcie wiązane (3 PW) +1 Ini	Skrócenie dystansu (1 PW/poziom)
Przeciwtempo z unikiem (5 PW); wróg -3 do obrony	Pchnięcie wyminięciem (2 PW) +1 Ini	Linia (1 PW) +3 Ini
Odpowiedź (1 PW) +1 Ini	Pchnięcie po kłindze (2 PW) +2 Ini; wróg -1 do obrony	Rozkrojenie (1 PW) (+2 obr)
Na dystansie bezpośrednim	Rozbrojenia	Zwody
Przeciągnięcie (2 PW) -3 obr lub +3 obr	Wytrącenie broni (3 PW) -2 Ini	Zwód do cięcia (3 PW) -2 Ini; wróg -1 do obrony
Cios rękojęcią (1 PW) +3 Ini, -8 obr; wróg -2 PW	Wyluskanie broni (2 PW) wróg +3 do obrony	Zwód do pchnięcia (2 PW) +0 Ini, +2 obr; wróg -2 do obrony
Cios ręką, nogą, chwyt (różnie)	Uziemienie (3 PW)	

Skrócenie dystansu (1 PW za 1 poziom dystansu)

Jeśli wróg trzyma się poza zasięgiem twojej broni, trzeba się doń zbliżyć. Skracać dystans warto przed atakiem, jeśli inaczej wroga bronią nie dosięgniesz. Albo jeśli kto przed twym ciosem odskoczył (akcja: Dystans), możesz zaraz za nim nastąpić i ponowić atak.

Broń biała typu szabla, rapier, pałasz ma trzy zasięgi:

- 1) **bliski** - dosięgniesz przeciwnika bronią
- 2) **średni** - dosięgniesz przeciwnika bronią po wykonaniu kroku (wykroku)

- 3) **daleki** - musisz podejść o 2-3 kroki lub zrobić daleki wypad

Uwaga: Jeśli jeden z walczących ma wyraźnie dłuższą broń, winien utrzymywać taki dystans, by sam miał wroga w zasięgu bliskim, ale wróg jego w średnim. Na tym polega umiętne wykorzystanie przewagi.

Prócz tego jest jeszcze

- 4) **zasięg bezpośredni** – sięgasz przeciwnika gołą ręką (opisany w „Nie lubię tłoku”)

Przeciwnatarcie z unikiem (4 PW) wróg -3 do obrony

Gdy kto cię atakuje, nie poprzestawaj na samym uniku. Jak się przed ciosem uchylasz, w tej samej chwili pchnij łotrą w żywot albo sieknij przez łeb! Wróg swoim własnym natarciem wytracony z równowagi i wychylony do ataku ani się spostrzeże, gdy mu krwi upuścisz.

Uwaga: Testujesz tylko unik, czyli Inicjatywę. Gdy ci się uda, zadajesz pchnięcie zwykle lub z wykroku albo cięcie wręczne lub rdzenne. Przed czymś takim trudno się obronić. Nawet gdy cię lekko ranią, jeszcze masz szansę ukaścić.

Przeciwtępo z unikiem (5 PW) wróg -3 do obrony

Przeciwtępo to takie cudo, które można nazwać przeciwnatarciem w przeciwnatarcie. Gdy 1) ty atakujesz wroga, a 2) on wyprzedza twój atak przeciwnatarciem: wyprzedzeniem, ty 3) się uchylasz i błyskawicznie wyprowadzasz własne natarcie. Brzmi prosto, wykonać trudno.

Uwaga: Jak wyżej.

Pchnięcie związane (3 PW) +1 Inicjatywa

Wpierw odrzucasz własną klingą broń przeciwnika, by zrobić miejsce dla pchnięcia. Jest trochę wolniejsze od prostego pchnięcia, ale obrażenia zadaje normalnie (szabla inaczej, rapier inaczej).

Pchnięcie po kłindze (2 PW) +2 Inicjatywa

To pchnięcie zadajesz bezpośrednio po zderzeniu klingi z klingą przeciwnika, na przykład przy zastawie albo zbiciu. Zamiast rozłączyć ostrza i cofnąć się, napierasz klingą na wrogą broń i tak wyprowadzasz pchnięcie, by dosięgło przeciwnika przeslizgując się po jego ostrzu.

Pchnięcie wyminięciem (2 PW) +1 Inicjatywa

Zanim zadasz pchnięcie, musisz ominąć klingą ustawione przeciw tobie ostrze przeciwnika. Szybkim okrężnym ruchem przesuwasz broń pod ostrze wroga i pchasz np. w udo. Odmianą tego pchnięcia jest pchnięcie okoleniem – zaczynasz jak powyżej, a gdy przeciwnik obniża klingę, by zablokować twoje pchnięcie, ty przechodzisz tym samym ruchem okrężnym znów w górę (zataczasz więc pełne koło) i zadajesz pchnięcie wyżej, np. w pierś.

Linia (1 PW) +3 Inicjatywa

Arcyciekawy manewr i wielce prosty: wyciągasz przed siebie całkiem wyprostowane ramię i trzymasz czubek klingi skierowany w tułów przeciwnika. Teraz szelma nie może się do ciebie zbliżyć z atakiem, bo by się nadział jak na rożen. Musi najpierw odrzucić swoją klingę (np. odbiciem, zbiciem, pchnięciem związanym)

i skrócić dystans. Ale ty wtedy możesz cofnąć się (dystans), by utrzymać linię nadal – albo zadać błyskawiczne pchnięcie. Niestety, linia na nic się nie zda, jeżeli wróg ma broń dłuższą niż twoja.

Odpowiedź (1 PW) +1 Inicjatywa

Odpowiedź jest to cięcie rdzenne wyprowadzone bezpośrednio z udanej zastawy, praktycznie jednym ruchem. Gdy wróg wymierza ci cięcie, wyrzucasz szablę na spotkanie jego szabli (zastawa) i od razu przycinasz z łokcia. Odpowiedź jest szybsza niż normalne cięcie rdzenne, bo nie musisz brać zamachu przedramieniem – przecież masz już rękę podniesioną do zastawy!

Uwaga: Odpowiedź obejmuje tylko sam cios, bez poprzedzającej go zastawy. Musisz rozegrać zastawę jako osobną akcję, czyli wydać na nią 1 PW i zdać test obrony (test biegłości Szabla). Dopiero gdy test się powiedzie, deklarujesz natychmiastową odpowiedź, która kosztuje 1 PW (i ma +1 do Inicjatywy).

Zwód do pchnięcia (2 PW) +0 Inicjatywa, +2 obrażenia; wróg -2 do obrony

Tak oto kiepskiego szermierza łatwo nadziać jak na rożen. Zamierzasz się do ciosu z góry (w brew, w ręk, na odlew) i wydajesz niby normalnie 2 PW (albo 3 PW, jeśli z zamachem). A gdy wróg unosi broń iżby się zastawić, ty szybko spuszczasz szablę w dół – ale cofasz trochę klingę tak, by nie uderzyć w przygotowaną zastawę, tylko ją ominąć i wprowadzić pod nią pchnięcie.



Zwód do cięcia (3 PW) -2 Inicjatywa; wróg -1 do obrony

Wpierw pozorujesz cięcie w jedno miejsce, a gdy wróg składa zastawę, zmieniasz kierunek ataku w prawą lub lewą stronę. Na przykład, zamierzasz się ukośnie na odlew w ramię/szyję, a potem tniesz prosto z góry w łeb albo z boku w pierś. Pamiętaj: cięcie prawdziwe musi być blisko pozorowanego, inaczej manewr byłby zbyt powolny. Spójrz na rycinę z nazwami kierunków cięć: różnica między cięciem prawdziwym a pozorowanym może wynosić tylko jeden lub dwa stopnie.

Wytrącenie broni (3 PW) -2 Ini

Wytrącić komuś oręż najłatwiej zaraz po odbiciu. Najpierw czynisz zwykłe Odbicie, a gdy wroga broń już w bok odbita, wtedy jeszcze raz z okrutną siłą w klingę mu uderzasz. Jeśli słabeusz, zaraz broń mu z dłoni furknij! Jeżeli próbujesz Wytrącenia bez wcześniejszego Odbicia, wtedy łatwiej jemu się obronić (przeciwnik zyskuje +5 do obrony).

Test obrony: Tu obroną jest tylko unik lub dystans, czyli usunięcie broni przed atakiem. Próba złożenia zastawy/zbicia liczy się automatycznie jak obrona nieudana.

Test obrażeń: Zamiast testu obrażeń wykonuje się przeciwny test Krzepy atakującego i obrońcy.

Uziemienie (3 PW) obrażenia = chwyt

Oto figiel wielki, którego mało kto się spodziewa. Nim go uczynisz, musisz wrogowi cięcie wymierzyć od dołu (na podlew, w pion, nyzkiem). On postawi zasłonę u dołu, że ostrzem szabli w ziemię wyceluje. Wtedy ty szybki krok czynisz, lewą ręką chwytasz go za zbrojną garść i szarpiesz w dół, aż jego oręż w ziemię ugrzęźnie. Póki ręki z twego chwytu nie uwolni, będzie bezbronny jak dziecko.

Cios ręką (1 PW) +3 Ini obr -8; wróg -2 PW

Jak masz wroga w bezpośrednim zasięgu, że ani ciąć ani pchnąć nie sposób, grzmotnij bez wahania ręką w pysk. Najlepsze do tego rapiery, co mają wokół dłoni żelazne kosze, albo szable husarskie i inne, u których rękojeść zamknięta pałakiem. Wždy i zwykła szabla się nada, lecz tam walisz samą głowicą rękojeści, co ci u dołu z pięści wystaje.

Wyłuskanie broni (2 PW) wróg +3 do obrony

Jeśli skrzyżujecie klingi, spróbuj tak zawinąć swoją i nacisnąć żelazem na żelazo, żeby nieprzyjacielowi rękę w nadgarstku przekrzywić. A wtedy błyskawicznie zawijasz raz jeszcze i jak naciśniesz, to on już dłoni bardziej nie wygnie i oręż

wypuścić musi. A jeśli przy rękojeści ma paluch, nawet kciuk możesz wylać!

Test obrażeń: Nie ma testu obrażeń. Jeśli wyłuskanie się powiedzie, obrońca wypuszcza swój oręż. Przy rękojeści z paluchem konieczny wówczas test Fortuny – porażka oznacza zwinięcie lub złamanie kciuka.

Rozkrojenie (1 PW) (+2 do poprzednich obrażeń)

Jak trafisz kogo niezbyt mocno, że się klinga na ciele wroga zatrzyma, nie cofaj zrazu szabli. Dociśnij ile siły, a ku sobie pociągnij, ostrzem krojąc niby piłą. Można tak szablą komu po ręce, łbie czy ramieniu przejechać. A rapierem, jeśliś okrutny, możesz przed cofnięciem klingi w prawo i w lewo w ranie powiercić, co podobny skutek przyniesie.

Test obrażeń: Nie wykonujesz osobnego testu, tylko dodajesz +2 do wyniku obrażeń z poprzedniego ataku.

Przecignięcie (2 PW) obr -3 (po gardle +3)

Gdy masz wroga w tak bliskim zasięgu, że mógłbyś gołą dłonią dotknąć, przyciśnij takiemu ostrze do ręki czy gęby (albo pod gardło, jeśli chcesz zabić) i szarpnij do siebie ile siły, najlepiej wraz ze skretem biodra albo i krokiem w tył. Ma się rozumieć, że tak czynisz wtedy, gdy broń nieprzyjaciela nie godzi w ciebie, lecz gdzieś w bok. Na przykład, gdy wróg wychylił się do wypadu, a tyś unikiem z boku go zaszedł. Albo gdy obaj broń macie schowaną, ty lewą dłonią pochwę ujmujesz, szablę unosisz na rapiach i wrogowi niby to rękojeść pod nos podsuwasz: „Masz, powąchaj waść!”. A przy tym prawicą rękojeść schwycisz i... nawet do końca z pochwy wyjmować nie trzeba, żeby komuś krwawą rysę na gębie wyciąć. Rapierem też można tej sztuki dokonać.

Cios pięścią (1 PW, +6 Ini) lub nogą (2 PW, +4 Ini) lub chwyt (2 PW, +5 Ini)

Gdy jesteś w bardzo bliskim zwarciu, co zdarza się w momencie zbiecia lub zasłony przed ciosem, możesz grzmotnąć przeciwnika pięścią czy kopniakiem. Jeśli cios sięgnie celu, na pewno wytrąci szelmę z równowagi. A jeśli jesteś tegim siłaczem, możesz spróbować chwycić wroga za rękę czy kaftan, wytrącić mu broń i zmusić do walki na pięści.

Test obrony: Gołą dłoń czy kopniak zawsze będzie szybsza niż ręka obciążona żelazem. Dlatego skuteczną obroną jest tylko unik lub dystans. Próba zasłony/zbiecia bronią długą miałaby ujemny modyfikator -10.

Test obrażeń (pięść +0, kopnięcie +1): 1-5: utrata 1 PW w tym zvarciu; 6-9: utrata 2 PW w tym zvarciu; 10-15: utrata 2 PW w tym zvarciu i -1 do Inicjatywy do końca walki; 16-19: utrata 2 PW w tym zvarciu i -2

do Inicjatywy do końca walki; 20: utrata 2 PW w tym zwarcu oraz lekka rana (z wszelkimi konsekwencjami).

Test obrażeń (chwyty): Nie ma testu obrażeń. Szermierz chwycony za uzbrojoną rękę może tylko próbować się wyrwać (przeciwny test Krzepy) lub wypuścić szablę i podjąć normalną walkę bez broni (ewentualnie wyrwać drugą ręką sztylet zza pasa). Szermierz chwycony za ubranie, a mający wolną rękę z bronią, może zaatakować. Jednak z tak bliskiej odległości da się wykonać tylko niektóre manewry (patrz: „Nie lubię tłoku”).

Cięcia i pchnięcia specjalne



Manewry podstawowe i manewry zaawansowane są dostępne dla wszystkich postaci. Poniżej zaś opisano ataki specjalne, do których nie wystarczy być sprawnym szermierzem. Ich znajomość jest rzadkim atutem, za który trzeba zapłacić wykupując przy tworzeniu postaci Przewagę: Cięcie (Pchnięcie) specjalne. Zaś w trakcie gry można je poznać tylko od wytrawnych, biegłych fecht mistrzów, którzy niechętnie dzielą się sekretami. I z pewnością nie za darmo!

Pchnięcie flamandzkie (specjalne) (2 PW) obrażenia +8

Jest to pchnięcie wprost w szyję przeciwnika. Nim je zadasz, paroma atakami tak wroga musisz poprowadzić, iżbyś łatwo szyi mu dosięgnął. A wtedy raz trafisz – i koniec pojedynku.

Uwaga: Konieczny normalny test ataku (IT 20). Jeśli nieudany, będzie to zwykłe pchnięcie w ramię lub obojczyk.

Pchnięcie królewskie (specjalne) (2 PW) obrażenia +12

Tak jak przy flamandzkim, nie jest to pojedyncze cięcie, lecz zwińczenie sekwencji kilku manewrów. Wykonywane z ramienia wprost w serce adwersarza. Niepodobna przeżyć. No chyba, że kto pod szczęśliwą gwiazdą jest urodzony.

Uwaga: Konieczny normalny test ataku (IT 20). Jeśli nieudany, będzie to zwykłe pchnięcie w pierś.

Cięcie polskie (specjalne) (3 PW) wróg -3 do obrony

To dość popularne cięcie u wprawionych rębajłów, szczególnie przydatne na pludraków co różnem machają. Ów manewr polega na cięciu nyzkiem po łuku, ale takim sposobem, że tniesz wewnętrzną krawędzią pióra. Szabla bowiem na końcu sztychu ma pióro obosieczne, to jest ostre od dołu i od góry. Niemce zwą owo cięcie „piekielna polska czwarta”. Oj, nie lubią pończoszni, jak im się trzewia po polsku wypruwa.

Cięcie kurlandzkie (specjalne) (4 PW) wróg -2 do obrony

To cięcie zadaje się nyzkiem z prawej strony w lewy bok przeciwnika. Pono pierwiej w kurlandzkiej ziemi stosowane. Prawda być może, bo w Kurlandii żyje szlachta, której wszelakie dziwności do lba wpadają. Insza inszość, że po kurlandzku kogo zaciąć, to potem sława na sejmikach okolicznych. Ot, z fantazją kogoś ubili... po kurlandzku!

Cięcie referendarskie (specjalne) (4 PW) Inicjatywa -2 obrażenia +3

Zwane także „cięciem eunuszym”. Okrutnie jest niehonorowe i jeno największe warcholy i zawalidrogi go stosują. Z wielką siłą tnie się pod brzuch, tak by wróg więcej już dzieci nie miał, a nieraz i sam w ziemi był zakopan. Znałem pana Moszczyńskiego Wacława, co go na trakcie pod Warszawą w pojedynku wyeunuszyli. Do klasztoru potem wstąpił...

Uwaga: Konieczny normalny test ataku (IT 20). Jeśli nie wyjdzie, będzie to zwykłe cięcie „w pion”.

Cięcie tatarskie (specjalne) (3 PW) Inicjatywa +1; wróg -3 do obrony

Ów manewr to chłaśnięcie przeciwnika przez pierś samym piórem szabli. Mało zabójcze, ale za to jaselka się zrobią prawdziwe, gdy z wroga będzie jucha lecieć jak źródłana woda pod kościołem Mariackim w Krakowie. Ot, po tatarsku, mokro i cudacznie!

Cięcie trybunalskie (specjalne) (5 PW) Inicjatywa -4, obrażenia +5 lub +0; wróg +2 do obrony

Bywa okrutnie silne, często z obu rąk prowadzone. Służyć ma po to, by komuś zastawę złamać. Gdy się z zamachu trzaśnie szablą, to tak, żeby skry poszły! a ostrze twoje razem z głównią oponenta wraży jego leb rozwalily. W sam raz dla kowali, furmanów i zawalidrogów.

Uwaga: Gdy wróg złoży zastawę i zda test obrony, trzeba wykonać dodatkowo przeciwny test Krzepy. Jeśli Krzepą zwycięży atakujący, przełamuje zastawę i cios mimo wszystko dosięga celu (normalny)

test obrażeń). Jeśli zaś Obrona się nie udała, cięcie trybunalskie daje +5 do testu obrażeń.

Ostatnie słowo, albo Waść machasz jak cepem

Starosta Gry: Tatarzyn wyszczerzył zęby niczym wilk. Błysk w jego oczach oznaczał jedno. Ta walka nie skończy się kilkoma drobnymi ranami. To będzie zwarcie na śmierć i życie! Pobaniec zawył i rzucił się na Wałpana. Zaciął od lewej w pierś, z Inicjatywą 12.

Pan Gracze: Niewiele myśląc, niczym ryś czynię unik. [tu wykonuje test Inicjatywy] Ha! Szabla Tatarzyna minęła mnie o włos. Najświętsza Panienka czuwa! Tedy z zamachu nad głową tnę psubrata na odlew pod ucho.

Zaawansowana mechanika walki jest możliwie realistyczna i stara się odwzorować prawdziwe zvarcie. Wszelako w czasie gry w Dzikie Pola ważne jest, aby walki nie sprowadzić do smutnego obowiązku, do nudnej rąbaniny. Starosta Gry winien plastycznie i obrazowo opisywać ciosy wrogów. Jego zadaniem jest przedstawienie okoliczności walki. Mógłby nawet przygotować specjalny podkład muzyczny, który ułatwi wczucie się w klimat.

Panowie Gracze nie powinni zapominać, że to, czy pojedynek jest interesujący, zależy także od nich. Jeśli sprzyjają ku temu okoliczności, niechaj zawołają jaką ciętą uwagę, niech przemówią przeciwnikowi, niech barwnie opisz, co robi ich postać. Za zacień odegrany pojedynek Starosta Gry może hojną ręką sypnąć nawet kilka Punktów Fortuny.

Pars quinta: Z półhaka do Kozaka



W walce strzeleckiej atakujący wykonuje wyłącznie zwykły test odpowiedniej Biegleści (Łuk, Rusznica bądź broń rzucana, np. Włócznia). Oczywiście stosuje też odpowiednie modyfikatory (za natężenie światła, za zmęczenie, rozmiar celu etc.). Udany test oznacza trafienie. Następnie należy rzucić kostką, by określić miejsce trafienia. (Jeśli w teście ataku wypada 1, pocisk uderza dokładnie tam, gdzie życzy sobie strzelec.)

- 1 - głowa
- 2 - szyja
- 3 - lewy obojczyk
- 4 - lewe ramię i łokieć
- 5 - lewe przedramię i dłoń
- 6 - prawy obojczyk
- 7 - prawe ramię i łokieć
- 8 - prawe przedramię i dłoń
- 9, 10, 11, 12 - pierś
- 13, 14, 15 - brzuch
- 16 - podbrzusze
- 17 - lewe udo
- 18 - lewe kolano, goleń i stopa
- 19 - prawe udo
- 20 - prawe kolano, goleń i stopa

Oczywiście powyższa tabelka zakłada, że celem jest człowiek stojący przodem do strzelca. W praktyce często będzie inaczej – człek skulony, częściowo ukryty za drzewem, siedzący na koniu etc. Niechaj Starosta Gry odpowiednio modyfikuje wyniki rzutu w zależności od sytuacji. Trudno np. trafić w lewe udo kogoś, kto stoi do nas prawym bokiem. Z kolei przy strzałach w jeźdźca trzeba uwzględnić (niemałą przecież) szansę trafienia w wierzchowca.

Gdy strzela się np. w zwierzęta na polowaniu, w przedmioty martwe, czy jeszcze coś innego, o lokacji trafienia decyduje Starosta Gry.

Strzał długi mierzony (+1 do trafienia) -20 Inicjatywa

Składasz się do strzału w nieruchomy cel i mierzysz tak długo, jak długo potrzebujesz dla większej pewności oka. Jeśli cel nagle się poruszy, musisz celować od nowa.

Strzał mierzony (-3 Inicjatywa)

Składasz się do strzału, celujesz przez chwilę (w myślach można zliczyć do dwóch) i dopiero wtedy posyłasz pocisk.

Szybki strzał (-1 do trafienia, +1 Inicjatywa)

Chwytasz za broń, kierujesz lufę (bądź strzałę) we wroga i od razu strzelasz. Akcję tę można wykonać także podczas Zwarcia na broń białą, fechtując jedną ręką, a strzelając z drugiej – oczywiście, tylko bronią krótką, zdolną do strzelania z jednej ręki. Wówczas strzał kosztuje 3 Punkty Walki.

Strzał z przyłożenia (Inicjatywa +3; podwójne obrażenia)

Najbardziej zabójcza akcja bojowa w bliskim zwarciu. Tylko dla broni palnej o niezbyt długiej lufie, dobrej do strzelania jedną ręką. Ot, przykładasz wrogowi nabity pistolet do brzucha czy piersi i pociągasz za spust. Jeśli broń wypali, będzie trup. Strzał z przyłożenia podczas Zwarcia na broń białą kosztuje 2 Punkty Walki.

Uwaga: Tu test biegłości Rusznica wykonuje się jedynie dla sprawdzenia, czy nie będzie niewypału ani innej skuchy. O trafieniu bądź chybieniu zdecyduje przeciwny test Zwinności (strzelec testuje Zwinność +1k20 przeciw TT wynikającej ze Zwinności ofiary. Jeśli strzelec zwycięży, mordercza akcja się powiodła. Jeśli był remis lub strzelec przegrał, obrońca zdołał uskoczyć lub odchylić od siebie lufę (jeśli obrońca wygrał test znaczną przewagą punktów, Starosta może pozwolić mu nawet na odebranie broni napastnikowi).

O dukat strzał, albo modyfikatory trafienia

Przy celowaniu (strzał długo mierzony) stosuje się modyfikator +1, przy szybkim strzale -1 do testu trafienia. Poza tym wiadomo, że im cel dalej, tym trafić trudniej. Do celów w ruchu (np. jeździec na koniu) będzie modyfikator -4. Gdy strzela się w półmroku, także -4 etc. Modyfikatory się sumują (np. strzał na bliski zasięg, w poruszający się cel w półmroku będzie miał modyfikator +5 -2 -4 = -1).

Celowanie +1

Szybki strzał -1

Duży cel (np. jeździec na koniu) +2

Bliski zasięg (kilka kroków) +5

Średni zasięg (kilkanaście kroków) +1

Daleki zasięg (ponad 20 kroków) -1

Bardzo daleki zasięg (ponad 40 kroków) -4

Poruszający się cel -2

Szybko poruszający się cel -4

Grupa celów (więcej niż 1) +1 za każdy dodatkowy cel

Strzał w wybraną część ciała -2 (maks. do 10 kroków)

Strzał z lewej ręki -1

Półmrok -4

Deszcz, śnieg, wiatr -2

Silny deszcz, śnieg, wiatr -4

Hałas, strach -2

Niewielki cel -4

Cel częściowo skryty -2

Cel skryty za dużą osłoną -4

Cel skryty za strzelnicą -6

Przykład: Pan Piotr Michałowski siedzi na murach Jasnej Góry z łukiem. Obłężenie sanktuarium trwa. Szwedzi nie bacząc na świętość miejsca okrutnie z armat strzelają. Sześć noc jest spokojna. Słońce już powoli wstaje i jasność

ogarnia okolicę. Wtem szlachcic dostrzega we mgle szwedzkiego żołdaka. Ów pijany, z gąsiorem wina, chwiejnym krokiem zbliża się do murów. Po chwili poczynia okrutnie Najświętszej Panience bluźnić i plugawym językiem złorzęczyć. Pan Michałowski, ani myśląc, strzałę pludrakowi posyła.

Starosta Gry postanawia doliczyć modyfikator -2 za wiatr, który nieco utrudnia strzał. Ponadto dolicza -2 za to, że Pan Michałowski po nocnej straży okrutnie jest zmęczony. Postanawia jednak dodać +2 do strzału za to, że ów Jego-mość broni stolicy maryjnej i samo miejsce okrutnie męstwo podnosi. Zatem suma modyfikatorów to: (-2)+(-2)+2= -2

Sarmata ma biegłość Łuk o wartości 12, suma modyfikatorów obniża ją do 10. Normalna Trudność Testu wynosi 20, a zatem imię Michałowski na 1k20 wyrzucić musi co najmniej 10.

Skuchy, albo dosypcie prochu

Broń palna bywa zawodna. Czasem zamek się zatnie, czasem zamknięty proch nie wypali. Niekiedy przetrze się cięciwa albo strzala się złamie. Jeśli na kostce w teście strzelania wypadnie 1, to mamy do czynienia ze skuchą. Należy rzucić kością ponownie i odczytać rezultat z przedziałów poniżej:

Od 1 do 5 – Niewypał, należy podsypać proch na panewkę / strzala się złamala

Od 6 do 10 – Niewypał, broń trzeba nabić ponownie / pęknięta cięciwa

Od 11 do 15 – Zacięcie lub uszkodzenie, wymaga naprawy / pęknięta cięciwa

Od 16 do 19 – Broń zepsuta na dobre / złamany luk

20 – Broń wybucha przy strzale (lekka rana) / złamany luk

Wielkie znaczenie mają warunki pogodowe, czyli wilgoć. Przemokły proch zmienia się w bezwartościową papkę, z kolei cięciwy luków rozmiękają i tracą moc. Strzelanie podczas lejącego deszczu jest niebywałą sztuką. Starosta Gry powinien wówczas znacznie zmniejszyć szanse na udany strzał. Na przykład:

- podczas zwykłego deszczu broń nie wypali wskutek zamoczenia prochu, jeśli w teście trafienia na 1k20 wypadnie 2-6; w luku przy tym samym wyniku zaczyna słabnąć cięciwa: zmniejsza się zasięg (o 5 kroków na 5 minut deszczu), siła przebięcia (-1 obrażeń na 5 minut deszczu) i celność (-1 do trafienia na 5 minut deszczu)
- podczas ulewy broń prochowa zamoknie już przy wyniku 2-12; luk traci moc dwakroć szybciej)
- po pełnym zanurzeniu w wodzie broń palna nie ma szans działać (do wysuszenia); a luk traci moc czterokrotnie szybciej

Jeśli deszcz nadal leje, a bohaterowie wciąż strzelają, Starosta powinien zwiększać ryzyko przemoknięcia broni. Aż do skutku.

O ładowaniu broni

Po każdym wystrale należy przeczyścić lufę wyciorem, aby usunąć tłące się jeszcze resztki pakul i osady prochowe. Wtedy sypiesz w lufę proch z worczka i ubijasz kilka razy stemplem. Potem wrzucasz kulę, a za nią przybitkę, czyli kłab pakul – i znowu ubijasz stemplem. Na koniec zaś podsypujesz z prochowniczeki drobno zmielonego prochu na panewkę.

Co to panewka? A właśnie! Cyngiel, panewka, zapal, zamek, kurek – to poznać musisz. Panewka jest to mała miseczka z boku tylnej części lufy. Tuż nad panewką mieści się zapal, czyli otwór przewiercony w lufie. Gdy naciskasz spust (cyngiel), zamek krzesze ogień na panewkę i zapala ową podsypaną szczyptę prochu. Poprzez otwór zapalowy (zapal) płomyk sięga do środka lufy, a tam następuje wybuch ładunku prochowego, którego impet wyrzuca kulę z lufy. Ot, i wszystko.

A co to zamek? Zamek to mechanizm służący do zapalania prochu na panewce. Są ich trzy typy, które warto poznać:

Zamek lontowy

Najstarszy typ występuje głównie w rusznicach i muszkietach wojskowych. W broni lontowej cyngiel służy do poruszania kurkiem, w który wkręca się zapalony lont. Gdy ściągasz cyngiel, kurek z lontem opada na panewkę... i buch! Oczywiście, zanim zapalisz lont i wkręcisz go w kurek, mija sporo cennego czasu. Oto przyczyna, dla której broni lontowej używa niemal wyłącznie wojsko uszykowane do bitwy. Szlachta woli zamki nowocześniejsze. Stare lontowe samopaly trafiają się tylko u ubogich szlacheckich szaraczków, Kozaków i podobnej hołoty.

Zamek kołowy

W zamku kołowym siedzi skomplikowany mechanizm, mianowicie koło obrotowe napędzane sprężyną. Przed wystrzałem trzeba nakręcić zamek specjalnym kluczem i docisnąć (ręcznie!) do koła kurek. W widelkach kurka zamiast lontu tkwi kawałek krzemienia. Naciśnięcie cyngla uwalnia sprężynę, a obracające się koło krzesze o krzemień iskry, które padają na panewkę i zapalają proch.

Zamki kołowe, niestety, dość często zapychają się brudem i psują. Poza tym krzemień w szczękach kurka kruszy się i co jakiś czas (15-30 strzałów) trzeba go wymieniać. A jeśli kto zbyt długo trzyma zamek nakręcony, po godzinie czy kilku grozi pęknięcie sprężyny.

Zamek skałkowy

W zamku skałkowym mechanizm jest prostszy, ale nie mniej skuteczny. Tutaj także w szczękach kurka siedzi krzemienny „zab”, tak jak w zamkach kołowych. Ale działa inaczej. Po naciśnięciu spustu kurek uderza z dużą siłą w stalową obudowę panewki, o którą krzesze iskry z wiadomym skutkiem.

Zamek skałkowy jest jedynym typem, który umożliwia noszenie za pasem broni gotowej do strzału. Nie trzeba zapalać lontu ani nakręcać kluczem. Wystarczy wyjąć nabity pistolet, odgiąć kurek i pociągnąć za cyngiel.

Niewypały

Bywa, że płomyk z panewki nie przedostanie się przez zapal i nie wyzwoli wystrzału. Wtedy się mówi, że „spaliło na panewce”. Jaka tego przyczyna? Albo zapal jest zatkany, albo prochu na panewce było zbyt mało – a to wiatr zdmuchnął, a to zsywał się przy przechyleniu broni... A czasem się zdarza, że nie zapali się nawet ów proch na panewce. Iskry krzesane zamkiem skałkowym lub kołowym mogą minąć panewkę, a w zamku lontowym lont może zgasać w panewce. Zwłaszcza, jeśli proch jest zawilgocony.

Co wtedy robić? Wystrzału nie było, więc broń wciąż jest nabita. Trzeba odciągnąć kurek (w zamku kołowym – nakręcić mechanizm) i podsypać więcej prochu na panewkę. I uważaj, by się nie zsywał!

W zamkach lontowych i kołowych panewki często mają ruchome pokrywki, dzięki którym proch nie wysypie się w marszu czy podczas jazdy – przed strzałem trzeba je oczywiście otworzyć. A w zamkach skałkowych nowszego typu są takie zmyślne osłony panewek na zawiasach, że otwierają się same przy uderzeniu kurka krzeszącego iskry.

Czas ładowania

Wyszkolony muszkietier czyści, ładuje i gotuje broń do strzału w ciągu 1 minuty. Naładowanie rusznicy czy garlacha trwać będzie jakieś 45-50 sekund. Pólhaka, bandoletu, pistoletu około pół minuty. Można skrócić ten czas o jedną czwartą, gdyby zaniechać czyszczenia broni wyciorem. Ale wtedy w lufie często zostają tłące się strzępki pakul. Jak kto sygnie tam garść prochu, niechaj uważa, czy z lufy nie buchnie ogniem (normalny test Fortuny, aby nie buchnęło). Oparzysz rękę, zmarnujesz proch, a szybciej bynajmniej nie będzie. Jak się człowiek spieszy, to się diabeł cieszy.

Znałem ja jednego Niemca co jak chciał strzelać to mu zawsze proch na panewce się nie zapalał. Dziwował się okrutnie z tego. Potem zaś się okazało, że to wszystko wina pośpiechu.

Pan Gracz

albo jak ducha sarmackiego w osobie własnej obudzić

„...daj Boże naszemu królowi jak najdłuższe życie, ale na wypadek elekcji sobie
wolałbym dać kreskę. Roch Kowalski dałby mi drugą, a Pan Michał oponentów by
wysiekl...”

[Jan Onufry Zagłoba]

„Nuż nachodziwszy się po swoim pobożnym gospodarstwie, już też sobie w cieplej izbie
usiędziesz, albo sam, albo z przyjacielem. A jeśli jeszcze Pan Bóg dziatki dał, toć już jako
błazenkowie kuglują, żonka z panienkami szyje, też się z tobą rozmawia albo też co
powiada, pieczenia się wieprzowa dopieka, cietrzew w rosółku, a kapłun tłusty z kluskami
dowiera, więc rzepka, więc inne potrawy – a czegoż ci więcej trzeba.”

[Mikołaj Rej tak opisuje szczęśliwy żywot szlachcica]



Biesiada, albo jak przygotować Sesję

Sesja, nazywana w niniejszym systemie szlachecką Biesiadą, to kilkugodzinna rozgrywka, najczęściej trwająca 5 godzin, ale czasem krócej lub dłużej. Bywa, że jest to nawet cała noc. Gracze spotykają się najczęściej w domu Mistrza Gry (przypominamy, że w Dzikich Polach nazywamy go Starostą Gry). Od osoby Starosty Gry zależy bardzo wiele, toteż dobre przygotowanie Biesiady wymaga odeń wielu przygotowań. Najważniejszy, rzecz jasna, jest scenariusz, czyli diariusz przygody. Do niego Starosta wybiera stosowny podkład muzyczny, być może zechce też zadbać o scenografię i rekwizyty.

A czemu by mu nie pomóc? Ma się rozumieć, nie w pisaniu scenariusza. Ale już przy doborze muzyki – proszę bardzo! Muzyka spełnia ogromną rolę w grze. Odtwarzana w odpowiednim momencie (np. niespokojna i szybka w czasie walki) wprowadza znakomite nastroj. Pożyczajcie więc Staroście płyty i kasety, które mogą nadać się na sesję. Wybornie się sprawdzają ścieżki dźwiękowe z filmów (zwłaszcza historycznych), staropolska i ukraińska muzyka ludowa, pieśni dworskie renesansu i baroku, barokowa muzyka klasyczna, niektóre płyty Jacka Kaczmarskiego i Jacka Kowalskiego. A przede wszystkim dobra muzyka filmowa, a więc: *Gladiator*, *Ogniem i mieczem*, *Joanna D'Arc*, *Bandyta*, utwory grupy *Era*, czy *Enyl*.



Oprócz muzyki warto pomyśleć o scenografii i odpowiednio przygotować miejsce gry. Powinno być ono w miarę spokojne, w którym nie będą się nachodzić osoby trzecie. Dla zrobienia nastroju warto zaćmić pomieszczenie i zapalić kilka świec, ukryć wszelkie rażąco współczesne przedmioty (np. przykryć komputer starą zasłoną). Najlepiej byłoby wybrać się na jakiś zamek, na ognisko czy do wnętrza staropolskiego dworu (np. w skansenie). Wiadomo, że nie da się tak na co dzień. Ale od czasu do czasu – spróbujcie!

Kolejnym krokiem jest przygotowanie postaci, którymi będą grać uczestnicy. Jak to zrobić, opisaliśmy w Księdze I i Księdze II. Ale nie wolno poprzestać na wypełnieniu Konotacji. Zastanów się nad osobowością, przeszłością i dążeniami swojej postaci. Spraw, by była ciekawa i wyrazista. Niechaj każdy gracz przychodzi na Biesiadę z dobrze opracowanym konceptem bohatera.

Nie trzeba chyba mówić, aby gracz w Dzikie Pola miał ze sobą wszystko, co potrzebne do gry. Ale dla porządku powiem: jeżeli gracie z kostkami i żetonami, miejcie ze sobą żetony. Gdy często nanosicie zmiany na Konotacjach, przynoscie gumki i ołówki. Pospieszne poszukiwanie brakujących żetonów czy ołówka potrafi zepsuć najlepszą scenę rozgrywki.

Gracze mogą jeszcze pomyśleć o przebraniu się w żupany, delie i kaftany, co bardzo ułatwi wczucie się w rolę. Nie muszą jednak przywdziewać pełnych zbroi husarskich czy kontuszy kresowych magnatów. Piękne stroje można wypożyczyć z teatru, ale wiadomo, że nie każdy może pozwolić sobie na dodatkową stratę czasu i pieniędzy. Na szczęście wystarczą drobne elementy, jak czapka, płaszcz czy atrapa szabli. Na przykład, haftowaną koszulę ukraińską da się kupić już za kilka złotych na bazarze. A czapkę obszytą sztucznym futerkiem można niewielkim kosztem zrobić samemu. To naprawdę nic trudnego.

Oczywiście nie powinno zabraknąć także czegoś do przegryzienia i popicia. Najlepiej, ma się rozumieć, gdy jadło i trunki nie będą XX-wieczne, lecz staropolskie (precz z pizzą i colą!).

Gra, albo Biesiada. Jak i co mówić?

Starosta Gry zaczyna Biesiadę od tak zwanego Zagajenia. Na początek opisuje krótko miejsce gdzie postaci Graczy rozpoczynają swoją wędrówkę. Opisuje im także świat, aktualną porę roku, tło historyczne...

Można to zrobić np. w ten sposób:

„...a było to wszystko jeszcze za panowania Jego Królewskiej Mości Zygmunta III, gdyście wyruszyli z domów rodzinnych w poszukiwaniu sławy, bogactwa i przygody. Los zagnał Was na niespokojną ziemię przemyską. Tam też spotkaliście się w karczmie starego Żyda Mośka i postanowiliście wspólnie ruszyć na trakt...”

I tak Gra się rozpoczyna. Starosta cały czas opisuje Graczom świat i skutki czynności wykonywanych przez ich Postaci. Jak to wygląda? Otóż np. Wojtek grający JWP Serafina Kryckiego – rębajłę z Małopolski, postanawia zapytać o drogę. Deklaruje zatem czynność:

„...podszedłem do karczmarza i mówię – Ej, Moisko! Gadaj, który trakt na Sanok prowadzi?...”

Gracz zwraca się bezpośrednio w pierwszej osobie do Starosty Gry odgrywającego rolę Żyda - karczmarza. Niedopuszczalne jest np. mówienie:

„...podchodzę do faceta i pytam się go, jak jechać na Sanok...”

Nie mów, że pytasz. Zapytaj naprawdę! Należy odgrywać jak najlepiej swojego bohatera. Co więcej, warto również gestykulować, zmieniać siłę i barwę głosu, stosować mimikę twarzy. Dokładnie tak jak w teatrze.

Zazwyczaj Gracze i Starosta opisują to, co się dzieje, w czasie teraźniejszym: „idę”, „zaglądam do...”, „widzicie przed sobą” etc. Ale godny rozważenia jest pomysł opisywania wszystkiego w czasie przeszłym. Zamiast:

„...podsuwam łotrowi rękojeść szabli pod nos i mówię 'Powachaj to waść!'”

...powiadasz:

„...podsunąłem łotrowi rękojeść szabli pod sam nos. 'Powachaj to waść!', rzekłem.”

Jaka korzyść z czasu przeszłego? Ano taka, że zyskacie wrażenie udziału w prawdziwie literackiej opowieści. Wszak w ten sposób pisze się wszelkie powieści historyczne. Zresztą jakoś samo tak dziwnie wychodzi, że w czasie przeszłym wypowiadasz się bardziej literackim językiem.

A więc RPG polega na rozmowie, wymianie informacji, wczuciu się w postać i odgrywaniu jej zachowania. To naprawdę świetna zabawa!

Jak grać w Dzikie Pola?

Każdy z Graczy powinien tak bawić się przy Dzikich Polach, by sprawić jak największą radość innym Graczom i Staroście Gry. Nie wolno podchodzić do rozgrywki egoistycznie i niczym sejmikowy warchoł patrzeć wyłącznie na czubek własnego nosa. Niedopuszczalne jest, gdy któryś z uczestników Biesiady stara się wygrać z innymi lub z samym prowadzącym, gdyż członkowie Swawolnej Kompanii powinni współpracować ze sobą w celu osiągnięcia sukcesu.

Ważną sprawą jest także trzymanie pieczy nad klimatem zabawy. Każdy z Panów Graczy winien dokładać wszelkich starań, by nie wtrącać żadnych współczesnych zwrotów w swe wypowiedzi. Nawet poza grą, w trakcie przerwy w Biesiadzie, miast powiedzieć np. do kolegi „nalej mi herbaty”, rzeknij „nalejże mi Waść owego zamorskiego specjału”. Będzie wesoło, a jednocześnie po wznowieniu zabawy łatwiej będzie wejść w wyimaginowany świat.

Odgrywanie swego bohatera jest bez wątpienia jednym z najważniejszych i najtrudniejszych zadań każdego Pana Gracza. Należy możliwie wiernie odgrywać jej zachowania zarówno w mowie, jak i geście. Jeśli wcielasz się w postać cierpkiego i cynicznego francuskiego fehmistrza, odnoś się do innych pogardliwie, z zimną i sztuczną grzecznością. Staraj się mówić z francuskim akcentem, wtrącaj do wypowiedzi obcojęzyczne zwroty. Jeśli to możliwe, ubierz się w kapelusz ze strusim piórem i przed Biesiadą, zapuść (lub wymaluj sobie kredką do rzęs, jeśliś blażen) wąsiki i bródkę. Wyglądaj jak prawdziwy, paryski szermierz. Jeśli grasz butnego warchoła, bądź krzykliwy. Przesadnie gestykuluj i głośno wyrażaj swoje opinie. Rozpychaj się przy stole, trzaśnij czasem pięścią w blat. Niech twe pozy będą przejawskrawione. Tak właśnie zachowywali się warchołowie, którzy rwali sejmny i wdzili rej po karczmach.

System Dzikie Pola stworzony został głównie z myślą o odgrywaniu postaci szlacheckich. Oczywiście nic nie stoi na przeszkodzie, by zagrać i plebejuszem, wcielając się w rolę zakonnego braciszka, Kozaka, Tatarzyna czy szkockiego artylerzysty. Zapewne znaj-



dzie się i miejsce dla ukraińskiej wiedźmy, Żyda czy siedmiogrodzkiego sabata. Należy jednak wcześniej porozmawiać o tym ze Starostą Gry. Musi wiedzieć o waszych zamiarach. Co będzie bowiem wówczas, gdy stworzycie sobie drużynę wybranieckiej piechoty, za którą wlecze się sanocka ładacznicza i kulawy did limik, a tymczasem Starosta Gry przygotowuje Dyariusz na oplecionym francusko-austriackimi intrygami królewskim dworze? Wtedy pozostanie wam tylko pacnąć się w czoło.

Oczywiście macie prawo wymagać, aby Starosta Gry przystosował się do waszych upodobań i postaci. Wszak jeśli wszystkim pachnie wojenka i sława molojecka, a tymczasem prowadzący Biesiadę serwuje same karczermne rąbaniny lub miłosne podchody rodem z pludrackich salonów, to czas pomyśleć o jakiejś zmianie. Nie mamy tu wcale na myśli obwieszenia na gałęzi waszego Starosty, a po prostu zamianę ról. Może ktoś z Was lepiej da sobie radę na jego miejscu?

Na koniec pragniemy dodać jeszcze kilka słów o wyobraźni, która odgrywa ogromną rolę w tej Grze. Każdy z graczy musi starać się zobaczyć oczyma wyobraźni świat, o którym opowiada Starosta. Na te kilka godzin należy zapomnieć choć trochę o sprawach współczesnych, a skupić się na wyimaginowanym świecie. Starajcie się nie rozpraszać uwagi. I za żadne skarby nie przeszkadzajcie kompanom i Staroście!

Różnica między Graczem, a jego postacią

Nigdy nie wolno zapomnieć o granicy między Panem Graczem a postacią, w którą się wciela. Aktor na scenie jest kimś zupełnie innym niż w rzeczywistości, jednak gdy wychodzi z teatru jest znów sobą. Tak samo powinno być w przypadku gry w Dzikie Pola.

Wiele podręczników do Gier Fabularnych zachęca do tego, by tworzyć postaci zupełnie odmienne od osobowości i cech wcielających się w nie graczy.



Mało wysportowanych namawia się na odgrywanie silnych i odważnych wojowników, nieśmiałym dziewczynom sugeruje się wcielenie w rolę potężnych czarodziejek etc. My zachęcamy, by jednak kierować się przy wyborze bohatera własnymi cechami fizycznymi i własnym charakterem. Ktoś wesoły i wygadany niechaj odgrywa jowialnego pijanice, małomówny osilek jest wprost stworzony do roli mazurskiego zawalidrogi, a pyskata i bezczelna dziewczyna spełni się z pewnością jako Hajduczek, Wilczyca Kresowa czy Wiedźma.

Znajomość reguł, świata i klimatu

Każdy z Panów Graczy powinien choć trochę poznać reguły gry w Dzikie Pola. Nie wolno lekceważyć również praw i realiów sarmackiego świata. Pan Gracz wie o lotach w kosmos, grawitacji, nowoczesnej medycynie i historii, jednak jego postać nigdy w życiu o tym nie słyszała. Na dodatek przy dobrym odgrywaniu roli należy często zapominać o innych sprawach. Wcielając się w szlachetkę z mazowieckiego zaścianka, który książkę widuje wyłącznie w kościele, a najdalsze podróże odbywa na pobliski jarmark, nie powinien znać odległości z Krakowa do Kijowa ani wierszy Jana Kochanowskiego. Chyba, że ów szaraczek słyszał o tym gdzieś w karczmie lub od obytego w świecie pielgrzyma.

Przywództwo Starosty Gry, czyli kto tu panem w Rzeczypospolitej

Starosta Gry na czas Biesiady sprawuje pieczę nad Grą. Nie wolno mu przeszkadzać ani wyklócać się z nim. Oczywiście, Panowie Gracze to nie są barany idące na rzeź. Jeśli prowadzący będzie miał dziwne pomysły lub będzie żądał od Was rzeczy niemądrych, to należy mu to wprost powiedzieć. Ale nie należy zapominać, że Starosta ma największe prawo do dyktowania zasad zabawy. Sami znacie granice, których Staroście nie pozwolicie przekraczać.

Czym Starostę obłaskawić

Każdy Starosta Gry lubi być poważany i doceniany. Pamiętaj, że włożył wiele pracy w przygotowanie i poprowadzenie gry. Należy pochwalić go po zakończonej Biesiadzie. Oczywiście, warto także podyskutować i wytknąć ewentualne błędy, ale w sposób konstruktywny.

Panowie Gracze, którzy nie utrudniają rozgrywki, pomagają ją prowadzić, a po zakończonej Biesiadzie posprzątają po sobie, zawsze mogą liczyć na przychylność Starosty. Zresztą wymaga tego kultura i dobre wychowanie. Wszak nikt nie chce być w Kompanii uważany za prostaka i gbura.

Współtworzenie świata przez Gracza

Każdy z Panów Graczy ma prawo i wręcz obowiązek współtworzyć wymaginowany świat. Oczywiście, należy to robić w miarę rozsądnie i w porozumieniu ze Starostą.

Pierwsza rzecz: każdy z Was powinien przygotować historię swej postaci. Wymyślić jej przebieg życia, wygląd, zachowanie. Bardzo przydaje się opracowanie genealogii rodu, czyli wymyślenie krewnych żyjących w różnych stronach Rzeczypospolitej, z którymi utrzymujemy lub nie utrzymujemy stosunków. Jeśli jesteśmy w okolicy, najpewniej wstąpimy do wuja czy siostry w gościnę. Z najbliższymi (rodzice, rodzeństwo) nasza postać winna wymieniać listy, donosząc o ostatnich przygodach, a otrzymując wieści z domu i rodzinnych stron. Przecież kontaktów rodzinnych nie mają tylko osoby wyklęte i zapomniane przez ród, albo samotne sieroty jedyne na świecie...

A już głowa Starosty w tym, aby wykorzystać krewniaków dla wciągnięcia Pana Gracza (i całej Kompanii) w przygodę. Co jakiś czas dostaniemy wszak zaproszenie na chrzciny, wesele, czy chociażby urodziny. A na biesiadzie, jak to na biesiadzie, łatwo o zwadę czy o nową przyjaźń. Gdy proszą na pogrzeb, wchodzi dodatkowo kwestia spadku, a więc rodzinne kłótnie, procesy, nawet i zbrojne zajazdy. Niejeden już Dyariusz zaczynał się prośbą o pomoc od kogoś z rodziny!

A choćby i Starosta nie miał używać naszych krewnych w celach fabularnych, zawsze to miło szlachcicowi mieć córkę chrześną albo paroletniego bratanka-urwisa, zapatrzonego w stryjka-żołnierza jak w obrazek. Krewni i znajomi to wielka pomoc przy wejściu w skórę postaci. Od razu nadają jej konkretny, ludzki, realny wymiar.

Drugi sposób współtworzenia świata to pomaganie Staroście Gry w opisywaniu otoczenia. Tu jednak trzeba stąpać ostrożnie, bowiem wkraczamy w dziedzinę ściśle starościńską. Wszak to Starosta mówi nam, jaki widok wylania się zza wzgórza, jak liczna jest napotkana wataha tatarska, ile drzwi znajduje się w pomieszczeniu... Graczom nie wolno samodzielnie wprowadzać takich elementów. Mogą jedynie dopowiadać drobne szczegóły, które nie mają dla rozgrywki żadnego znaczenia, a przy tym (to ważny warunek) stanowią naturalne i oczywiste „uzupełnienie” opisu starościńskiego. Na przykład, gdy Starosta powie, że „jest siarczysty mróz”, Graczowi wolno opisać kłęby pary z końskich nozdrzy, wodę skraplającą się na wąsach, rumieńce na szczypiących od mrozu policzkach czy sople zwisające z dachów. Gdy Starosta rzecze, jak przez otwarte drzwi wionął silny przeciąg, Gracz może opisać ogień huczący w kominie, chwytac porwaną przeciągiem kartę papieru, wspomnieć o przegasających płomykach świec... Wszelkie szczegóły tego typu bardzo, ale to bardzo wspomagają wejście w świat gry.

Niestety, niektórzy Starostowie są zazdrośni o swój przywilej opisywania otoczenia i nie pozwalają Graczom naruszyć go w najmniejszym stopniu. Wówczas Gracze muszą się z tym pogodzić. Prawo stoi po stronie Starosty.

Silva Rerum i dyariusze z przygód

Sam temat już powinien Waszmości wyjaśnić, o czym będzie wywód. Jednak by zachować porządek rzeczy, na początek przedstawimy dwie mądre definicje:

Sylwa (łacińskie *silva rerum* - las rzeczy {różnych}), w kulturze szlacheckiej rękopiśmienne domowe księgi, zapisywane sukcesywnie przez rodziny szlacheckie już pod koniec renesansu (XVI w.), szczególnie popularne w sarmackim nurcie literatury barokowej, stały się też znakiem kultury obyczajowej XVIII w. W domowych księgach zapisywano „rzeczy różne”: utwory literackie na użytek domowy, np. wiersze z okazji narodzin potomka, zaręczyn, uroczystości ślubnej i weselnej, żałoby rodzinnej; wydarzenia z życia osobistego i politycznego komponowane czasem w formach literackich (bajki, dowcipy, anegdoty, zagadki, poezja okolicznościowa); mowy wygłaszane na sejmach i sejmikach szlacheckich, przepisy kulinarne, lekarskie, zestawienia obsadzanych krzeseł senatorskich, zapiski gospodarcze (z prowadzenia rachunków domowych).



Do ksiąg wkładano dokumenty (lub je wpisywano), sarmacką heraldykę, rozmaite wspomnienia, zapiski rodzinne, cytaty, np. fragmentów poezji religijnej. Ich dobór był przypadkowy, przetrwały kolejne pokolenia rodu, pisano je na ogół po polsku (przepłatając często łacińskimi zapożyczeniami).

Sylwy literackie to m.in. Wirydarz poetycki S. Trembeckiego, Sylwa rerum Jadama A. Gorczyńskiego, Bigos bułajski T. Szczenińskiego.

Diariusz, dziennik bieżących wydarzeń życia publicznego, forma piśmiennictwa pamiętnikarskiego popularna w Polsce szczególnie w XVI i XVII w. Zapiski prowadzone na bieżąco, np. w czasie podróży, wojny czy o codziennym życiu rodzinnym lub dworskim.

Później przerodziły się w dzienniki o charakterze refleksyjno-osobistym, bądź w pamiętniki pisane zwykle z perspektywy minionego czasu.

Hasła opracowano na podstawie „Słownika Encyklopedycznego - Język polski” Wydawnictwa Europa. Autorzy: Elżbieta Olinkiewicz, Katarzyna Radzyńska, Halina Styś. ISBN 83-87977-20-9. Rok wydania 1999.

Teoretyczne podstawy już Waszmość masz. Czas teraz na nasz wywód.

Otóż pragniemy Cię i Twych kompanów zachęcić do spisywania przygód w diariuszach. Starostowie Gry muszą włożyć spory wysiłek w przygotowanie Biesiady, Wy zaś powinniście ich w pewien sposób nagrodzić. Tym właśnie winny być diariusze przygód spisywane przez was. Gdy więc po skończonej biesiadzie powrócicie do domu, winniście zasiąść do stołu i na luźnych kartach, odpowiednio do tego spreparowanych (lub w jakiej znacznej księdze) spisać tekst na kształt staropolskiego pamiętnika, pod imieniem i nazwiskiem swojego bohatera. A może postać Waszmości będzie spisywać dziennik również w świecie gry? Historie te najstosowniej kreslić piórem (jeśli nie gęsim, to choć Parkerem). Gdy już będą ukończone, dajcie do przeczytania Staroście Gry. Jeśli mu do serca przypadną, z pewnością was nagrodzi.

Wyjątek w tej materii powinni stanowić Panowie Gracze występujący w rolach zawalidrogów, Tatarów, Kozaków i inszego łotrostwa. Wszak z przyrodzonej głupoty i nieobycia z piórem nie są w stanie spłodzić nic znacznego. Inna zaś sprawa tyczy się Panów Graczy, którzy odgrywają szlachtę osiadłą. Oni prócz dyariuszy z biesiad winni także spisywać sylwy. Notować tam mogą nazwiska i koligacje sąsiadów i okolicznej szlachty, zapisywać wszelkie sprawy gospodarskie itp.

Niechaj precz pójdą wszelkiego rodzaju notatki na krawędzi karty postaci czy na luźnych karteluszkach! Polecamy przez nas praktyki znacznie ubarwią grę. Z pewnością dadzą wiele satysfakcji zarówno Panom Graczom, jak i Starostom. Prócz tego znacznie pomogą wczuć się w atmosferę wieku XVII. A wszak w tej grze o to niechybnie chodzi Wielce Nam Miły Panie Graczu.

Czeladź, służba i rękodajni

Każdy szlachcic, na miarę swych możliwości, ruszał w podróż z liczną czeladzią. W taki poczet zwykle zaliczali się: woźnice, koniuchy, pokojowcy, hajducy czy wreszcie rękodajni. Powodem zabierania ze sobą tak sporej ilości pacholków nie była tylko chęć popisania się majątkiem i pozycją społeczną (wszak kto ważniejszy i bogatszy, ten ma więcej pakunków i czeladzi). Dodatkowe ręce były potrzebne przy przepychaniu wozów przez błota i brody (wszak drogi bywały w oplakany stan), przy urządzaniu noclegów w karczmach, w polu i chłopskich chatach, czy wreszcie do obrony przed grasantami, Tatarami i innymi zbrojami.

Panowie Gracze to jednak w większości awanturnicy, którzy podróżują po traktach bez licznej służby, wozów, namiotów, skrzyń i kolas. Mimo to niejednen zechce podążać z wiernym Kozakiem, pacholikiem szlacheckim pokroju Rzędziana, czy choćby ze sługą wziętym jeszcze z rodzinnego dworu. Jeśli mają taką ochotę, to wolna droga!



Skąd wziąć sługę?

Który Pan Gracz czy Jaśnie Panna chce mieć pacholka czy służkę, niechaj przy tworzeniu postaci wykupi Przewagę: Sługa za 6 lub 12 punktów. Wówczas postać sługi tworzy się według normalnych zasad, tak jak postacie szlacheckie. Kto kupi Przewagę: Sługa za 12 punktów, ten ma prawo samodzielnie opracować postać sługi, znając na wylot wszelkie Cechy, Biegłości i Przewagi. Ale sługę za 6 punktów opracowuje Starosta, ale Pan Gracz zgłasza tylko swe oczekiwania – i nie ma wglądu do Konotacji sługi.

Oczywiście, Kompania może nająć sobie służbę już w trakcie gry, biorąc na żołd Kozaków czy ludzi luźnych z gościnica. Takie postacie służebne zawsze opracowuje Starosta.

Arczyzny pomysł!

Pan Gracz nie powinien wcielać się w postać swego własnego pacholka. Ale trudno też zwać całą czeladź na Starostę Gry, jeśli w Kompanii będzie kilkoro sług. Chcemy zaproponować inne rozwiązanie. Bardzo atrakcyjne, naszym autorskim zdaniem.

Oprócz swej podstawowej postaci szlacheckiej, niechaj Pan Gracz czasami wciela się w służącego – ale nie w sługę swej głównej postaci, tylko kompana z drużyny. Najlepiej z wzajemnością: Artur gra sługę Michała, a Michał sługę Artura. W ten prosty sposób rozgrywka wiele zyska na atrakcyjności. Starczy sobie wyobrazić te szelmostwa, które będą sobie robić Panowie Gracze, począwszy od podkradania swemu panu drobnych przedmiotów i kosztowności, poprzez wycieranie naczyń połamami jego żupana w trakcie biesiady, aż na krąbrnej i butnej postawie skończywszy. Służba wszak ciągle płatała figle swym dobrodziejom. I wciennie naciagała ich na pieniądze.

Z pacholkiem winno być multum problemów. Gdy mu ktoś krzywdę wyrządzi, pan musi się z nim wstawić. Gdy sługa coś złego zbroi, pokrzywdzeni przyjdą do pana po sprawiedliwość. Sługa powinien przegrywać w karty majątek swój i swego żywiciela, winien się upijać i łajdaczyć i być wielkim utrapieniem. Mimo tego jego podstawową powinnością jest wierna służba i stawanie w obronie swego dobrodziejca.

Starosta Gry ma prawo samodzielnie dysponować postaciami czeladzi w czasie, kiedy nie odgrywają ich Gracze. Dzięki temu może poprzez sługi wciągać Swawolną Kompanię w różne zabawne perypetie.

Jak z czeladzią postępować

Warto wspomnieć, że strogi pan często dał w pysk swemu pacholikowi, drwił z niego i szpetnie mu przymawiał, ale gdy zaszła potrzeba, to potrafił nawet życie poświęcić w obronie służby. Wszak stare polskie przysłowie mówi: „Kto się o psa i o chłopca nie weźmie, ten się i o żonę nie weźmie.”

W maksymie tej jest wiele prawdy. Czładek to częstokroć prawie jak rodzina. Nieraz dzieli dołę i niedolę swego gospodarza. Bogato odziana i dobrze żyjąca służba to dowód na majętność pana. O prezentacji trzeba dbać. Ot, mawia się: „Przyjechał do mnie szlachcic co po dworach żebrze. Chudych para szkap przy wozie, a hajduk we srebrze.” Zaś aby popisać się przed innymi panami braćmi, warto mieć w swym poczcie kogoś wyjątkowego. Może to być stary Cygan, który pięknie gra na lutni, dziki Tatar, co wybornie szyje z łuku, może być Kozak, który kozły fika i łamie w rękach podkowy, a może być też i mały Murzynek przebrany w szlachecki żupan, czy dziki mieszkaniec

północy, który ma skośne oczy i je surowe ryby. Im bardziej dziwny pacholek, tym lepiej.

Służba domowa, wzięta z chłopów i ludzi luźnych, często w zapłacie dostaje tylko jadło, przyodziewek i dach nad głową, jedynie od święta parę groszy czy jakiś podarek. Za to może liczyć na dodatkowe nagrody za jakąś szczególną przysługę, na przykład za odważną obronę dobytku pańskiego przed grabieżą lub za dostarczenie pomyślniej wiadomości. Zbrojni Kozacy czy bezpańscy żołnierze prócz wyżywienia chcą po złotemu czy paru złotych na miesiąc w pieniądzu. A czeladź szlachecka, czyli rękodajni, biorą zwykle kwartalną pensję od kilku do kilkunastu złotych. Plus nagrody.



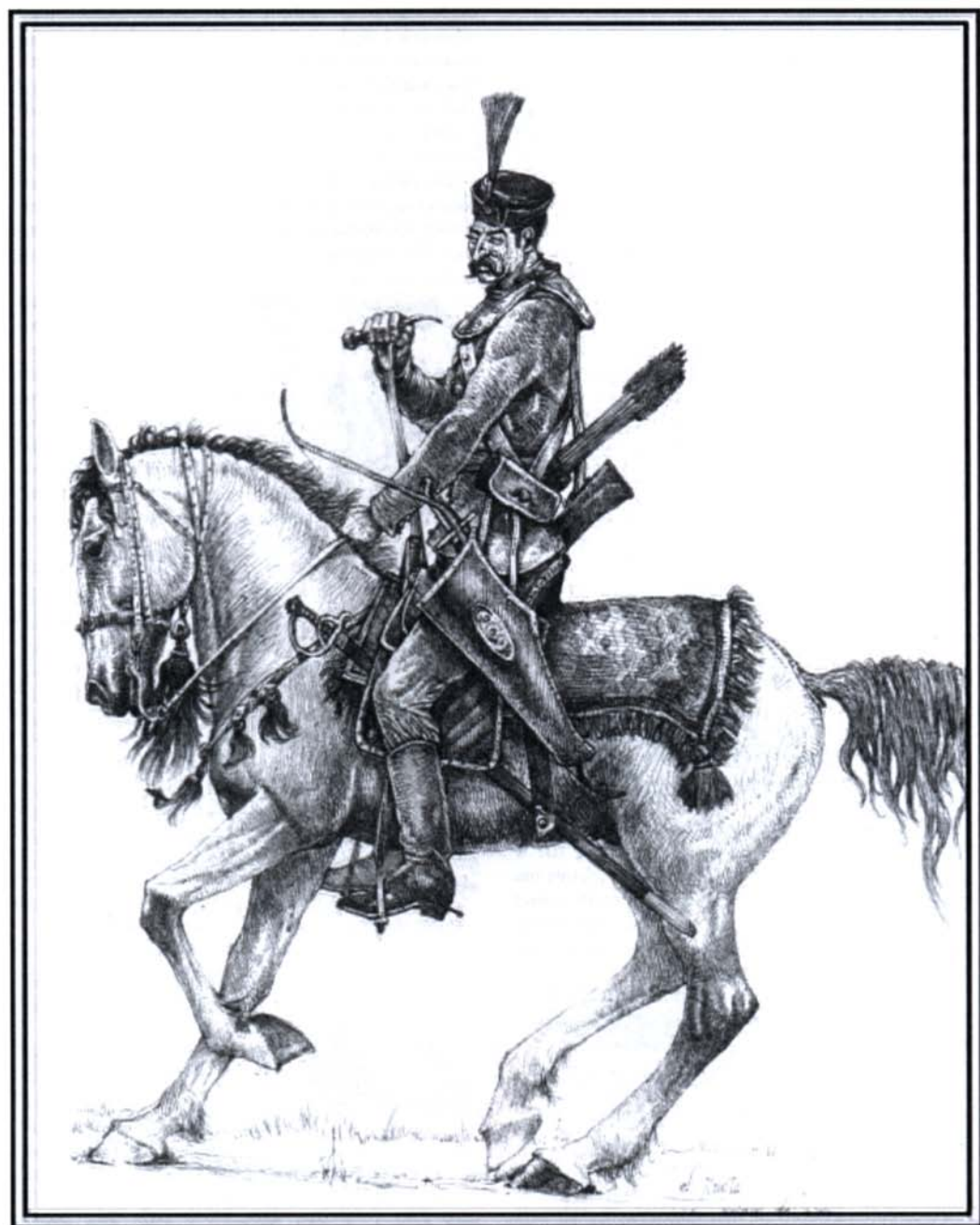
Mości Panowie! Potrzeba mi kilku szabel na zjazd przeciwko memu sąsiadowi podłocie, niejakiemu Kręczowskiemu. Ten warchol i zbrodnie napadł mi na dwór, gdy w kościele był, zagarnął czeladź oraz konie. Hajduków mi kijami obil i jak barany powiązał. Dukata daję na głowę za odpłacenie temu szelmie pięknym za nadobne.



Ratuj mnie, bratanku mój ukochany! W karczmie kompania pijanej szlachty okrutnie mego rękodajnego imię Tchórzewskiego Serafina poszarpała. Niebożę leży teraz w klasztorze u franciszkanów i ledwie dycha. Jeszcze dziś w nocy pewnie z niego dusza wyjdzie! Jam stary i zemsty sam nie dokonam, ale tyś młody i partię jaką możesz zebrać. Naści tu karabelkę wyborną gesto kamieniami sadzoną, którą kiedyś na wojnach tureckich zdobyłem. Jak dasz tym łotrom bobu, to i jeszcze jakiś drobny podarek dla ciebie w mej skrzyni wynajdę.



Psia krew! Wyimaginujcie sobie Mości Panowie, że kupiec jeden mnie oszwał. Wziął worek dukatów i przgrybiał przgwieździł trzy wozy moldawskich win, okrutnie zacychb. Czekam na niego trzeci miesiąc a ta szelma jak kamień w wodę. Szczęściem usłyszałem, że pono pod Sanokiem ktoś winami handluje. Jedźcie i wywieźcie się Panowie Bracia czy to nie ten wróblek. Jeśli to on, to złoto, lubo wina zabierzcie i mnie oddajcie, a łotra pochwyćcie i przed moje oblicze przywieźcie. Już ja mu podziękuję! Poznacie go bo z turecka się przybiera i lewe oko ma wypalone.



Świata opisanie

albo szlachcic na zagrodzie równy wojewodzie

*Skrupulatne opisanie Rzeczypospolitej, Korony i Litwy, ku pożytkowi Ichmościów panów braci
podane, albo skarbiec sciencyi wszelakiej, czyli gdzie karczmy, dziewczek, kościoła, dworów, traktów,
brodów, gościńców, zwady i pijatyki szukać.*

„Jak chcesz komu szpetnie przymówić, to spytaj, czy w jego powiecie
rodzinnym już na dwóch nogach chodzą, czy nadal na czterech.”

[Dyariusze JWP Tomasza Wróblewskiego]

„Każdy sobie pan w naszej Rzeczypospolitej, kto jeno ma szablę w garści i lada jaką partię zebrać potrafi.
Co mi uczynią? Kogo ja się tu boję?”

[„Potop” Henryk Sienkiewicz]



Hej, Żydzie, piwa dawaj, a chyżo!

Nie, nie biłgorajskiego! Takie chyba dla psów i czeladzi się godzi! Wareckiego podaj, haniebnie pienistego! Czy kufel cały, pytasz? Chyba tak, albo dzban przynieś od razu. Po co dwa razy masz chodzić? Nabiegasz się jeszcze dzisiaj, to pewna. Czy, pytasz, alkierz cały zajmę? Ha, przecież szlachcic, *polonus nobilis sum!* To niby gdzie mam pić? W izbie z chłopami! Oj, Żydzie, bacz co gadasz, bo jak mi nie wygodzisz, to bizunem w łeb weźmiesz, jak nie! Widział to kto kiedy, coby się szlachcic z plebejami pospolitował? Wszak sam wiesz dobrze, że Noe miał trzech synów. My, szlachta polska, od Jafeta; wy, Żydzi, od Sema, a chłopci od Chama. Tak to Pan Bóg zarządził, iżby każda nacja miała swoje miejsce na tym świecie. Pytasz czy zapłacić czym mam?! O szelmo, zdrójco judaszowy! Dziesięć karczem ja mógłbym za jeden taki trzós kupić, co u mego pasa wisiał!

Tętent koni słyhać. Ani chybi pacholik jaki przyjechał. Zaraz do izby wejdzie...

Słodki Jezul! Toż to nie pacholik żaden, jeno pan Jacek Dydyński, stolnikowic sanocki!

Powitać, powitać jegomości. Padam do nóżek, sługa uniżony jaśnie oświeconego pana. Tuszę, że Waszmość nie każe mnie z alkierza wygnąć? Wszak ja u boku waszmości ojca w Mołdawii, pod Janem Zamoyskim wojowałem...

Wielce dziękuję, łaskawości waszej, że mi u stoła zostać pozwała. Czy miodem, pytasz, panie, nie pogardzę? Kieć odmawia, gdy nie kieć prosi! Łaska to boska pana stolnikowica tutaj sprowadziła, bo u mnie kiesa pusta i jużem był myślał, jak się Żydowi wykpić i z karczmy uciec, aby za piwo nie zapłacić.



A cóż to, proszę waszmości, jakiś pludra u waszmości boku? A, to waszmości przyjaciel z Francyej? Ha, tom i ja za młodu do Paryża peregrynowałem. Powiadasz, panie stolnikowicu, że waszmości przyjaciel o Polsce książkę pisze? No to dobrze i zacnie pisz, pludro! Jako się zwiesz? Bojplan? Strasznie dziwaczne te wasze pludrackie nazwiska. Nie to co nasze, szlacheckie, ot Zamoyski, Chodkiewicz, Trepka, Długołęcki, Krzesz, Stadnicki, Koniecpolski... Te jako stał dźwięczą, kiedy w nią uderzysz, a nie, proszę waszmości, jako krowie gówno obcasem rozdeptane.

Powiadasz, panie bracie z Francyej, że o Rzeczypospolitej posłuchać pragniesz? I że nikt tak bając nie potrafi jak ja? No cóż, to rozsiądź się i słuchaj. A notuj uważnie, coby innym pludrakom słowa me przekazać.

Rzeczpospolita, to jest Korona i Litwa

Jak mam zacząć opowiadać ci, pludracze, o naszej Rzeczypospolitej? Może inaczej – co ty o niej myślisz? Czymże jest dla ciebie Polska i Litwa? Pieklam chłopów? Niebem dla szlachty? Rajem dla Żydów? Czyśćcem dla mieszczan? Królestwem swawoli szlacheckiej, pijanych Polaczków, ciemnoty, brudu i zabobonu? No cóż, być to może, jeno dlaczego wasz król Henryk Walezy, którego na tron wybrałszy, nie mógł się na Wawelu nadziwić, że łazienka tam zwykła, a gdy kuraskami pokręcisz, to ciepła albo zimna woda się leje? Dziwował się też, że na Wawelu nie zdarza się, aby czeladź i pacholcy załatwiali swe potrzeby do kominków, albo na schodach, co przecie w Luwrze w Paryżu – zwyczajna rzecz jest. A na Wawelu od dawien dawna stoi zacne gdanisko do malej i dużej potrzeby.

Tak to dziwią się cudzoziemcy Rzeczypospolitej i obyczajom naszym. A najbardziej król Henryk Walezy, sprytny Henricus, co zrobił Polsce psikus, dziwował się, gdy mu kazano przysięgać, że dochowa wolności religijnych i nigdy nie będzie prześladował innowierców. Nie w smak to było sodomie francuskiemu, bo wszak ledwie dwa lata wcześniej w noc świętego Bartłomieja kazał tyrańsko i bestialsko wymordować hugenotów w Paryżu. Zdziwił się tedy Henryk, że gdy nie chciał podpisać paktów o zachowaniu tolerancji w wierze, rzekł mu Jan Zborowski: jeśli nie podpiszesz, nie będziesz panował!

Tak to dziwią się naszej Rzeczypospolitej postronne narody. Dziwią się, że Korona i Litwa na dwóch filarach stoi. Pierwszy filar to jest wieczny pokój pomiędzy różniącymi się w wierze, dzięki czemu nie ma u nas ni rzezi, ni wojen religijnych, ni krwawych nocy, protestant pije miody i piwa z katolikiem w żydowskiej karczmie, kalwin żeni się z prawosławną panną, a brat polski, to jest arianin, czyta spokojnie księgi w swoim zborze i u Tatara towary kupuje.

Drugim zaś filarem Rzeczypospolitej jest *aurea libertas*, to znaczy złota wolność szlachecka. Wiesz-li ty pludraku, co to wolność? Zaraz ci to dokładnie wytłumaczę. Otóż w kraju naszym każdy szlachcic polski może swobodnie wypowiadać swe poglądy, choćby nawet przeciwko panującemu władcy, o ile, rzecz jasna, nie narusza przy tym prawa. Nikt i nie, nawet król nie może uwięzić za to szlachcica bez wyroku sądowego, a sąd jest wybierany nie przez króla, ale przez szlachtę właśnie. Spójrz na siebie, pludraku. Czy ty jesteś wolny w swej Francji? Jesteś niby kawaler, ale przecie nie żaden hrabia ani diuk. Znaczą się, z tobą mogą panowie możni wszystko do woli uczynić. Żonę wychędożyć, majątności pobrać, a jeśli nie w smak ci będzie, że twoją małżonkę albo i córki król Ludwik, baron, albo diuk, czy wręcz kardynał w łóżnicy posuwa, tedy w kajdany pójdziesz, do Bastylii i tyle. A jak łaskę królewską utracisz, to i majątności ci zabiorą i bez szelaga przy duszy ostaniesz. A u nas, panie bracie, król rządzi, ale ma ręce skrepowane przywilejami. Tedy choćby był tyranem największym, nie może sądzić szlachty i ścinać jej po woli, nie może zgarnąć cudzych majątności czy odebrać urzędu, bo wszystkie są dożywotnie. A i sam król wybierany jest przez szlachtę.

Co, mówisz, że błaznem jestem i że to niemożliwe? Tedy ci odpowiem, że nie błazen ja, ale obywatel, który wybiera królów i obala tyranów. Jestem wolnym człowiekiem, tak samo jak każdy szlachcic w Rzeczypospolitej!

Jest tedy u nas w Polsce i na Litwie czemu się dziwować. A najbardziej dziwią się pludraki z Francji czy inne Niemce temu, że Rzeczpospolita, która od morza *Sauromackiego*, to jest Bałtyckiego, aż do *Pontus Euxinus*, to jest morza Czarnego sięga, połączyła pod swą koroną tyle ziem i księstw w sposób pokojowy. Tak to bowiem ani Ukraina, ani żadne ziemie na wschodzie, południu, czy północy naszego kraju leżące nie zostały podbite krwawo, czy w czasie wojny wcielone do Rzeczypospolitej. Królestwo nasze powstało bowiem z unii dwóch wielkich narodów: Polskiego i Litewskiego, które dobrowolnie połączyły się w jedno państwo pod berłem jednego monarchy, wywodzącego się z Litwy. Tak więc Rzeczpospolita składa się z Litwy i Korony, czyli dawnego Królestwa Polskiego, a szlachta polska i litewska ma takie same prawa. Ale po kolei. Dolej, Żydzio, miodu! Opowiem ci teraz, panie Francuz, o ziemiach Rzeczypospolitej.

Prusy Królewskie i Książęce

Gdybyś spojrzał waszmość na samą Koronę Królestwa Polskiego, nie licząc Litwy i Inflant, to obaczyłbyś, że począwszy od północy, wygina się w łuk ku wschodowi, obejmując licznie ziemie i miasta.

A na samym początku cięciwy leżą Prusy Królewskie i Prusy Książęce.

Prusy to kraina u ujścia Wisły, która już od pradawnych czasów, bo od pierwszych Piastów należała do Polski. Później została stracona, jednak ponad dwieście lat temu król Kazimierz Jagiellończyk wydarł ją z gardła Krzyżakom, to jest strasznym mnichom, co jako krzyżowcy przybyli tutaj, by nawracać Prusów i Litwinów, którzy wtenczas tkwili jeszcze w pogaństwie. Jednakowoż ci ostatni zjednoczyli się z nami, Polakami, w dobrowolny i bezkrwawy sposób przyjęli chrześcijaństwo, po czym wspólnie odnieśliśmy wielkie zwycięstwo nad Krzyżakami pod Grunwaldem. A w pięćdziesiąt lat po nim królowie polscy zawojowali doszczętnie Zakon Krzyżacki – ziemie u ujścia Wisły, czyli Prusy, zostały na powrót przyłączone do Korony Polskiej i nazwano je Prusami Królewskimi. A wielki mistrz krzyżacki musiał królowi Polski i Litwy czołem bić na rynku w Krakowie. Miały przepukpi, łyki i żacy prawdziwe jasełka!

Reszta ziem krzyżackich wcielona została do Rzeczypospolitej jako lenno. A gdy ponad sto lat temu wielki mistrz krzyżacki zbuntował się przeciwko królowi Zygmuntovi z Krakowa i został pokonany, zrzucił szatę zakonną i stał się zwykłym księciem, zależnym zresztą od króla polskiego. Stąd właśnie drugą część Prus – tę z Królewcem – zwykło się nazywać Prusami Książęcymi. Jak wskazuje sama nazwa, rządzi nimi książę, zwany kurfirstem – elektor wywodzący się z niemieckiego rodu Hohenzollernów z Brandenburgii. Jest on jednak całkowicie zależny od króla Rzeczypospolitej. Zresztą większość mieszkańców Prus Książęcych nie uważa za swego pana tego pludraka, ale króla Polski i Litwy. Przez to go jeszcze nie lubią, że kalwin, a oni tam sami lutrowie.

Prusy Królewskie to znaczna i dostatnia ziemia. Wiele tu miast, wśród których wymienić należy przede wszystkim Gdańsk, zwany nie bez powodu Chłanińskim, ale o nim powiem później. Kraina ta jest płaska, pełna zagajników, łąk i wielkich jezior, a nad samym morzem, począwszy od Gdańska właśnie, wznoszą się strome pagóry i pagórki. Najładniejsza zaś jest rozległa dolina Wisły. Choć rzeka rozlewa się tutaj płasko, to zwłaszcza na jesieni i wczesną wiosną staje się niebezpieczna. Tędy jednak spływają do Gdańska szkuty i tratwy wyładowane zbożem, a w górę Wisły płyną statki z towarami sprowadzanymi z dalekich krajów. Rzeczpospolita bez Prus Królewskich jest zatem jak orzeł bez jednego skrzydła.

Kraj to dostatni, mlekiem i miodem (zwłaszcza półtorakiem) płynący. Karczmy są tutaj znaczne, miasta porządne i murowane, a na wsiach chłopci mieszkają w chałupach, które gontem są kryte, a czasem i z cegły wzniesione – lepsze niżli niejeden dwór na Ukrainie. Wszystkie pola są obsiane, a przy wsiach wiele sadów, stawów, browarów i gorzelni.

Kogóż, proszę waszmości, nie ma w Prusiech! Chyba brakuje tylko Maurów i cyklopów z Nowego Świata. Chłopi po wsiach mówią zwykle po polsku, a większość szlachty używa stroju polskiego. Jednak w miastach mieszka wielu Niemców, Holendrów, Szkotów i Bóg wie kogo jeszcze. W Prusach wiele jest dostatnich miast, a wszystkie te, które położone są nad morzem, mają duże i wspaniałe porty, w których cumują statki z Niderlandów, Niemiec, Anglii, a nawet z dalekiej Hiszpanii. Oprócz Gdańska ważnym ośrodkiem handlu jest Elbląg, który ongiś rywalizował ze wspomnianym miastem, jednak nigdy nie osiągnął takiej potęgi i sławy co Gdańsk. Dostatnim miastem jest Gnień, w którym mieszkają głównie Niemcy - protestanci. Ja wszelako tego miasta nie lubię, bo miałem tam przygodę niezbyt miłą ze strażnikami miejskimi. Bo to, waszmość uważasz, lyki i chamy nie znają, co to fantazja szlachecka. A o co, pytasz, poszło? Ano o to, że trochęśmy z kompanią zaczęli na koniach nocą po mieście poahasali i z półhaków palili. A mieszczenie wysłali najprzód do nas deputację, abyśmy precz poszli. A gdyśmy oćwiczyli deputatów batożkami, a kilku - co zuchwalszych - uciszyli szablami, przyszła do nas kupa głupich chmyzów z halabardami. A jakież te Niemce i Angielczyki zawzięte! Ledwośmy im strzymali, a potem przez mur uchodziliśmy z miasta. Pozwali nas zaraz do sądów mieszczańskich, poprzysyłały pozwyc i protestacje, ale przyjdzie czas jeszcze, że im te pozwyc batożkami na plecach wypisać każę!

O Gdańsku, czyli Chłzańsku

Najpotężniejszym miastem w Prusach Królewskich jest Gdańsk, wielki i wspaniały, otoczony potężnymi fortyfikacjami bastionowymi, chroniony przez system służ i grobli. Przez szlachtę nazywany jest on Chłzańskim, bowiem jego mieszczenie doszli do gigantycznych fortun bogacąc się na handlu dobrami, które wywożone są z Rzeczypospolitej, a więc na sprzedaż zboża, bydła i drewna. Wszystkie te dobra, powstałe w folwarkach i latyfundiach w całej Koronie, spławiane są bowiem Wisłą do tego miasta i giną jak w otchłani. A giną dlatego, że tutaj kupują je kupcy z Niderlandów, Anglii, Danii i Hiszpanii. Z kolei do Gdańska cała szlachta z Korony polskiej przyjeżdża po meble, obrazy, broń, kobierce, drogie tkaniny i inne luksusowe towary, które sprowadzane są z Cesarstwa, Anglii i Francji.

Mieszczenie w Gdańsku to protestanci-luteranie, którzy mówią po polsku lub po niemiecku, a część ksiąg prowadzona jest w tym ostatnim języku. Pospółstwo atoli i plebs, pochodzący z Prus Książęcych, Kaszub albo z Kujaw, jest w części katolicki. Gdańszczanie wiedzą dobrze, że całe ich bogactwo bierze się z Rzeczypospolitej i dlatego nigdy nie zdradzili Najjaśniejszego Pana, a najgorsze co może ich spotkać, to panowanie elektora pruskiego.

Jedynie w roku 1576 miał miejsce bunt Gdańska przeciwko Stefanowi Batoremu, jednak wojska koronne zadały pysznym mieszczenkom klęskę nad Jeziorem Lubieszowskim, a mieszczenie musieli ukorzyć się przed królem.



Jakże opisać to miasto, to okno na świat Rzeczypospolitej? Przede wszystkim nadmienić trzeba, że w Gdańsku jest wielki port, do którego przypływają po towary galeony, pinasy i karawele z całej Europy. Stąd waszmość popłynąć możesz nie tylko do Londynu czy dalekiego Madrytu, ale nawet do Indii Zachodnich, a nawet na sam koniec świata. W mieście pełno jest marynarzy, kapitanów, często dostrzeżesz waszmość w tłumie brodatego wilka morskiego z papugą na ramieniu, czy też Murzyna czarnego niby diabeł, albo cudzoziemców różnych: Portugalczyków, Holendrów, Szkotów, Duńczyków, Szwedów, Niemców, Anglików, Hiszpanów i innych przybyszów, którzy szukają tu zarobku i szczęścia. A w osadzie pod Gdańskiem zwanej Nowe Szkoty mieszkają Olędry, to jest menonici, którzy wojskowo służyć nie chcą, ani dzieci nie chrzczą, a więc różnią się w wierze od nas, katolików, ale spokojnie sobie żyją i dostatnio. We Francji, pod rządami tego diabeł Richelieu, pewnie poszliby na stos, albo też pod miecz, jako hugenoci w Paryżu w noc świętego Bartłomieja, a u nas Rzeczypospolita zapewnia im spokojny dom.

Nad szklenicami w gdańskich karczmach łącno posłuchasz o morskich przygodach, sztormach i piratach dalekich mórz. Nie pij jednak waszmość w karczmie Pod Żłotą Czaszką, tudzież w piwnicy U Szypra, bo jeśli za dużo miodu pociągniesz, to możesz potem ocknąć się na morzu, na pokładzie statku, który płynie właśnie dookoła świata albo na Madagaskar. Bardzo często zdarza się bowiem, że kapitanowie uzupełniają w tak niegodziwy sposób braki w załogach okrętów.



Co w Gdańsku zobaczyć warto i gdzie napić się można? Ha, z pewnością w szynku U starego Szota, gdzie zacna kompanija się zbiera. Nieraz tam byłem i powiem waszmości, że gdy mnie kiedyś pewien lyk miejski przemówił od matki, sześciu synków miejskich usiekłem tą szablą, którą mam u boku. Co mówię sześciu, dwunastu ich było! Tamże uważaj waszmość na Jakuba Chruścickiego, bo to pijanica i przechera wielki – przyślisie się szelma do ciebie, gdyś już dobrze pijany, wypije na twój rachunek, a potem zniknie, a ty dowiesz się wówczas, że ów niecnota wypił wcześniej piwa dwanaście kresek! I teraz ciebie jego długiem obciąża. A Michała Kopiwińskiego nie ruszaj, bo to rębajło srogi. Na szczęście on sam panów braci nie zaczepia. Wszakże Kopiwiński smali koperczaki do wszystkich dziewczek w karczmie – jeśli którąś przyciśniesz, a on to zobaczy, wówczas zwada gotowa jako amen w pacierzu.

Z innych osobliwości Gdańska najważniejszy jest Żuraw stary, co stoi nad Motławą. Służy on do ładowania statków – podnoszenia i opuszczania

ciężarów. Są na nim dwa wielkie koła, które poruszają jeńcy tatarscy i różni niegodziwcy, tudzież dłużnicy i lotrzy, którzy na więzienie przez sąd skazani zostali.

Nieco na uboczu od Gdańska znajduje się twierdza Wisłoujście, która broni dostępu do miasta od strony wody. Jest to wielka forteca, którą waszmość łatwo możesz dostrzec, bo ma wysoką wieżę, która z dala jest widoczna. Wokół wieży zaś jest mur, a także wały ziemne i bastiony z armatami, na których dniem i nocą czuwa straż. Twierdza ta służy także jako więzienie.

Z innych osobliwości Gdańska wymienić należy kościoły, jak choćby świętej Anny, który jakieś sto lat temu przekazany został protestantom i jest ich kaplicą, wielki i wspaniały Marii Panny, daleki kościół świętego Jana, tudzież dawny kościół świętego Piotra i Pawła, w którym teraz mieści się zbór kalwiński. Za murami miasta stoi Biskupia Górka, a na niej kościół katolicki. Pod Gdańskiem zaś w Oliwie mieści się opactwo cystersów.

W samym mieście najślawniejszym miejscem jest chyba dwór Artusa, w którym spotykają się najzamożniejsi patrycjusze. Zaczyna też jest miejski ratusz, w którym na parterze znajduje się waga miejska, a na piętrach sale obrad i posiedzeń. Zaś w piwnicach zacna jest karczma U Hansa Piwowara. Tamój bywa mój znajomy stary, kuternoga Szot Wiliam Weles, co w Gdańsku mieszka od lat i zna wszystkie tutejsze murwy, zamtuzy, karczmy, chętnie też nad szklenicą opowie, co się ostatnio wydarzyło w mieście, kto kogo okradł, gdzie zwada była, jakie statki przybyły do portu i co w szerokim świecie słychać. A jeśli waszmość poswawolisz, lebo porąbiesz kogoś w pojedynku, tedy łącno znajdziesz się w Wieży Więziennej, przy której murach są łańcuchy i kajdany do zamykania w nie lżejszych przestępców. Jest tam izba katowska i małodobry mistrz, który nad zdrowiem lotrów czuwa. Tamże też ścinają zbrodni i szelmów, złodziei, morderców, krzywoprzysięców. Ja tuszę, że kiedyś zetną i elektora pruskiego, psiego syna, którego jako żywo znieść nie mogę! Nie omiń też waszmość, będąc w Gdańsku, Ratusza Głównego. Na jednej z jego ścian jest zegar słoneczny, a na wieży zwykły, mechaniczny. A z ciekawości obejrzeć jeszcze możesz fontannę Neptuna na ulicy Długi Targ. Niestety, jeszcze woda z niej nie leci. A stare moczygęby powiadają, że dopiero wtedy poleci, kiedy przejdzie koło fontanny prawdziwa dziewica. A jak widać, dziewic w Gdańsku wciąż wielki jest deficyt. I to pomimo, iż już dawno w mieście tym nie bywałem.

Nieopodal fontanny w pewnej kamienicy mieści się szynk U Kaspra Kuternogi. W karczmie tej przesiaduje często Jan Heweliusz, znamienity astronom, który na strychu swojej kamienicy ma lunety, kwadranty i co noc podgląda, jak czarownice na sabaty latają albo gwiazdy liczy. A co się nowej doliczy, to do tego szynku idzie i z uciechy pije przez dwa dni. Tego to człeka nachodzą po winie i miodzie takie planety, żem nieraz razem z resztą kompanii

nieść go do małżonki musiał, co niezbyt było mile, gdyż niewiasta jego to prawdziwa herod-baba i pięść u niej twarda, jako te skały pod Krakowem w ojcowskiej dolinie. Tenże to magik Heweliusz będąc pod dobrą datą, tłumaczył kiedyś dwu pijanym Mazurom, co to są epicykle oraz dyferenty planet i księżyców, a gdy nie rozumieli, obuszkim im po podgolonych łbach nakładł tak, że na pewno wszystkie gwiazdy i komety obaczyle. Innym razem pokłócił się z jakimś szlachetką o to, czy ziemia jest okrągła. Bo szarak dowodził, że gdyby okrągła była, to by wszyscy z niej spadli. A Heweliusz z tym się nie zgadzał. A gdy mu argumentów brakowało w dysputie, kułakiem sobie dopomógł i pałaszem wszystko szlachcicowi-wołocie wytłumaczył.

Inną osobliwość miasta jest ogromny Wielki Młyn na Raduni opływającej miasto. Jest to ogromny dom, w którym znajduje się dziewięć kół młyńskich, które poruszają z kolei żarna służące do mielenia zboża dla miasta. Są tam w środku zębate tryby. Warto też, waszmość, zawadzić o Złotą Kamienicę, na której fasadzie podziwiać możesz waść podobizny Solona, Regulusa, Scypiona Afrykańskiego, cesarza Ottona oraz nie mniej ważnych naszych monarchów: Władysława Jagiełły i Zygmunta III Wazy. W tejsze kamienicze mieści się na parterze kantor holenderskiej kompanii, która chętnie zaciaga w Rzeczypospolitej znamienitych kawalerów i rycerzy do służby w Nowym Świecie. Niejeden szlachetka z Prus Królewskich i Kujaw podpisał tu papiery albo cyrografy i pojechał do Indyj Zachodnich bijąc piratów, dzikusów i ludożerców. Jeśli tedy waszmości chce się szukać onego Złotego Eldorado, albo pożeglować, to ofiaruj swe usługi kompanii. Przyjmą waszmości na pewno.

A niedaleko Gdańska jest miasteczko Oliwa, pod którą znamienity polski szlachcic Arendt Dickmann odniósł drugoczące zwycięstwo nad flotą szwedzką. Dickmann był to człek pełen fantazji i za jego pamięć teraz piję, gdyż z honorem zszedł z tego świata śmiercią, której wielu kawalerów mu zazdrości. Jego mość admirał był w Gdańsku zwykłym kupcem i prowadził przytułek świętego Jakuba dla chorych i starych marynarzy. Jednak, będąc już w bardzo podeszłym wieku, rzucił rękawicę fortunie i nie chciał umierać jak pies w łożu. Wszak dzisiaj żyję, jutro gnijem! Tedy on i jego kompani – morscy weterani i zabijacy ze szpitala – pokazali, że nie będą czekać na śmierć na kolanach, żebrząc o ciepłą strawę od bogatych łyków z Gdańska. Zaciągnęli się na służbę do nowo powstającej floty Jego Królewskiej Mości. A gdy Szwedzi zablokowali Gdańsk na czele kilku jednostek, Dickmann dopadł ich pod Oliwą i tak rzyć sprął, że dwa okręty pludrackie na dno poszły, a reszta ze strachu uciekła. Niestety, zginął od ostatniej kuli armatniej i pochowany został w Kościele Mariackim.



Wśród więźniów, którzy w żurawiu obracają kołami, jest młodzieniec, który nie wygląda mi wcale na lotra, czy zbrodniarza. Kilkakroć już chciał uciekać, choć za każdym razem łapali go strażnicy. Nieraz on Boga o ratunek prosi, ale teraz niedługo już pozysze, bo go łańcuchami przypięli do koła. Słyszałem jak jeden więzień mówił o nim, że chce na własne życie się targnąć, bo coś do zrobienia ma na wolności.



Panie ślachcie! Dziwną rzecz ja widziałem nieopodal starego młyna. Tam w szopie stoi czarny, zamknięty wóz, a pilnują go jakieś cudzoziemce. Ja tam kiedyś byłem, bo siano wożę do karczmarza. I dałbym głowę, że w tym wozie ludzkie jęki słyszałem. A ci ludzie cudzoziemscy mają wyjeżdżać jutro z miasta. Słyszałem, jak mówili, że jadą do Królewca.

O Kujawach

Na południe samo od Prus Książęcych, nad Wisłą leży, imaginuj sobie waszmość, kraina zwana Kujawami. Piękna to ziemia, miodem i mlekiem płynąca. Swego czasu dobrze ją byłem poznałem. Mam nawet pamiątki z niej niebłahe. Czy, powiadasz, klejnoty z Kujaw przywiozłem, suknie, a może insze podarki? He, he, pamiątki to innego rodzaju. Ot, popatrz tutaj, na mój łeb podgolony, o tu jest bliźna, com ja z wesela jego mości pana Tolibowskiego wyniosł. Szramy na gębie nie liczę, bom był pijany, gdym do pojedynku stawał. Czy pokonałem przeciwnika? Ha, różnie to powiadają. Bo ci co mi sekundowali, gadali, że jak lew stawał. No a ci, co po stronie mojego niedruga byli – leż mym słowom zadają, jakobym nawet szabli wziąć ze dworu zapomniał, a potem padł od ciosu pierwszego jak



trup, zmożony miodem i gorzałką. Ale potwarz to, za którą jeszcze zapłacić im przyjdzie. Z kim się zwadziłem? Rzecz to dziwna, ale nie pamiętam. Podeszłem już w latach i rozum mi szwankuje. Pytasz, czy to przez dziurę na czole? Ha, tę mi w Radomiu kuflem wybito, nie na Kujawach. Ale do Radomia jeszcze dojdziemy.

A teraz o Kujawach mówić będę.

Jakom rzekł, Kujawy to kraina położona po obu stronach Wisły, żyzna, bogata i dostatnia. Lud mieszka tu wesoły, dorodny i robotny. Kraj ów to równiny, które przecinają gdzieniegdzie doliny płytkich rzeczek. Ziemie są tu żyzne tak dalece, że za jedną wioskę na Kujawach kupiłbyś Waszmość trzy wsie we wschodnich województwach lub na Ukrainie. Wioski i sioła są zamożne, a nawet chłopkowie pospolici mieszkają tutaj w obszernych chatach krytych słomą lub gontem i imaginuj sobie waszmość, piece, podłogi i kominy mają. Co, powiadasz, że nie wierzysz, że można mieszkać w chałupie bez komina? Ano, to pojeżdż na Ukrainę, a obaczysz, że jednakowoż da się. Jednak na Kujawach nie zdarza się prawie, jak na Litwie, Zmudzi i Ukrainie, że ludzie nocują pod jednym dachem razem ze zwierzętami. Karczmy tutaj mają podłogi i gościnne pokoje, a i pić piwo można bez obaw, że ci, proszę waszmości, kury do kufła nasrąją.

Domy i dwory na Kujawach są z drewna budowane, bo wszak skąd tu niby innego budulca? Tak samo małe miasteczka – wszystkie z drewna są i gontu. Ryeczki w nich śliczne, wszystkie domy podsieniami kryte, a w podsieniach owych są karczemki, a izdebki, a zamtużki zacne, w których nie tylko cały mieszek zostawisz, ale i na łbie guzów się nabawisz. Kiedyś, gdym był w młodych latach, zwiedziłem ci ja kujawskie łóżnice i jedną... Ale o tym nie czas teraz gadać.

O Toruniu i miastach kujawskich

Dalejże tedy słów kilka powiem o miastach kujawskich. Najślawniejszy z nich jest Toruń, co leży nad Wisłą, na prawym brzegu, na granicy ziemi chełmińskiej i Kujaw. Stare to miasto i zamożne, znane z pierników, piwa zacnego i gospód. Toruń budowany jest cały z cegły, bo to miasto jeszcze Krzyżacy założyli. Pytasz, kto to Krzyżacy – ha, to ci sukinsynowie, rycerze krzyżowi, co nie pili miodu i co ich nasi przodkowie waleczni w pień położyli pod Tannenbergiem, znaczy się pod Grunwaldem. Ale dość o tym, wróćmy do Torunia.

Najślawniejsze w Toruniu są pierniki. Dużo o nich mógłbym gadać, ale póki waszmość sam nie spróbujesz, smaku ich nie poznasz, próżno gadać. Pierniki są najlepsze, gdy dobrze zleżałe i twarde, a zwykle piekarze formują z nich dziwy najróżniejsze – królów, konie, karoce, szlachciców, a nawet rycerzy.

Dobry to jest dodatek do miodu. Zacznie tak dwójnika popić i piernikami zagryźć.

W Toruniu najślawniejszy jest ratusz i sukiennice, które sobie lyczkowie lat temu ze dwieście postavili. Ratusz jest z cegły i ma wieżę z helmem. A to jeszcze wiedzieć musisz, że w jego podsieniach i podziemiach szynkują piwo i wina, które się w okolicy wytacza. A w gospodzie Pod Murzynem piją zazwyczaj wszyscy znani toruńscy pijanice i moczygęby. Tam nie chodź, bo łatwo wyjść można z kresą na gębie, bez szabli lub bez kołpaka. Spotkasz też tutaj wszelakich zabijaków i jeśli szable pragniesz wynająć – tamóje ich szukaj, bo stamtąd najmuje sobie pomocników do zajazdów szlachta kujawska.

A południową pierzeją rynku nie chodź, bo mnie tam raz bies ucapił, diabeł pod postacią Niemca. Czy na pewno paradował w stroju pludrackim, pytasz? Nie wiem, bom był haniebnie pijany. Ale że Niemiec to był, to pewna.

Z innych ciekawych miejsc polecam obejrzeć Dwór Artusa, gdzie się gromadzą mieszczanie z Bractwa Świętego Jerzego. A nie omiń także Krzywej Wieży, która jest novum prawdziwym. Imaginuj sobie, że Włosi szelmy mają w jakiejś Pizie krzywą basteję, ale ja powiadam, że Krzywa Wieża z Torunia sławniejsza i większa od niej być musi. A w podziemiach jej burgrabia zamyka murwy wszeteczne, kiedy się mieszczankom i szlachcie uprzykrzają.

Z innych osobliwości warta obejrzenia jest brama mostowa, za którą drewniany most wiedzie na drugą stronę Wisły. Najdłuższy to most na świecie. Co, powiadasz szoldro, że dłuższe widziałeś? To uważaj, bo jak na Ukrainę zjedziesz, to tam ni takiego nie obaczysz, a i pludry zmoczyć przyjdzie.

A gdy się pomodlić zechcesz, to wstąp do katedry świętych Janów. Tam na wieży wisi dzwon Tuba Dei, co jest po polsku Trąba Boża. A oprócz katedry jest w Toruniu jeszcze Katedra pod wezwaniem Wniebowzięcia Maryi Panny.

Poza Toruniem na Kujawach jest jeszcze kilka innych miast, ale mniej znacznych. Druga po Toruniu jest chyba Nieszawa, gdzie znajduje się komora celna na rzece. Są tu także liczne spichrze i duże, drewniane porty na rzece, bo kto chce z Kujaw spławić zboże do Gdańska, ten niechybnie do Nieszawy zawitać musi. Samo miasto jest drewniane, murowany jedynie ratusz, kościół farny, klasztor Franciszkanów i parę kamienic przy rynku.

Innym miastem, położonym ciekawie, bo nad jeziorem Gopło, jest Kruszwica, w której stoi zamek z Mysią Wieżą. Podania mówią, że w tej wieży myszy zjadły żywcem Popiela, księcia słowiańskiego, który wytruł swych stryjów. Ze zwłok zmarłych wyroili się jednak myszy, które właśnie w wieży pożarły księcia. Patrzej, jakie to bestyje zmyślne. A wszystko to za sprawą żony Popiela – Gerdy, widziś więc łatwo, że niewiasty zawsze są wszelakiego zła przyczyną.

Poza Mysią Wieżą, na którą Waszmość nie wejdiesz, bo burgrabia na zamku człek nieużyty, i poza starą kolegiatą pod wezwaniem świętego Pawła, nic w mieście ciekawego nie ma. Piwo cienkie, miody czwórniaki, a murwy wszeteczne brzydkie i francowate, szankrami całe pokryte. Całe miasto drewniane i lada jakie. W ogóle mi się nie widzi. Niestety, w miasteczku zabijaków sroga siła. Gdzie do gospody nie wstąpisz, to zaraz same ryje i gęby zawalidrogów zobaczysz – całe w bliznach. A kiedy tam trafisz, na pewno bez guzów nie wyjedziesz, bo cię tam zaraz na pojedynek wyzwa, a kiedy obaczą, żeś pludrak, po łbie obją.

Poza tym na Kujawach jest jeszcze Brześć Kujawski, w którym jest zamek duży, a także Inowrocław – stolice województw kujawskich. Nadto wspomnieć można Bydgoszcz, siedzibę bogatego starostwa grodowego, a także Włocławek, który lat temu kilkanaście ze szczeniem się spalił. Jeszcze miasta nie odbudowali, kiedy wybuchła zaraza i mieszczańków przetrzebiła. Jednak miasteczko powoli staje na nogi.

O kujawskich biesiadach

Gdy będziesz na Kujawach, niechybnie poproszą cię, panie bracie, aby kujawiaka potańcować na biesiadzie, chrzcinach czy weselu. Ho, ho, rzeknę ci, że tam czasem nie tylko z pannami potańcować można (a podwiki jak miód), ale i z panią kościstą i małodobą. Czyli ze śmiercią.

Kujawska szlachta, jako już waszmości mówiłem, zająca jest, szczera i wprost ci powie, co o tobie sądzi, choćby miała w gębę dać! Gospodarni to i stateczni obywatele, choć skłonni zawsze do wypitki i wybitki. Cóż zresztą gadam, który szlachcic u nas nie skłonny! A na Kujawach, niestety, w kilku dworach i zameczkach gnieździ się wielu hultajów i zawalidrogów. Ludzie ci od pokoleń wszczynają zwady, awantury i kłótnie, nie przepuszczają okazji, aby obić francowatą gębę pludrakowi czy wychędożyć pannę, lub nawet stateczną niewiastę. Ty się ich wystrzegaj i omijaj, bo inaczej guzów na łbie się dorobisz, jak amen w pacierzu! Panowie ci to rody hultajskie takie jak: Dąbscy, Grabscy, Charbiccy, czy Tolibowscy, którzy nigdy nie puszczą płazem urazy czy zniewagi. A jeśli na biesiadę proszą, tedy spisz lepiej przed biesiadą testament. Bowiem często zdarza się, że w czasie uczt dochodzi do wielkich zwad, rąbanin i pojedynków, goście biorą się za łby, czeladź za rusznice i ot, awantura na całego. Powiadają tedy, że na kujawskich biesiadach bies na ławie siada i zdarza się tak, jako pisze pan Wespazjan Kochowski:

*W Anglii śmierć tańczyła, jako jeden pisze,
Lecz kiedy o kujawskich biesiadach ja słyszę,
Mówię, że i tam śmierć tańczy i wesół bywa,
Gdy ludzi i od kufli i w tańcu porwa...*



To ja Waszmościów proszę do mnie na biesiadę. Ugoszczę was zanie, jakem Dąbski! Tylko szabel i czekanów waszmościowie nie zapomnijcie. Wiadomo, strzeżonego Pan Bóg strzeże. No, dalejże na koń. A kto na biesiadzie będzie, to wam już po drodze opowiem.

Z Kujaw o rzut biretem szockim bez głowy, leży Mazowsze

Nie lubię ja Mazowsza, proszę waszmości. I to bynajmniej nie dlatego, że jest tam brzydko. Kraina to równinna, piaszczysta i poprzecinana niewielkimi rzeczkami. Rosną tutaj lasy, są bagna, ruczaje i wiele strumieni. Na południu Mazowsza jest bardziej pagórkowato, często krainę ową przecinają głębokie i strome doliny rzek, jak choćby Pilicy, Bzury, czy Jezioriki, przy których ciągną się wielkie wzgórza i pagóry.

A między nimi zobaczysz waszmość pola i łąki pełne bocianów wiosną, strumienie cicho szemrzące, przy których młyny stoją, stawy pełne ryb i ciche miasteczka. Jednakowoż ja nie lubię tej ziemi, jako Małopolanin, przez wzgląd na Mazurów.

Cała mazowiecka równina usiana jest bowiem dworami i dworkami, a często leda jakimi chałupami biednej szlachty. W tej części Rzeczypospolitej nie ma bowiem żadnych wielkich karmazynów. Jeden jest ród bogaty Radziejowskich, co mają pałac piękny w Radziejowicach, wystawiony przez Stanisława wojewodę rawskiego, a później łęczyckiego. Dwaj synowie jego, Mikołaj i Hieronim, polityką i dworem się bawią. Kilka tylko rodzin zamożnych, jak Plichtowie, Brochowscy, Oborscy... Prócz tych jednak niemal wszyscy to drobni szlachetkowie, którzy zwykle zamieszkują w zaściankach, w chałupach i dworach, albo i kurnych chatach. Na Mazowszu gdzie spluniesz, tam szlachcic, a posesjonatów musiałbyś chyba ze świecą szukać, gdyż mieszkańcy tej ziemi to uboga szlachta gospodarująca na małych poletkach. Bieda tu często panie bracie, nędza, a niejednen ze szlachetków owych gołym tyłkiem świeci, albo mu słoma z butów wystaje. Gdy na elekcjach bywał, nieraz przyjeżdżała na nie szlachta z Mazowsza boso, z kłonicami zamiast szabel i w drewnianych hełmach. Co mówię, przyjeżdżała! Przybywała na wozach chłopskich, albo na piechotę. Ale o Mazurach zaraz powiem więcej.

Cała zabudowa Mazowsza jest drewniana. Wszystkie miasteczka i siola wznoszone są z drewna. Takie właśnie są: Czersk, Rawa, Ciechanów, spora część Radomia czy Łiw. Wszystkie miasteczka zbudowane są zaś tak subtelnie, że często przy rynkach domy mają tak szerokie podsienia, iż w czasie ulewy możesz obejść cały rynek suchą nogą. A na piętach i w piwnicach znajdziesz waszmość wiele gospód, karczem i kramów.

Największym i najładniejszym miastem na Mazowszu, które nijak nie przystaje do tej krainy zawałdologów, jest Warszawa. Ale o niej powiem za chwilę.

Wielką osobliwością tej ziemi jest puszcza Biało Miejska, która rozciąga się u brzegów Wisły, nieco na północ i na zachód od Warszawy. Żyją w niej budnicy i borowi ludzie, a wiele osad pobudowali mądry Holendrzy, którzy spuszczały Wisłę drewno do Gdańska. Zarabiają na tym wiele, bo tylko w tej puszczy na terenie Mazowsza rosną piękne, długie i smukłe sosny masztowe, wielce pożądane przez budowniczych okrętów.

Inną osobliwością Mazowsza są wioski drobnoszlacheckie. W ziemi tej mieszka bowiem takie mrowie szlachty, że czasem całe wsie zaludnione są przez szaraczków i szlachtę zaściankową, która żyje gorzej niżli chłopci na Kujawach, ale ma się za szlachetnie urodzonych. Wsie takie rozrzucone są wokół Warszawy, a z tych, które pamiętam, wymienić mogę waszmości Polków-Pobratymy, Polków-Dačbogi, Karczewiec, Żabokliki, Strupieszów, Wąsosze, Proszew, Kietlerkę i wiele innych. A do Żaboklik, proszę waszmości, lepiej nie jeździć, bo w środku wsi jest karczma Żyda Moszka, który ma ją w arendzie od pięciu braci Walickich. Kiedyś ja tam bywałem, założyłem się z najstarszym Walickim, że go przepiję. Jakoż przepiłem nie tylko jego, ale i dwóch jego młodszych braci. Zaś pozostali, za to, że młodości despekt uczynił, do szabel się porwali. Zaprawdę, powiedziałam waszmości, że w takich terminach już byłem, że anieli niebiescy już się za moją duszę modlili.



Pomocy, wielmożni panowie! Sąsiad naszego zaścianka, niejaki Polkowski, kaduka nam zaśądził i schłopić chce! A nieprawda to, bo nasz ród od dawnien dawna w Liwskiej ziemi siedzi i od królów polskich ma nadane nasze siolo! A tu sędzia domaga się od nas pergamentów, co by naszego szlachectwa dowodziły. A po co nam pergamenta? Wszak kto dziś inkaustem zapisany, ten jutro kołem połamany! Ratujcie, waszmościowie, od sąsiada warchoła!

O Mazurach

Dość powiedziałem już o Mazowszu. Teraz pora rzec coś o Mazurach. Otóż nie lubię ja ich, proszę waszmości, bo to zawałdodroży wielcy, których w Rzeczypospolitej nie cierpi żgoła nikt. Szlachetkowie owi często sięgają po szablę lub – jeśli już ją przepili, albo zastawili u Żyda – po wszelaką inną broń, która jest na podorędziu, to jest kufle, ławy, stoły, krzesła, zydle, a nawet, co na Mazowszu rzecz zwyczajna – sztachety z płota. Nie pij tedy zbyt długo z Mazurami,

proszę waszmości, bo u nas w Małopolsce powiadają: skoro Mazur podpije, wnet chłopca zabije. Wiele ja powiedzieć mógłbym o tych nikczemnikach. Ponoć rodzą się owi szlachetkowie całkiem jak kociecia, ale chciwi są, podstępni i zapalczywi. Ślepy Mazur do dziewiątego dnia, ale gdy na oczy przejrzy, to wszystkich oszuka! – powiadają mądry ludzie, z czym się całkowicie zgadzam. Bacz też na to, że Mazurowie są wielce czuli na równość szlachecką. Kiedy nawet taki szlachcic hołota orze ziemię jak chłop, to w skiby wbija szablę, coby nikt nie wziął go za zwykłego chama! Musisz też pamiętać, że Mazurowie trzymają się razem, więc jak zajdziesz jakiś zaścianek, to zaraz wszystkie okoliczne mogą przyjść mu z pomocą.

Mazurowie szelmy wszyscy są katolicy zawzięci. I jako jedyni w Rzeczypospolitej są wrogami tolerancji. Niechętnie patrzą oni na innowierców, a w Warszawie nie raz byli przyczyną tumultów i rozruchów. Mazur woli wszak zabić człowieka, niż złamać post, a samo zabójstwo w pojedynku czy z zasłupia to na Mazowszu mniejszy grzech niż, na przykład, powiedzenie złego słowa o księdzu.



To i my waszmościów w goście zapraszamy. A gdybyście tego grubego szlachcica gdzieś napotkali, co te bzdury gada, to go także przynieście, gdyż od lat kilku szykujemy się na jego przyjęcie. Iżba już jest dla niego narychtowana i mistrz czeka w pogotowiu. A za co, pytacie, gości go chcemy? Żgoła nie za to, że mnie w karczmie przepił, ale że naszej siostrze cnotę skradł. A że nie wiemy, gdzie jest, tedy każdego grubego szlachcica, który przejazdem w naszej wsi bywa na spytki bierzemy.



Unikajcie waszmościowie jak ognia dworu Zofii Pietraszowskiej w Nowostawach nieopodal puszczy Kozienickiej. Herod-baba to prawdziwa, co trzyma we dworze kozaków i sąsiadów zajeżdża w męskim stroju. Pani Zofia wyszła jakiś czas temu za Mikołaja Potockiego, jednak mąż szybko umarł – powiadają sąsiedzi, że go struła. Licho to wie, jak tam było. Często pani Pietraszewska rozbija się po karczmach na południowym Mazowszu. Nie wchodzić jej w drogę, dobrze radzę!

O Warszawie

W samym środku Mazowsza leży piękna Warszawa, miasto rezydencjonalne królewskie, w którym przebywa nasz najjaśniejszy pan i gdzie

odbywają się sejmy i elekcje. Warszawa położona jest na wysokim, lewym brzegu Wisły. Wesołe jest to miasto, choć nie tak ludne jak Kraków. Jednak najciekawiej wygląda wówczas, gdy jest elekcja albo sejm. Wówczas zjeżdżają się tam tysiące szlachty, Żydów, służby, pacholków, Kozaków, przekupniów, Ormian, Karaimów, Tatarów. Ledwie się wówczas przez ulice przecisnąć można. A jakie towary leżą w kramach i sklepach. Jakże zwierzęta zobaczysz waszmość na ulicach! A to wielbłądy Turcy prowadzą, a to wjazd jest senatora albo króla, gdzie w pochodzie przez Krakowskie Przedmieście do Zamku idą husarze, hajducy, piechota niemiecka i służba strojna, prowadzą konie piękne i strojne, janczarów, kozaków, dziwy wielkie. Ostatnio, imaginuj sobie waszmość, poseł turecki prowadził dwa słonie, tak wielkie, jako dwór pana szwagra Matczyńskiego w Kozojedach! A każdy z nich miał dwie trąby, którymi sobie w pysk jeść daje.

Najważniejszą częścią Warszawy jest Stare Miasto, otoczone murami, przez które wiodą trzy bramy: Krakowska na południe, Nowomiejska na północ i Biała na zachód, która to brama wychodzi na ulicę Wąski Dunaj. Na Starym Mieście są wielce okazałe kamienice, wszystkie murowane i mające czasem po

cztery, albo i po więcej pięter. Na Rynku wznosi się ratusz. Jednak najważniejszy jest Nowy Zamek Królewski, który stoi blisko Bramy Krakowskiej. Zamek zwrócony jest ku rzece, więc najłatwiej podziwiać go możesz waszmość od strony Pragi. Natomiast od strony miasta obejrzeć go możesz z ulicy Przedzamkowej, lub z Dziedzińca Przedniego. Co też na tym zamku dziwów, proszę waszmości! Po pierwsze są tam prawdziwe wanny z kuraskami. A gdy kuraskiem pokreślisz, to leci woda zimna albo gorąca. Takich wanien nijak nie możesz porównać do tej tu balii żydowskiej, co tam w kącie karczmy stoi. Znam ja na zamku wanny dobrze, bom nieraz w nich kąpieli zażywał i to nie sam. Z kim, pytasz, wyczasów zażywałem? Ha, to już moja słodka tajemnica!

Na Zamku Królewskim, proszę waszmości, są sale, w których sejmy bywają. Najprzód sala poselska, potem zaś senatorska, w której zasiada senat Rzeczypospolitej. Są tu też pokoje i apartamenty Jego Królewskiej Mości, antykamery, sypialnie, sale balowe, kuchnie, kaplice i spiżarnie. Jakież tam malowidła zobaczysz! Jakże marmury, sztuki, draperie i kotary. Jakże stropy i obrazy, których tyle tu bywa, że częstokroć całe ściany są nimi obwieszane.

Dość jednak o Zamku, gdyż o nim bając można by do rana. Jeśli jeszcze w Warszawie nie byłeś, to waszmość tam jedź i wszystko sam obacz.

Wiele jest w stołecznym grodzie miejsc, w których łatwo ulżyć sakiewce strudzonej. Przede wszystkim w uliczkach wokół rynku są liczne karczmy i szynki, w których nie tylko wypić, ale i zarobić guza można. Najsławniejszy z nich to winiarnia Fukiera przy rynku. Jednakowoż ostatnio wino się w niej zepsuło, a ponoć także wody dolewają do małmazyji. Inną zacną karczmą jest U Gallusa w piwnicy kamienicy Balcera Strubicza przy rynku. Zaczne tam trunki i nie dopisują kresek ponad miarę. Nieźle jadło i wina są także u Hansa Winiarza. Najlepsza zaś winiarnia to u Kaspra Winiarza, gdzie łącznie kredytu udziela i na borg dadzą, a na ostatek, kiedy byś chciał suknię zastawić, to i ją wezmą! Ja tam już nie chodzę, bom narobił długu na kilkaset złotych. Może waszmość pan będzieś tak łaskaw i spłacisz starego poczziwinę, co nie wyciągnie ze swego zagonu więcej jak 100 złotych rocznie?

Inne zajazdy to choćby Giełda na rogu ulicy Freta, albo Wiedeń już poza murami miasta. Nie zawadzi także odwiedzić w sąsiedztwie zajazdu Pod Krystofory. Uważaj jednak, bo tam przychodzi często sławetny Melchior Walbach, lęk przeklęty, co to pięść ma tęgą jak żelazo, a co szablą machnie, to zaraz głowy spadają. No i do Jana Kaliny nie chodź, bo tam piwo podle i kreski pijanicom przypisują ponad miarę.

*Powiadają frantóweczki,
Przypisują, szynkareczki*

Zaczne zajazdy są także na Krakowskim Przedmieściu, gdzie u Matyasza Poluby wypijesz



najprzedsze wino mołdawskie i małmazyję. To tutaj, w pobliżu Bramy Krakowskiej, bawił się kiedyś mój dobry znajomy, pan Samuel Łaszcz. Ma się rozumieć, iż razem z nim bawiła się doborowa kompania jego przyjaciół, o której lyczkowie warszawscy mówili, iż to banda wisielców, cudem od powroza oderwanych. Co nieprawda, bo i ja wśród nich byłem, miód i wino piłem, a przecie jeszcze nigdy nie zdarzyło się, że mnie chcieli powiesić. No, usiec, to tak, nawet raz mieli ścinać, innym razem chcieli mnie Turcy zeunuszyć, ale wiesz – nigdy! Zabawa była przednia, wszyscy się weselili, cóż jednak z tego, kiedy w winiarni poza nami nie było absolutnie nikogo. Pan Łaszcz i jego kompani nie mieli zatem kogo bić! Wszyscy robili się już markotni z tego powodu. Na szczęście Łaszcz wymyślił, że wyjdziemy z szynku i wybijemy tego, kogo zobaczymy pierwszego wyjeżdżającego z Warszawy.



Szybkośmy ruszyli do Krakowskiej Bramy. Akurat wyjeżdżał z niej jakiś jezuita. „Bić go!” – krzyknęliśmy. „Za co? Dlaczego?” – zapyta przerażony frater. Tłumaczymy mu spokojnie co i jak, na co zakonnik: „Omyliście się panowie. Woznica mój pierwszy, nie ja”. Roześmiał się pan Łaszcz na taką faccję i kazał woznicę obić.

A jaki morał z tej powiastki?

Ano morał taki, że jezuita, w diabelskim języku biegły, nie tylko świat cały, ale i prawdy wszystkie na opak wywróci i z każdej opresji po łotrowsku cało

ujdą. Stąd jezuitom nie daj Bóg żyć na ziemi, a zwłaszcza w naszej Rzeczypospolitej!

Powróćmy jednak do Warszawy. Ładacznie spotkasz zwykle na ulicy Rycerskiej, często zaś zamtuzy są także w niektórych basztach obronnych. Wiele przechodek, skortezanek, albo murew najdziesz także na przedmieściach, w bramach. Niektóre są młode, ale zważaj, gdy po pijanemu z szynku wracasz, aby cię jakaś stara raszpla do łoża nie ciągnęła. Bo rzeknę waszmości, że przebudzenie potem może być całkiem niemiłe. I człek się czuje jakoś tak dziwnie, jakoby się w gnoju wytarzał. No i na łbie mogą wyrosnąć guzy, co je zowią francuzy.

Jeśli wyjdiesz waszmość przez Bramę Nowomiejską ze Starego Miasta, to znajdziesz się w Nowej Warszawie. Miasto jest to znacznie młodsze od Starej Warszawy, łąda jakie, ulice ma niebrukowane, domy z drewna, poza kościołami i dwiema kamienicami przy rynku. Mieszka tutaj głównie plebs i pospółstwo, a nocy strach chodzić po błotnistych uliczkach. Z kolei na południe od Bramy Krakowskiej ciągnie się Przedmieście Krakowskie, na którym najokazalsze domy – też w większości drewniane – znajdują się na Rynku Przedmiejskim, tuż u samej bramy. W okolicy znajdziesz waszmość wiele pałaców, dworów i domów magnatów oraz posesjonatów, którzy pobudowali sobie tu rezydencje. W nich mieszkają, gdy przyjeżdżają na sejmy czy też elekcje. Te ostatnie odbywają się jednak nie na zamku, ale na Woli, pod Warszawą.



*Czolem, waszmościowie!
Wasze zdrowie! Tuszę, że i
moje zdrowie wypijecie, kiedy
dowiecie się, ktem jest! Jam
Feliks Łuba, koronowany car
moskiewski! Jenó mnie bojary
sukinsynowie z mojego stolca
wypędzili i czapkę Monomacha
zabrali! Zdrowie waszmościów!*



*Pan Feliks Łuba frant to,
lotr, birbant i gorąca głowa, co dla
żartu podpisuje się jako car
moskiewski. Wesóło się bawi, a
nie wie, że tymczasem pisma o nim
poszły już do Moskwy, a ostatnio,
gdy był u nas poseł carski, to aż
mu piana na pysk wystąpiła, tak
się zaklinał, aby mu wydać
jakiegoś szlachetkę podlaskiego, który się samozwańcem mieni i
carskie imię obraża! Nawet wojną groził! Gardłowa to sprawa
będzie dla pana Łuby, bo już poszły królewskie uniwersały,
aby go łapać i do Warszawy sprowadzić.*

Po Podlasiu przechadzka krótka

Na wschód od Warszawy przy granicy z Wielkim Księstwem Litewskim leży Podlasie. Kraina ta przypomina Mazowsze. Jest bowiem płaska, czasem poprzecinana pagórkami, piaszczysta i kamienista. „Łaski, piaski i karaski ma szlachcie podlaski” – powiadają w Koronie, gdyż szlachta miejscowa to głównie zaściankowa hołota i szaraczki, którzy siedzą na małych wioszczynach. Często bywa, że są to wioski kolokacyjne, należące do dwóch lub więcej szlachciców. Ubogie zatem jest Podlasie, ale ludzie, którzy tu żyją, słyną z uczciwości i gościnności. Chętnie ugoszczą podróżnego, napoją i przygarną, choć sami nieraz głodem przymierają. Znaczna część podlaskiej szlachty jest prawosławnej wiary, stąd po wsiach znajdziesz waszmość czasem i po dwie świątynie – kościół i cerkiew.

Miasta podlaskie nie mogą się równać z Warszawą i Krakowem. Wszystkie, a więc Drohiczyn, Bielsk, tudzież Kodeń są drewniane, ale czyste i stateczne, choć bardzo lichy obwarowane.



O Wielkopolsce

Na zachód od Mazowsza położona jest żyzna, piękna i stateczna Wielkopolska. Powiadam waszmości, iż jest to kraina mlekiem i miodem płynąca, najbogatsza obok Małopolski część Rzeczypospolitej. Nie ma tu żadnych gór ani bagien, ale płaskie, rozległe równiny, na których aż po horyzont rozciągają się rozległe pola, gdzie szlachta sieje zboża, wypasa bydło lub owce. Panowie bracia z tej ziemi to zwykłe stateczni gospodarze, którzy blisko mają do sławnych jarmarków we Frankfurcie i Wrocławiu, na które z

całej Polski i Litwy spędzane są stada wołów. W Wielkopolsce nie ma prawie wcale zapadłych zaścianków i dworów hołoty. Rzadko zdarzają się zajazdy i bijatyki. A jeśli nawet zrodzi się tutaj jakiś warchoł albo zabijaka, to prędko ciągnie taki na Ukrainę, na Litwę, albo do wojska wstępuje.

Nie uwierzysz waszmość, ale w Wielkopolsce nawet chłopci mieszkają w chałupach z podłogami, o dachach gontem krytych. A niektórzy mają piece z fajerkami. Na Ukrainie, mocieupanie, szlachcice mają gorsze dworki, niżli chłopci w Wielkopolsce, którzy zresztą często w żupanach chadzają i butach. A dodajmy do tego, że tutaj przy każdym strumieniu są młyny, w każdej wsi wiatraki, tartaki, gorzelnie, browary. Dlatego za jedną wioskę w tej ziemi kupiłbyś waszmość trzy, albo i pięć wsi we wschodnich województwach Rzeczypospolitej.



Czolem, czolem waszmościowie. Siadajcie i napijcie się z nami. Pytacie, co świętujemy? Świętujemy zaręczyny i ślub naszego poręcznika, pana Mikołaja Skrzetuskiego. Dobrzeście trafili, bo trzeba nam kogoś, kto by księdza i pannę tu sprowadził – sami widzicie, że my już pijani. A jak nie zechce księżuło przyjechać i ślubu dać, to mu się kindziałki do karku przyłożą!

Największym i najpiękniejszym miastem w Wielkiej Polsce jest Poznań. Miasto to stare, lat bez mała osiemset, a może i więcej liczące, sławne ze swoich kościołów, katedr, szkół, kamienic i domów. Tak sobie myślę, że najslawniejsza w nim jest katedra na Ostrowie Tumskim, którą lat temu sześćset, za czasów pogańskich jeszcze postawiono. Wiele to była ciemna i ponura budowla, jednakowoż teraz na szczęście czynione są prace przy jej przebudowie. Tedy gargulce, maszkaroni i sterczyny wszystkie na gruz już rozbite, a w ich miejsce budowniczowie i architekci wstawiają cudne amorki, zdobienia i stiuki, tudzież pilastry i rozety, a katedra, zamiast jak zamek krzyżacki, wyglądać będzie jak prawdziwy kościół. W tejże katedrze leżą pochowani Mieszko i Bolesław Chrobry – pierwsi władcy Polski.

Niedaleko Ostrowa Tumskiego leży zaś właściwe miasto, z którego najslawniejszy jest Stary Rynek. Zaczne przy nim są kamienice, a najpiękniejszy ratusz. Jenó podziemia ma niepiękne, co wiem, bo sam w nich siedziałem, gdy mnie za tumult i awanturę łyki miejskie do ciemnicy wsadzili. Uważaj waszmość, gdy w Poznaniu będziesz, bo tam mieszczankowie zajadli na szlachtę i straż miejską mają mocną. Za łada jaką zwadę, pojedynek, albo strzelanie i nocne galopady po mieście, do wieży i sklepów pod ratuszem wsadzają. Okrutnie te chmyzy na panów braci zajadłe, a nade wszystko na Mazurów, od kiedy przyjechali tam bracia Jasińscy, co trzy karczmy spalili, a gdy jednego z nich

Małopolska

do wieży posadzono, petardą bramę wysadzili. Tych Jasieńskich posadzili jednak do kuny, a potem pościnali mieszczanie.

W Poznaniu są jeszcze sławne kościoły i klasztory – to jest franciszkanów i bernardynów tudzież jezuitów. Okrutnie ci wszeteczniczy się w mieście rozpanoszyli. Walczą także z protestantami, więc często zdarzają się w Poznaniu tumulty. W mieście jest jeszcze zamek, mury obronne i drewniane przedmieścia. Sławne jest także Kolegium Lubrańskiego, do którego chadza na nauki młódź szlachecka i synowie najznamienitszych mieszczan. Z tego powodu w okolicy kolegium jest wiele szynków i zamtuzów. Wszak wszyscy wiedzą, że młódź nasza odpocząć musi nieco po nauce, nie ma zaś to jak odpoczynek przy kuflu i ze skortezanką na kolanach.

Z innych miast Wielkopolski sławne jest przede wszystkim Leszno, w którym wielu kalwinistów mieszka oraz Kalisz, stolica województwa kaliskiego. Inne miasta to Szamotuły z zamkiem i kolegiatą, Środa, Śrem, Zbąszyń i Wschowa, w której mieszka wielu protestantów. Niedaleko od Poznania leży Gniezno, sławne z grobu świętego Wojciecha, a także pielgrzymek.

W Wielkopolsce mieszkają przede wszystkim Polacy, choć jest po miastach wielu Niemców, a pod Inowrocławiem żyją w wielu wioskach Holendrzy.

O ziemiach łęczyckiej i sieradzkiej opowieść krótka, acz treściwa

Na południe od Wielkopolski rdzennej (poznaniańskiego i kaliskiego) i Mazowsza, przy granicy ze Śląskiem, leżą województwa sieradzkie i łęczyckie. Zalicza się je także do Wielkopolski, a są zamieszkałe zwykle przez jedno- lub kilkuwioskową szlachtę. W prowincjach tych jest wiele ciemnych borów i tajemniczych zakątków. Nie bez przyczyny chodzą słuchy, że w podziemiach pod zamkiem w Łęczycy znajduje się wejście do piekła i ma tu kryjówkę diabeł Boruta.



Przez Piotrowskie jechał do Warszawy znaczny szlachcie z cesarstwa, Franz Wegner. Jednakowoż nie dojechał, bowiem zatrzymał się w Bąkowej Górze, we dworze Adama Malachowskiego, pijanicy i wydmikusa. Malachowski puścić go nie chce, winem poi, a tymczasem na Wegnera czekają w stolicy kupcy gdańscy, którzy interesują się nim. Może tedy znajdzie się jakaś swawolna kompanija, która pojedynek pijacki z Malachowskim wygra i wybawi z opresji imię pana Wegnera? A Wiedzieć trzeba, że Malachowski brzuch ma jak beczka, a gardziel tak przepastną jak studnia w kamiennej zamku. Tedy nie było kto go przepije.

Spśród wszystkich ziem Rzeczypospolitej ta jedna jest najpiękniejsza i najwspanialsza. W Małopolsce narodził się nasz Sarmatyzm i tu bije serce szlacheckiego narodu. Tu jest Kraków, gdzie odbywają się koronacje królów Polski i Litwy. Tu waszmość cały dzień w karczmie pijesz, a potem wjeżdżasz na skałę, krzesząc iskry podkowami, aby podziwiać wspaniałe zamki i pałace, pola, lasy i górskie szczyty.

Małopolska zaczyna się zaraz za Radomiem. Znaczna jej część jest górzysta lub poprzecinana skałami. Najprzód, idąc od północy, spotykasz waszmość wielkie góry, lasy i skaliste gołoborza góry Łysej i Świętego Krzyża, a także okolicznych wzgórz. A na Łysej Górze byłem kiedyś na sabacie, na który zaprosiła mnie jedna czarownica. Co tak oczy wytrzeszczasz, panie Bojplany? Mówisz, że jak mnie inkwizycja schwyta, to mi stosik zapalą? Wszystko to, proszę waszmości, buduj i bajania! Inkwizycji u nas nie masz, bo ona Anno Domini 1562 na sejmie w Piotrkowie zniesiona. Tak to dziadowie nasi wygnali kijami mnichów obłąkanych, poszli precz z Rzeczypospolitej inkwizytorzy i delatorzy! A dzisiejszym naszym ojcom dominikanom i jezuitom w głowie polityka, a nie rozpalanie stosów. A choćby i nawet znalazł się na mnie instygator, to dudy w rzyć klechom, bo szlachty o czary sądzić nie można! Tak prawo stanowił! Powróćmy jednak do Małopolski.

Potem, idąc ku południowi, teren staje się coraz bardziej skalisty, coraz więcej w nim malowniczych dolin rzek, coraz więcej zamków, kamieni i stromych zboczy. W końcu schodzisz waszmość w dolinę Wisły, która płynie tutaj prawie równolegle do gór i wreszcie trafiasz na rozległe, porośnięte lasami stoki Beskidu, za którymi wznoszą się potężne i majestatyczne góry Sarmackie, to jest Karpaty.



Haj, mości panowie, nie widzieliście gdzieś Bartka Borka, kmiecia szelmę, poddanego mego wieczystego? Zbiegl hultaj z mojej własnej wsi Gultowy do Poznania, gdzie się na sukiennika wyuczył. Trzeba go tedy do posłuszeństwa przystroić, bo przegrodzonym prawem naszym szlacheckim jest, aby nad chłopami panować!

W Małopolsce mieszkają całe mrowie szlachty. Zdarzają się i małe zaścianki zagubione w dolinach rzek. Są i dostatnie wsie szlachty średniej. A w różnych częściach tej ziemi rozrzucone są wielkie majątki magnackie. W Małopolsce położona jest wielka ordynacja Zamoyskich, którą założył hetman i kanclerz Jan Zamoyski. Na południu, blisko gór, znajdziesz waszmość dobra Lubomirskich i Ligezów.

Na wschodzie Zasławskich, Żółkiewskich, na zachodzie i północy Koniecpolskich i Potockich.

Jakem już rzekł, Sarmaci z Małopolski się wywodzą. A konkretnie z Miechowa, co leży na północ od Krakowa. Oczywiście, nie wszyscy nasi przodkowie stamtąd pochodzą. Jednakowoż w tym mieście urodził się Maciej z Miechowa Miechowita, mąż zacny i uczony, który napisał był dzieło „*Chronica Polonorum*” tudzież „*Tractatus de duabus Sarmatiis Asiana et Europiana et de contentis in eis*”. Co się tłumaczy: „Kronika Polska, tudzież Traktat o dwóch Sarmacjach, Azjatyckiej tudzież Europejskiej i o tym co się w nich znajduje”. Mąż ten odkrył, że w starożytnych wiekach zamieszkujący tę ziemię Słowianie podbici zostali przez Sarmatów – przybyłych ze stepów nad Dnieprem – i zamienieni w chłopów. Od Sarmatów tedy wywodzi się cała szlachta polska, a chłopci nasi od dawnych Słowian. W co ja święcie wierzę, bowiem niemożliwe jest, aby naród nasz polski szlachecki, który tyle wiktoryi odniósł nad lotrami różnymi (a nade wszystko nad moskiewskimi psubratami) pochodził od jakowichś kmieci słowiańskich, w łapciach chodzących, co się kłaniali drewnianym bożkom w chramach słomianych i co nawet zamku kamiennego postawić nie zdołali. Patrz zresztą, pludraku, na zacne nazwiska szlacheckie, które z czasów Mieszków i Bolesławów się wywodzą: Gniewosz, Wielgosz, Wilk, Słabosz, Odrowąż, Ligęza. Gdzież im do słowiańskich Swarżyców, Pirogów, Wiciegów i Smegitów. A i znaki herbowe nasze od sarmackich znamion się wywodzą. Kto nie wierzy, niechaj nad Dniepr jedzie, tam są kamienie takimiz samymi godłami i klejnotami oznaczone. A głązy owe Sarmaci właśnie postawili.



Mieszkańcy Małopolski weseli są, zacni i gościnni. Do wypitki skłonni i do wybitki! A nie lubią oni wszyscy Mazurów. Ale o przyczynach tego stanu rzeczy już waszmości mówiłem. Nade wszystko nadmienię zatem teraz, że Małopolska żyzna jest i bogata. Nad Wisłą i w dolinach rzek zdarzają się zacne ziemie, urodzaj dające wielki. Z kolei tam, gdzie więcej skał i kamieni, chłopci i szlachta rąbią lasy, drewno Wisłą do Gdańska spławiając, hodują konie, bydło, len, pasieki mają, młyny i gorzelnie. W samym krakowskim województwie chłopci w żupanach chodzą i sukmanach wyszywanych, a wielu jest wśród nich takich, co dzieci posyłają do szkół, albo na naukę do kolegów.

Większość miast małopolskich z Krakowem zbudowana jest z cegły lub kamienia, którego jest tutaj pod dostatkiem. Wsie i dwory budowane są jednak zwykle z drewna. W Małopolsce znajdziesz waszmość także wiele zamków i zameczków obronnych, z których część postawił jeszcze król Kazimierz Wielki. Najślawniejsze z nich to Ogrodzieniec, Chęciny, Bobolice i Nowy Wiśnicz.

Poza Krakowem najważniejsze miasta to: Biecz, w którym działa sławna na całą Rzeczpospolitą konfraternia katowska, Nowy Sącz z zamkiem i klasztorem świętej Kingi, a także Olkusz, który słynie ze swoich kopalń srebra. Sławna jest też Częstochowa, przy której znajduje się klasztor Ojców Paulinów, a w nim cudowny obraz Matki Boskiej. Jednakowoż poza klasztorem wiościzna to lada jaka i nic w niej godnego uwagi nie znajdziesz. Wielce zacnym grodem jest też Sandomierz – wielkie i starodawne miasto nad Wisłą. Jest on cały otoczony murami, w których znajdują się cztery bramy: Zawichojska, Krakowska, Opatowska i Lubelska. W mieście jest stary ratusz, piękne sklepy, a w nich różne towary, bo do Sandomierza przyjeżdżają często Turcy, Ormianie, Kozacy i Tatarzy, aby sprzedawać swe dobra. W mieście jest też kościół świętego Pawła, a także katedra miejska. Karczmy i gospody znajdują się przy rynku, a najślawniejsza jest piwnica u Matyjasza pod Ratuszem, do której schodzą się wszelacy miejscowi awanturnicy. Tutaj także spotkasz wielu zawalidrogów. A jak chcesz waszmość napić się wina, to poszukaj niejakiego Koprzywnickiego. Szelma to i łotr, co się nieprawnie za szlachcica podaje, a to łatwo poznać można po mowie, gdyż szeptuniawą ją ma i prostak w obyczajach. Ale gdy kto mu rzeknie: „Waszmość szlachcie”, to częstuje do zdechu winem. Tak tedy różni opoje i hultaje, chcąc się napić darmo wina, często do jego kompanii się wpraszą.

Niedaleko Krakowa znajduje się wielka osobliwość Małopolski, to jest kopalnie soli w Wieliczce. Jest tam zamek żupny, są szyby głębokie, z których wydobywa się wielkie bałwany soli i rozwozi po całej Koronie i Litwie. A w środku, w kopalni, są czeluście piekielne, otchłanie i przepaście, po których strach chodzić. Jest też kaplica cała w soli wykuta. Jest sól błękitna, sól

szara i taka, co wygląda jakoby włosy dziewczki. W opuszczonych zaś salach duchy tańczą, świecą ognikami i pobrząkują łańcuchami.

Idąc za Wieliczką na południe, teren wznosi się stopniowo, przegradzając się najpierw w Beskidy, a potem, za Podhalem, w góry wysokie, które zwą Karpatami, a najwyższą ich część nazywają Tatrami. W górach tych i u ich podnóża mieszkają górale – naród to hardy, nie znający pana – bo wsie ich są prawie wszystkie królewsczyznami – honorny i zawzięty. Spośród górali biorą się także zbójnicy, którzy napadają na kupców, karczmy i dwory. Wielu z nich grasuje w Beskidach nieopodal Żywca, na zachód od Tatr. Zazwyczaj zbójcy owi łączą się w towarzystwa, którym przewodzi najstarszy i najprzebiegłszy spośród nich – zwany harnasiem. Najślawniejszy harnaś, o którym słyszałem, to niejaki Cukrzyk, którego już dwa razy mieli powiesić za zbroję, raz w Nowym Targu, a drugi raz w Liptowskim Mikulaszu, po węgierskiej stronie granicy. Łotr to i szelma, co chłopów każe wieszać na lejcach i przypalać ogniem, a jednego bacę w żentycy, to jest serwatce owczej, żywcem ugotował. Inny sławny harnaś to Targosz, co napadł był na wieś Rzeki i nazabijał tam ludzi. Powiadają też, że Targosz często przebiera się za dziada prośalnego i tak na zwiady chodzi, aby wywiedzieć się o towarach, kupcach, czy też gdzie warto jaki dwór złupić.



O Tatrach zaś waszmości powiem, że to góry, o których wieść niesie, iż z dawnych lat są tam skarby ukryte i zakopane. Nie wiem wprawdzie, kto i po co miałby te kosztowności tak daleko ukrywać, ale że są tam bogactwa wszelakie, to pewna. Jest wszak w Krakowie jedna konfraternia poszukiwaczy skarbów tatrzańskich, której członkowie często się w góry wypuszczają, mają też system znaków tajemniczych, którymi drogę do kosztowności oznaczają. Wiele też znajdziesz w Krakowie itinerariuszy dla tych, co chcą szukać majątku w górach. Są w nich podane drogi do wielkich bogactw ukrytych w Tatrach. Oto, proszę waszmości, kawałek jednego z nich:



Wnijdziesz pod upłazem nad jaworowym Sadem, idź na dwoje strzelania z bakownicy, na lewy ręce użyj ciebie spady wysokie. Na tym spadzie są znaki takie: głowa, ręka, krzyż, sześć gwiazd na gładki wyciosany skale, użyjdziesz dobrze, nie chybisz...

Kiedy ja te itineraria, czytam dziwno mi wszelako, dlaczego autorzy, mając o skarbach wiedzę tak wielką, sami nie próbowali ich zdobyć. W każdym bądź razie, wiele rękopisów pokazuje, że najwięcej kosztowności ukrytych jest w okolicy Kieżmarskich Stawów. Tam też spotkasz waść najwięcej poszukiwaczy skarbów.

O Królewskim Krakowie sławnym na całym świecie!

Skoro już w Małopolsce jesteśmy, tedy nie wypada nie wspomnieć o Krakowie. Kraków, stolica Korony Polskiej, to najpiękniejsze miasto na świecie! A jak nawet myślisz, że ładniejsze widziałeś, to ledwie tu przyjedziesz, ledwie trzy gospody zaliczysz, a już pokochasz to miasto, że wyjechać ci z niego będzie trudno! A jeśli zabawisz się dłużej, to i nie wyjedziesz, bo ockniesz się w rynsztoku bez konia, sakiewki, szabli, a bywa, że bez żupana i delii.

Kraków, proszę waszmości, składa się w zasadzie z trzech miast: Starego Krakowa, który jest najpiękniejszy i najokazalszy, Kazimierza, w którym mieszka plebs, pospólstwo oraz Żydzi i Ormianie, a także podmiejskiego Kleparza. Najpiękniejszy w stolicy jest Wawel, to jest wzgórze, na którym wznosi się zamek królewski tudzież królewska katedra, gdzie odbywają się koronacje wszystkich władców Polski i Litwy. Tutaj także leżą kości wielu królów Rzeczypospolitej. A w bramie, która prowadzi ku Krakowowi, doszło anno domini 1574 do wielkiej zwady, którą urządził Samuel Zborowski, co czekaniem dał w łeb kasztelanowi przemyskiemu Wapowskiemu. Za co też Samuel dostał potem infamię, a dziesięć lat później na tymże samym

Wawelu kanclerz Jan Zamoyski kazał go ściąć. Wiele ja mógłbym waszmości opowiadać o katedrze – zresztą za parę groszy zawsze znajdziesz w Krakowie przewodników – uważaj wszakże, coby ci któryś Wawelu nie chciał sprzedać, albo Kościoła Mariackiego. Bywały już takie przypadki, że szelma jakiś i złodziej nagał Mazurów ciemnym, że kościół mają wyburzać i że on – jako oficjał księdza biskupa krakowskiego – szuka kogoś, kto by tę budowlę kupił. No i kupiło dwóch Mazurów kościół przy rynku za 100 czerwonych. Jeny gdy chcieli w posiadanie jego wejść, księża straż miejską wezwali, a Mazurzy natenczas chwycili za szable. Zwada z tego była straszna. Rajcy się na ratuszu najpierw uśmiali z franta, co kościół sprzedawał, a potem chcieli go łapać. Ale wiadomo – szukaj wiatru w polu.

A gdy waszmość już Wawel obejrzyysz, zajdź na Podwale pod zamkiem, gdzie zawsze znajdziesz wiele karczem i zamtuzów.

Czy ty wiesz, Francuzie, gdzie jest Sodoma i Gomora? Mówisz, że było to kiedyś miasto w Ziemi Świętej? A ja ci powiem, że Sodoma i Gomora jest wcale nie u jakowyś tam Aramejczyków, ale zwyczajnie, w Krakowie, w Smoczej Jamie pod Wawelem! Tutaj bowiem szynkuje się wino i piwo, jest tutaj pod dostatkami pięknych ładacznic, są i alkierzyki i... he, he, sam wiesz co dalej. Jak powiada pewien poeta:

*Kto nowigat odprawił w Lublinie
Na Czwartku, kto wie jakie gospodynie
W Warszawskiej Baszcie, na Mostkach we Lwowie
Co za szynk, w Smoczej Jamie przy Krakowie*

Ale jak tam będziesz, nie mów czasem Kundzi Czesce, żeś ze mną gadał. Nie pytań dlaczego – nie mów i już! Bo źle z tobą będzie, gdyż zawzięta okrutnie na mnie ta jucha, jako, nie przymierzając, pies na kota!

Widzę, żeś się nie zgorszył, francuska polewko. Ha, to i dobrze, bo w Krakowie gdzie się nie ruszysz, to od razu sunie za tobą cały poczet rozpustnic. Zaś z lubieżnicami gadają nawet księża i zakonnicy, a nie tylko kozacy i żołnierze.

Powróćmy jednak do domów i pałaców krakowskich. Poza Wawelem jest w tym mieście wielka mnogość kościołów i rzeczy wartych zobaczenia. Przede wszystkim wspomniany już kościół Mariacki przy rynku. Są w nim malowidła i ołtarz zacny, który to Wit Stwosz wykonał. A przed kościołem masz wielki rynek, a na nim przekupni, stragany i mrowie ludzi. Tu baby handlują, krakowskie przekupki, jedne jajca sprzedają, drugie masło, trzecie kielbasę smażą, czwarte dziewczki stręczą. A między przekupniami zobaczysz Turków, Ormian, górali, Cyganów, Wołochów, Węgrów, tołhajów, beskidników, Kozaków, bóg wie kogo jeszcze. Tu w jednym miejscu jedwab i suknie przednie. Tu w

drugim garkuchnia turecka, gdzie pilaw sprzedają. A w trzecim kozacy bandurzyści, górale z serami, chłopci z bydlęm, dziewczki z obwarzankami... Słowem, można się tu napatrzyć różności. Tylko na sakiewkę trza zważać, bo złodziei i szelmów tu pełno. A najwięcej jest ich przed bramą Floriańską, którą z Kleparza przez Barbakan wjeżdżasz do Krakowa. Tu przy samej baszcie zawsze pełno dziadów, z których jedni żebrzą, drudzy chorych i kaleki udają, trzeci z ust pianę toczą. Tutaj przyczepi się do waszmości także wielu szelmów krakowskich, opowiadaczy historii, oprowadzaczy po mieście, dawnych żołnierzy i skortezanek. A często zdarzają się i tacy szlachetkowie, co się chcą u rękawa twej delii uwiesić. Jedni udają, że są znajomymi, drudzy, że na służbę chcą się zaciągnąć, trzeci gadają, że mają gładką siostrę. A jeszcze jedni udają twoich krewnych. Strzeż od nich Boże, bo takowi krewni, to chyba tylko w ziemi pewni! Ale każdy z nich rzecze, że z tobą spowinowacony, abyś tylko im w karczmach wino stawiał, albo parę groszy dał.



Poza kościołem Mariackim masz jeszcze przy rynku Sukiennice, gdzie kramy są i sklepy, w których sukno, materię, brzoń, skóry i inne towary sprzedają. Zawsze w nich ścisk i tłok, a osobliwie we wtorki i czwartki, gdy się jarmark odbywa. Obok sukiennic stoi ratusz z wysoką wieżą – z niej możesz sobie na miasto popatrzyć. Z kolei za kościołem Mariackim jest Mały Rynek, a przy nim wielkie i zacne kamienice. Tamże nieopodal masz też malutki kościółek świętego Wojciecha. Insze kościoły to świętej Barbary, świętego Floriana i także świętego Bernardyna. W arsenałe miejskim możesz zaś obejrzyć działa i broń.

Karczem w Krakowie i zajazdów jest bez liku! Wszystkie zaś oznakowane tak, by każdy wiedział od razu, jakie w niej trunki podają. Wiecha nad drzwiami

znaczy, że szynk to piwiarnia. Wieniec – winiarnia, zaś krzyż oznacza miodosytnię. Z szynków, najsłynniejsza w Krakowie jest Piwnica Świdnicka, która mieści się w podziemiach pod Ratuszem i zwana jest często Indyjami. Siła tam się można napić, najeść, a przy wyjściu wieczorem uważać trzeba na sakiewki, tudzież na rzyć, bo gdy pijani z szynku wychodzą, zwykle przy wejściu czatują na nich murwy i skortezanki. Prawdziwa to *spelunca latronum*, to jest złodziejska jaskinia. Tutaj waszmość spotkasz także kompanię pana Krzesza, hultaja i banitę, który ze swoimi ludźmi często w Krakowie się bawi. Tym w drogę nie wchodzi, bo nie obędzie się bez zwady, chyba, że pan Krzesz sam cię do kompanii dopuści. Czasem zajrzą tutaj także ludzie pana Samuela Łaszczka, strażnika koronnego – jeśli on w Krakowie bywa. Ze stałych bywalców to w piwnicy przebywa często imię pan Florian Wolski, krzyżowiec, co na krucjatę i oswobodzenie Ziemi Świętej pieniądze zbiera. Zbiera te datki, jak pomnę, już z 10, czy 15 lat i dobrze sobie żyje z naiwności głupców, bo taki z niego krzyżowiec, jak ze mnie za przeproszeniem, święty Szczepan. Także w Piwnicy Świdnickiej bywa często imię pan Artur Machlowski, co się pisze z Zabierzowa (ale tak on z Zabierzowa, jak ja z Wawelu), frant i pijanica, co zna wiele anegdot i po karczmach łatwo oprowadzi, a historie pamięta biesiad i zwad wszystkich, które się w Krakowie wydarzyły od lat kilku. Tym bardziej, iż z łaski księcia dobrodzieja Ostrogskiego został Machlowski burgrabią na Krowodrzy pod miastem, gdzie myto zbiera oraz murwy i Żydów sądzi. Tedy nasłuchał się w swoim życiu różności.

Z innych szynków zacna gospoda jest przy ulicy Ślawkowskiej, u Rozdziałki, gdzie towarzystwo jest zgoła inne, gdyż tam piją rybałci, żaki i szkolarzy, tudzież księża i mnisi i często ze sobą dysputy uczone prowadzą. Tam więcej znajdziesz frantów i grajków, niżli przy krynicy onej samarytańskiej, tam każdej godziny usłyszysz z Japoniję i Turek nowiny! Insza karczma zacna jest Pod Murzynem na Floriańskiej i U Jana Medyka na Wiślniej, gdzie takowe medykamenta sprzedają, że po biesiadzie przez dwie niedziele chory będziesz. A w gospodzie Nagiej co niedziela obejrzyś waszmość żywe obrazy, które odgrywają kurwy z zamtuza spod kościoła świętego Michała. I ty także stamtąd nago wyjść możesz, kiedy w sakiewce dno obaczysz, a pić będzie się chciało.

Z innych atrakcji Krakowa warta obejrzenia jest Akademia, którą jeszcze król Kazimierz Wielki założył. Stąd w Krakowie mnogość zakonów, którzy są sprawcami i przyczynami wielu łotrstw i awantur. Nie jest to zatem rzadki widok, gdy scholarzy pijani w rynsztoku albo na śmieciach leżą, albo awantury wszczynają. Żacy nie lubią się bardzo ze strażą miejską, a na pacholków wołają zwykle: ty śledziu, co wielce jest obraźliwe dla strażników.

Wesoły jest nasz stołeczny Kraków, szkoda gadać. Jakom już rzekł, od zachodu przytyka do niego

Kazimierz, gdzie poza rynkiem prawie wszystkie domy są drewniane. Tam mieszkają Żydzi, Ormianie, Tatarzy, zdarzają się i Kozacy. Tam też są targi, kramy i sklepy, choć nie tak przednie jak w starym Krakowie. Zbójów i warcholów tutaj jest dużo, więc lepiej szablę mieć na podorędziu. Ostatnio zabito tu zresztą w zamtuzie szlachcica, niejakię Piorunowskiego, którego znaleźli na śmieciowisku za miastem obdartego do naga.

Od północy do Krakowa przytyka Kleparz, gdzie domy wszystkie są z drewna, mieszka zaś zwykle plebs, pospółstwo i trochę szlachty-wołoty. Karczmy najsławniejsze są tutaj przy rynku. A najlepsza z nich to Gospoda Hultajska, gdzie pije plebs i pospółstwo, a także zjeżdżają najsławniejsi warchołowie i pijanice! Tam często spotkasz, na ten przykład, pana Ranickiego, to jest Kulasa, szlachcica z jednym okiem i z jedną nogą – które utracił w niewoli bisurmańskiej. Kiedy on do szynku wchodzi, to zwada pewna jak amen w pacierzu. Nie lubi on strasznie Turków, Tatarów i Kozaków zdradliwych – zdarzyło się zatem, że po pijanemu obił jakichś szlachetków z województwa ruskiego, co mieli wzorzyste żupany i szyszaki z turbanami na głowach. Kulas ma w tej gospodzie dziewczkę, niejaka Jagnę. Wielce o nią zazdrosny i gdy tylko konkurentów spostrzeże, zaraz rum czyni. Wszelako gdy co dwa tygodnie z Krakowa pan Ranicki wyjeżdża, Jagnę bez ryzyka żadnego chędożyć można.



Tenże pan Kulas mistrzem jest w torowaniu sobie drogi ławą, zatem wszystkie ławy i stolki w Gospodzie Hułtajskiej ledwie się trzymają.

Zamtuzów, jak już mówiłem, w Krakowie jest dużo. Najślawniejszy w Smoczej Jamie pod Wawelem. Ale są też bordele na Podzamczu, w domu pana Kożuchowskiego, a wiele jest w pobliżu murów miejskich, w szopach i domostwach w bocznych uliczkach. Nie chodź tylko waszmość do Rokickiego, co najmuje dwa domki za Mikołajską bramą, gdyż ludzie mówią, że to gwałtownik i zbrodzień, że nie raz już zdarzyło się, że ze sługami gości pobił, ograbił, a czasem nawet ponoć i pozabijał.



Do Krakowa, proszę waszmościów, przyjechał pan Andrzej Fredro, burda, warchoł i pijanica. A razem z nim przyjechał także jego sługa – Murzyn, co w żupanie chodzi i delii szlacheckiej, a szablą robi tak, że gdy tylko ostrzem machnie, zaraz lecą głowy. A razem z Murzynem i Fredrą przyjechał charakternik Jakub Wijowski. Ani chybili szukają kogoś w Krakowie. Chodzą słuchy, że chcą schwycić alchimistę Mikołaja Sędziwoja, który to sprzedadł Fredrze taką dryjakiewę na potęgę, że po niej to co miało urosnąć, nie tylko nie wstało, ale już na zawsze opadło!



Aj waj, panie ślachcie, biedny ja Icek Rozenfeld, Żid krakowski, bo mnie żacy bulitaje nachodzą i kozubalec płacić każą. Ale jeśli łaskany pan popędzić żaków, ja okazać wdzięczność. A wtedy zawsze za darmo służić będę radą, medykamentami i dryjakiewami, boroskop postawię i z kabały wyczytam, gdzie wasze wielmożności złoto i sławę znaleźć mogą...

O Lubelskiem i ziemi chełmskiej

Na południowy wschód od Mazowsza i nieco na północ od krakowskiego leży Lubelszczyzna, także do Małopolski liczona, oraz blisko niej, na wschodzie ziemia chełmska. Lubelszczyzna nie jest do końca osadzona szlachtą – zdarzają się na niej wielkie pustki i prastare bory, w który wyją wilcy i topielcy. Jednak ziemia jest tu równie żyzna jak na Ukrainie, rodzi dobre zboża, chmiel i winogrona, bo w tej okolicy, podobnie jak w Sandomierskiem, często spotkasz waszmość winnice. Lubelskie województwo jest w znacznej części pagórkowate, często zdarzają się tutaj jary, a przy Wiśle skały. Im dalej ku południowi, tym staje się bardziej dzikie, a blisko Biłgoraja i Frampola zaczynają się góry wielkie, jary i upłazy, porośnięte puszciami, które odchodzą na południowy wschód od Wisły i ciągną się aż do samego Lwowa.

Na Lubelszczyźnie mieszka sporo szlachty – głównie zamożnej, jedno- lub kilkuwioskowej, na południu zaś leży wielka ordynacja ustanowiona przez hetmana i kanclerza Jana Zamoyskiego składająca się z setek wsi i kilkunastu miasteczek.

Od wschodu do województwa lubelskiego przytyka ziemia chełmska, która jest częścią województwa ruskiego. Chełmszczyzna jest dostatnia, pagórkowata, a pod jej wzgórzami kryją się wielkie złoża kamienia i gipsów. Często zresztą kamień ów wychodzi na powierzchnię. Mieszka tutaj sporo awanturniczej szlachty, spośród której najślawniejszy jest pan Mikołaj Łuniński zwany Regalistą albo Talerem, szelmą, opój i warchoł, który dobrał sobie kompanię godnych siebie łotrów i często przesiaduje w karczmach w Chełmie, wynajmuje się także do zajazdów na szlacheckie dwory. Dlaczego, pytasz, Regalistą go zowią? He, he, bynajmniej nie z miłości do Najjaśniejszego Pana! Kiedy Łuniński w rokосу wojewody Zebrzydowskiego stawał przeciwko królowi, leb mu rozbito na kawałki i ma teraz czaszkę zalutowaną złotą monetą, nomen omen talerem z wizerunkiem króla Zygmunta Wazy. Stąd i przezwisko jego Regalista wzięło się. A ponieważ kiedy kołpak ze łba zdejmie, złotem świeci, niektórzy wołają na niego: Złota Czaszka.



Najsławniejszym miastem w tej części Rzeczypospolitej jest Lublin, w którym przez część roku obraduje Trybunał Koronny. Miasto to omijam ja na dziesięć mil, wcale nie dlatego, że się trybunału boję, ale dlatego, że jest tam aż za wiele wszetecznych wszelakich, które dobrze mnie znają. A dlaczego mnie znają? No cóż, będąc w latach młodości poswawoliłem tam sobie zanadto, poznałem tamtejsze gamratki i ladacznice, bo tak mi się trafiło, żem wszystkim przeswadzał. Imaginuję sobie waćpan, że kiedyś, gdy tam byłem, wygrałem w karty od jednego Żyda łóżko; piękne, orzechowe i wysadzane złotem! Dogadałem się potem z Żydem tak: wstawiłem je do pokoju w gospodzie i zapraszałem co ładniejsze kurwy. Zawsze, zanim poswawoliłmy, wychwalałem ten sprzęt pannom i wyceniałem na co najmniej sto pięćdziesiąt dukatów. Pod koniec gadania ofiarowywałem łóżko panience. Niewiasty wszystkie głupie są, więc ślipia im na wierzch wychodziły, gdy myślały, że w takim łóżku spać będą i przyjmować gachów. No i myślały, że pan, co takie ma łóżko, nielecho im zapłaci. Kiedyśmy już poswawolili, do izby wpadał Żyd z pacholkami i krzyczał, co bym się wynosił, bo długów nie spłaciłem. Uciekałem więc co tchu na ulicę, a panna za mną – golusińska. Ja miałem z tego wesołą noc, a Żyd suknie panny. Jednakowoż już po dwóch tygodniach musiałem stamtąd uchodzić, bo wszystkie ladacznice się o mnie zwiędziały. A wiesz waszmość, jakie baby są zawzięte. Lepiej tedy schodzić im z drogi.

Tamże w Lublinie, jak już pisałem, jest na rynku Trybunał, który na ratuszu urzęduje. A gdy obrady jego są, tedy uważaj waszmość, aby burdy nie wszcząć, ni szabli nie dobyć, bo za to od razu kryminal, wieża i ścicie. Jest nawet wiersz taki:

*Radzę, byś się położył, gdy cię tu kto bije
Jam wczorą rękę uciął, a mnie dzisiaj sztyje
Za frymarkę: za pięć palców i ręki połowę
Z pięćdziesiąt zmyśłów i mózgiem stracą całą głowę.*

Trybunał obraduje w Lublinie od Niedzieli Palmowej przypadającej w połowie czerwca, aż do ostatniej sprawy, czyli do września. Potem zaś przenosi się do Piotrkowa, gdzie sądzi od października aż do Niedzieli Palmowej – i tak w kółko.

Tamże w Lublinie jest zamek, na którym Anno Domini 1569 zawarto wieczystą unię pomiędzy Królestwem Polskim a Litwą. Niedaleko rynku jest także kościół i klasztor dominikanów, kolegium, a także piękne bramy miejskie. Nie mniej świetne są zamtuzy, z których jeden, zwany Pod Trzpiotką, mieści się niemal na wprost trybunału, w kamienicy cechowej. Powiem waszmości w sekrecie, że z tego to zamtuza wychodząc umarł nasz wielki poeta Jan Kochanowski, który często w Lublinie bywał, a pomimo starego wieku dzielnie się trzymał i wszystkie panny przeswadzał. Tamże wokół trybunału są i inne

karczmy oraz piwnice i sklepy, w których miody sprzedają. A za Krakowską Bramą jest wielki bazar, na którym kupisz dziwa wszelakie, a cuda zobaczysz, jakich na oczy nie widziałeś. Ale tyle o Lublinie, bo noc już późna.

Innym sławnym miastem, niedawno całkiem zbudowanym jest Zamość, który leży na południe od Lublina. Miasto to założył w swoich dobrach pan kanclerz Zamoyski na miejscu, w którym nigdy miasta nie było. Zamość jest murowanym miastem, zaczął twierdzą, której nawet Tatarzy nie są groźni, jest w nim wspaniały pałac i ratusz, a także liczne kościoły i klasztory. Warty polecenia jest też Kazimierz nad Wisłą, który leży przy wielkich górach, w dolinie, a w nim są prawie same spichlerze, gdyż tedy Wisłą idzie zboże do samego Gdańska. W mieście najstławniejsze są kamienice miejscowych kupców: Przybyłłów, Celejów i Górskich. A w pobliżu rynku stoi kościół farny, w nim zaś ujrzyysz waszmość największe w całej Polsce organy.



*Biedna ja, mości panowie, bo
na mnie sąsiad się zawzięł, Jan
Brzuchowski i do Lublina
przed trybunał posłał. Pomocy
potrzebuję i wsparcia męskiej
ręki, bo ja słaba niewiasta
jestem! Pomóżcie, mości panowie,
strąpionej niewieście, a nie
pożalujecie!*

O zbójcech gniazdach ziemi przemyskiej i ziemi sanockiej

Na wschód od Małopolski zaczyna się już Rus Czerwona, do której zaliczyć można ziemię sanocką i przemyską, będące częściami województwa ruskiego. Na Rusi, choćbyś jezuitę posłał, przecież złodziej się urodzą – mówi stare, polskie przysłowie i prawda to najprawdziwsza, gdyż większych swawolników i hultajów niż mieszkańcy tych stron w całej Koronie nie znajdziesz. Kogóż tutaj nie ma, kto tu nie mieszka! Po wsiach spotkasz głównie Polaków i Rusinów, ci ostatni zaś są zwykle unitami, to jest prawosławnymi, którzy przeszli pod władzę Ojca Świętego po sławetnej Unii Brzeskiej w 1596 roku. W samych górach Bieszczadach zwanych, tudzież w niskich Beskidach i górach Przemyskich żyją także Wołoszyny, Koroliwcy, to jest Rusnacy, zwani też Łemkami, Bojki, Czeremisy, Tatarzy, Bóg wie, kto jeszcze. Z Węgier przechodzą tutaj na polską stronę kupy swawolnego hultajstwa, w górach kryją się zbójce – polsko-ruscy beskidnicy i węgierscy tołhaje. Nie brak tu także dworów miejscowej, rozbójniczej szlachty, która chadza na przemysł pod Duklę czy Sanok. Najsławniejsi hultaje i swawolnicy to Komarnicy, Żurakowscy, Policcy, zbójce spod Lwowa, czy też bracia Rosińscy, którzy głęboko w

górach, we wsi Teleśnicy mają swoją siedzibę. Dość często napadają oni na kupców i szlacheckie dwory, prowadzą między sobą wojny lub zaciągają się na służbę do możniejszych posesjonatów. Tutaj także działa pan Jacek Dydyński, mój salvator z rąk żydowskich dzisiejszy, który jest zajezdnikiem, to jest wynajmuje się szlachcie do przeprowadzania zajazdów. Jeśli tedy sąsiad włóści ci zajął, albo ty sam dziedzictwo twoje chcesz powiększyć, tedy pana Jacka wynajmij, a on, jako dawny wojskowy i lisowczyk, zaraz sprawnie zajazd przeprowadzi.

Ziemia przemyska i sanocka rządzą się, proszę waszmości, własnymi prawami. Szlachta tu osiadła nawykła do ciągłego zagrożenia gwałtem i grabieżą, do szabli, konia i czujności w nocy, aby zawsze móc odeprzeć beskidnika, opryszkę, czy zajazd znienawidzonego sąsiada. Z tychże właśnie stron pochodzi wielu doświadczonych rębajłów, a Pogórze przemyskie i sanockie jest świetną szkołą, w której wyrabia się w młodych szlachcicach hart ducha i wojenne umiejętności.

To właśnie tutaj, w okolicach Łańcuta, działał jakiś czas temu Stanisław Stadnicki, zwany Diabłem Łańcutkim, który napadał na kupców, więził w lochach swego zamku sąsiadów, buntował się przeciwko królowi, trzymał na dworze karłów i alchemików, szkolił swoich piekielnych clearów, a wszystko po to, aby zostać udzielnym księciem w ziemi sanockiej. Wszczął on wielką wojnę z mieszczanami lwowskimi Korniaktami, a potem z Łukaszem Opalińskim, starostą leżajskim, w czasie której zginął, rozsiekany przez kozaków swego wroga. Pozostała jednak po nim Diablica Stadnicka, a także Diabłęta Stadnickie, to jest synowie starego Stadnickiego – Zygmunta, Władysława i Stanisława oraz córka Felicjana. Osiedli w Łańcutcie, zbudowali tam swój zameczek i dalej gnębili mieszczan, napadali na sąsiadów, nie bojąc się infamii, ani banicji. Felicjana przeciw braciom jeszcze i teraz wojuje i po sądach się włóczy, bo ją niegdyś bracia w komnacie więzili.

Z miast w ziemi sanockiej najsławniejszy jest Sanok, w którym jest zamek kamienny z czasów króla Kazimierza, a także i rynek znaczny oraz kościół i klasztor ojców franciszkanów. Co ciekawe, w tym niezbyt dużym mieście są kanały i wodociągi, których w wielu miastach Cesarstwa lub Francji nie widziałem.

Poza Sanokiem drugim ważnym miastem jest Przemyśl - w obu mieszczą się sądy grodzkie dla tego terytorium Rzeczypospolitej. W Przemyślu znam dobrze zamek, a zwłaszcza wieżę górną tegoż oppidum, bom w niej raz haniebnie długo siedział. Za co, pytasz, siedziałem? Inwidia to sąsiadów sprawiła i złość ludzka, bo kto to widział, aby tak stateczny i bogobojny pan brat jak ja został skazany na 16 niedziel odsiadki! A to wszystko przez pojedynek i drobną zwadę, której się dopuściłem w karczmie Pod Różą. Gdzie ta karczma, pytasz? Nie ma jej, z dymem

poszła w czasie tej zwady, jako i cztery sąsiednie domy.

Tamże w Przemyślu, poza zamkiem, w którym siedzibę ma starosta przemyski (dawniej był to Marcin Krasicki z Krasiczyna, strach! jak zawzięty na hultajów), jest katedra miejska stara, klasztory ojców reformatów i karmelitów – wszystkie obronne, bo tam często Tatarzy się wyprawiają. Ostatnim razem Anno Domini 1614 zburzili i zniszczyli miasto, które długo odbudowywano.



Bracia Rosińcy, co w górach siedzą, w swojej wsi Teleśnicy, porwali, obili i uwięzili niekczemnie syna mego jedynego. A wszystko dlatego, że dług u niego mieli i spłacić go nie mogli. A teraz w ciemnicy szlachcica trzymają i katem grożą, aby ze wszystkich należności ich skwitował. Ratujcie go!



Będąc w Sanoku na rynku, zajrzyjcie koniecznie waszmościowie do szynku Pod Grubą Kaśką. Tutaj schodzą się najsławniejsi rębajłowie i zawiadają z całej ziemi sanockiej, tu także dowiedziecie się najnowszych nowin o tym, co w województwie ruskim słychać.

Na Ruś Czerwoną czas trafić, wina, miodu, piwa i gorzałki się napić

Jadąc dalej na wschód od ziemi przemyskiej trafisz waszmość na bezkresne równiny, skały, góry, uroczyska i rozłogi Rusi Czerwonej. Tutaj w zasadzie kończy się Europa. Za Lwowem i Przemyślem wjeżdżasz, panie bracie, w kraj, gdzie krew jest tańsza od wina, a tatarskie najazdy pozostawiają po sobie jeno ruiny i zgłiszczą. Gdzie po drogach grasują kupy swawolnego żołnierza, grasanci i swawolnicy. Przyzwyczaiłeś się waszmość do karczmem znacznych, do dobrego, wareckiego i świnińskiego piwa? Do miodu i win sandomierskich? Do noclegów pod dachem zajazdu? To szybko o nich zapomnisz, jadąc na wschód Rzeczypospolitej. Na Rusi Czerwonej miast w domach zajezdnych nocować będziesz w kurnych chatkach razem z ptactwem, gdzie przy ogniu leżą pijani Zaporozcy. Oto kraj, gdzie awantury i pojedynki częstsze są niżli pobożne pielgrzymki. Gdzie długo nie ujrzysz murowanego domu w mieście, a tylko drewniane chałupy i lichy obwarowany gródk. Trafisz do krainy, gdzie wsie osłonięte są przed zasięki i parkany, a chłopci idąc w pole mają na podorędziu szabłę, samopał lub siekiere. Przygotuj się tedy na

najgorsze i szablę poluźnij waszmość w pochwie. Poluźniłeś? No to zaczynamy, panie bracie!

Ruś Czerwona, proszę waszmość pana, jest bardzo pagórkowata, a na południu górzysta, poprzeczinana stepami, lasami, dolinami rzek i jarów, skałami, wśród których trafiają się zapomniane przez Boga i ludzi uroczyska. Chłopi tutaj mówią już po rusku, bo prawie połowa z nich to Rusini, druga połowa zaś to Polacy. Gdzie jedni żyją, a gdzie drudzy – nie poznasz, bo wsie przemieszane są między sobą, zresztą katolicy biorą tu za żony prawosławne panny, Rusini żenią się z katoliczkami, sam diabeł się w tym wszystkim nie rozeznaje. W miastach z kolei poza Polakami i Rusinami mieszkają Żydzi, Ormianie, Grecy, tureccy kupcy, Karaimi, Szkoci i Bóg wie, kto jeszcze.

Szlachta Rusi Czerwonej żyje sobie dostatnio, choć trafiają się wśród niej całe zaścianki przesiedlone z Mazowsza czy Podlasia. Spotkasz tutaj także wielkie włości i fortuny magnatów, to jest Żółkiewskich, Koniecpolskich, Kalinowskich, Strusiów i Sobieskich. Ziemia tujejsza słynie jednak z warcholów i infamisów, krewkich szlachciców i swawolników prędkich do zwady i bójki, tak jak pewien szlachcic, który po pijanemu zatrzymał się we Lwowie przed kaplicą, dobył szablę i – wzniosłszy oczy w górę – zawołał: „Jeśliś Bóg, bij się ze mną!” Imaginuj też sobie waszmość, że najczęstsze zabójstwa na Rusi Czerwonej to zabójstwa z muszkietu lub króciocy. Pamiętaj, proszę, o tym waszmość, gdy będziesz przemierzał gościńce i trakty.



Zważajcie waszmościowie na Aleksandra Sienińskiego, bo to bultaj i gwałtownik, jakich mało. Nic to dla niego ubić człowieka czekaniem, czy dać sto kijów szaraczkowi. Przyjechał Sieniński do Sądowej Wiszni i kogoś szuka. Czujcie, waszmościowie, że zaraz głowy spadną! Oj, spadną głowy, już zaraz! A mam nadzieję, że nie was szuka, bo chudo bude!

Najważniejszym miastem na Rusi jest Lwów, położony na wzgórzach na wschód od Przemyśla. Miasto leży u stóp góry, na której wznosi się Wysoki Zamek. Lwów sławny jest z kościołów, z których największy jest bodajże bernardyński. Zaczyna się także kościół dominikanów, a także i cerkiew wołoska, którą wybudował gospodarz mołdawski. Jest też katedra ormiańska, w której Ormianie zanoszą modły. Cały Lwów jest murowany i pięknie odnowiony, opasany murami obronnymi, z arsenałem i wieżą prochową, z znacznym rynkiem i ratuszem. Wesoło się tam bawić można, gdyż karczem i dziewczek gładkich jest dostatek.

Inne miasta Rusi Czerwonej, jak Żółkiew, Halicz czy Sądowa Wisznia (w której odbywają się sejmiki) są drewniane i nie tak wspaniałe jak Lwów.

Ruś Czerwoną nawiedzają często najazdy tatarskie. Ordyńcy zwykle wpadają tutaj szlakiem Kuczmańskim, idącym wzdłuż Bohu, lub szlakiem Wołoskim, który ciągnie się w pobliżu Dniestru i przekracza rzekę w pobliżu Chocimia. Zwykle Tatarzy najężdżają niespodziewanie, zakładają koszy, to jest tabor i wysyłają z niego małe oddziały w poszukiwaniu łupów i jasyru, czyli niewolników. A jak kogo złapią, tedy go w łykach na Krym pędzą, a tam sprzedają w niewolę. Białogłowy gładkie znaczne ceny osiągają, a mężczyźni mogą oni i na galery tureckie sprzedawać.



W Rzeczypospolitej wszystkie drogi prowadzą do Warszawy. Skoro tedy już jesteśmy w mieście rezydencjonalnym króle-wskim, tedy warto, byś waszmość dowiedział się, ile dni trwają podróże po Polsce i Litwie. Drogi u nas są kiepskie, tedy wszystko zależy od tego, czy waszmościowie podróżują konno, czy też koleśno, czyli czy zabieracie ze sobą wozy i kołasy.

Do Lwowa z Warszawy jest 11 dni drogi koleśno, a około 6 dni konno. Z kolei z Warszawy do Wilna jedziesz waszmość 10 dni koleśno, a 7 dni konno. Z kolei z Wilna do Smoleńska droga będzie długa i zajmie ci aż 12 dni koleśno, a 7 dni konno, a to ze względu na fatalne drogi, błota i lasy.

Do Poznania wasz waszmość prostą i dobrą drogę i jeśli pośpieszać będziesz czeladź, to może już dojedziesz koleśno po 6 dniach. Konno czasem nawet w 4 albo i 5 dni się wyrobisz.

Do Gdańska droga jest dłuższa, gdyż koleśno zajmie ci jakieś 9 dni. Konno dojedziesz w 6, albo i w 5 dni, jeśli bez tchu będziesz podągał. Z kolei z Warszawy do Krakowa dojedziesz koleśno w 6 dni, a jeśli wozajdziesz na koniu, przybędziesz po 5 dniach.

Daleko dłuższa droga czeka cie, jeśli będziesz jechał z Warszawy do Kijowa. Do Lwowa, jak już wspomniałem jest 11 dni, a z tego miasta do Kijowa jakieś 13 dni koleśno. Jeśli podróżujesz konno, wyrobisz się w 9. W sumie z Warszawy podróż do Kijowa zajmie ci tedy 24 dni. Podróż z Warszawy do Moskwy zajmie ci w sumie miesiąc koleśno i jakieś 3 tygodnie konno. Także jakieś 20 dni zajmie ci koleśna podróż przez Śląsk, Czechy i Morawy do Wiednia. Konno dojedziesz szybciej, bo drogi tam dobre, będziesz zatem w Wiedniu już po 14 dniach.

Waszmościowie, pomocy! Zdradca Wojłowski Stanisław, podkomorz lwowski zżół mi porwał i zbalamucił! W lesie razem mieszkają, ślub ponoć wzięli, który dał im jakiś szelma zbiegły z seminarium. Mam tu już, mości panowie, wyrok sądu biskupiego i grodzkiego na Wojłowskiego, a teraz szukam w Warszawie kompanów zacych, którzy pomogliby go wykonać...



O Podolu

Bardziej ku południowi Ruś Czerwona, idąc wzdłuż gór, zamienia się w wielkie stepy, poprzecinane ogromnymi, skalistymi jarami. W ten sposób trafiasz waszmość pan na Podole, które graniczy z Mołdawią i Jedysanem. Na Podolu niebezpieczeństwo tatarskie jest bardzo duże, a to z powodu watah włóczących się nad granicą lub wypasających bydło i konie na stepach nad Dniestrem. Lepiej tu nie rozstawać się z szablą, nie jeździć samotnie. Chorągwi kwacianych jest mało, a ich leża i zamki po bezkresie rozrzucone. W stepach i lasach napotkasz też futory i zimowniki kozaków zaporoskich, a których zaraz powiem, a także chałupy i szałaszy zdziczałych chłopów, borowych ludzi i wszelakiego hultajstwa i czerni, którzy mogą być niebezpieczni dla samotnych podróżnych. Dwory i wsie są tutaj solidnie obwarowane, podobnie jak cerkwie, do których chronią się mieszkańcy w czasie tatarskich najazdów. Ordyńcy bowiem rzadko kiedy zdobywają ufortyfikowane zameczki i wolą rabować bezbronne wioski. Chłopi i szlachta w tych stronach nawykli są do walki i pożogi. Nie strasze im wojny i zwady, nie rozpierzchną się na widok zbrojnych, a sami często wzniecają krwawe bunty, nie chcą słuchać panów, lub uciekają do Kozaków.

Najślawniejszym miastem na Podolu jest Kamieniec Podolski, niezdobyta twierdza położona w zakolu Smotrycza. To ogromne i bogate miasto, w którym mieszka wiele narodów, Polacy, Rusini, Żydzi, Ormianie, Tatarzy, wielu Turków i Greków, a nawet Niemców czy Wołochów. Kamieniec ma warowny zamek, który z racji położenia jest nie do zdobycia. Nigdy warownia ta nie uległa Turkom ani Tatarom.

Kolejna wielka twierdza na Podolu to Bar, w którym znajduje się arsenał koronny i rezydencja hetmanów. Miasto dzieli się na część ruską, w której mieszkają prawosławni Rusini, oraz polską. Inną, większą jeszcze fortecą jest Międzybóż, dwunastotysięczne miasto, wielka rezydencja i twierdza należąca do rodziny Sieniawskich.



Przysłał Kryśka na Matyska, a konkretnie na braci Polickich. Po ostatniej awanturze pod kościołem Bernardynów we Lwowie, czeka ich szubienica. Imaginujcie sobie waszmościowie, że zdrajcy zabili Stanisława Głębockiego. Tego im szlachta nie wybaczy, a bracia zabitego – Mikołaj i Paweł zbierają już kompanię, aby raz na zawsze z Polickimi skończyć.

Jeśli waszmościowie przygodę żyć chcecie, tedy znajdźcie ich w karczmie U Firleja. Pono u Polickich we dworze skarby wielkie poukrywane, tedy niejeden rad by ich popróbować. Powiadają, że i kamyczki, i klejnociki, i dukaty w skrzyniach pozamykane.



Po pięćdziesiąt talarów na głowę dam każdemu, kto w przebraniu żydowskim zakradnie się do zamku w Podhajcach i sprawdzi, czy w piwnicach leży jeszcze skarb księżnej wołoskiej Mauroiny. Muszę to wiedzieć, jakem Potocki, bo zamierzam na Podhajce się wyprawić i kosztowności odzyskać.



Doszedł do nas wieści, że wataha Azhy-beja zimuje w Czortowym Jarze nieopodal Dniestru. Szukam kilku panów braci, co by na zwiady poszli i tę wieść sprawdzili. A że zadanie jest niebezpieczne, tedy dobrze zapłacę.

Trza by się przekraść też i do namiotu tego lotra bo pono jaka szlachciankę tam niewoli. Pogański syn. Tfu! Niech szczęśliwie.

O Wołyniu

Na północ od Rusi Czerwonej i Podola leżą żyzne ziemie Wołynia. Tutaj rozpościerają się już wielkie latyfundia magnackie: Koreckich, Radziwiłłów, Zasławskich, Koniecpolskich, Potockich, Kalinowskich i wielu innych, pomniejszych rodów. Wszystkie miasta i zameczki są potężnie ufortyfikowane, choć przyznam waszmości, że miasteczka tu lada jakie – ot, parę domów, co przypominają zwykle chałupiny, dwór starosty, drewniany ratusz i częstokół albo wały. Z większych grodów wymienić można przede wszystkim Luck i Dubno, a także Zasław i Ostropol. Wołyn w większej części jest równinny lub lekko pagórkowaty. Podobnie jak na Podolu, tak i tutaj rozpościerają się znaczne połacie niezamieszkałych stepów, na których można spotkać tylko kozackie pałanki, ruiny miast spalonych przez Tatarów i Kozaków, ludzkie kości i nawiedzone uroczyska. Największe i najbardziej niebezpieczne są chyba Hanczaryskie Pola pod Lubarem i Ostropolem. Nie zapuszczaj się tam waszmość samotnie, bo nigdy nie wrócisz. Tamże w jarach i upłazach gnieździ się sporo watah hultajskich. Ostatnio słyszałem, że jakiś szlachcic hołota, niejaki Mikołaj Karwacki, zebrał znaczną kupę zbrojnych Kozaków oraz Tatarów i napada na kupców na traktach pod Konstantynowem i Ostropolem.

Ukraina

Tak tedy, panie bracie, podróżując z północy na południe, a potem na wschód, dotarliśmy do najdzikszej i najniebezpieczniejszej prowincji Rzeczypospolitej.

Ukraina... Jak ją opisać? Nie poznasz jej, jeśli nie poczujesz jej zapachu, jej smaku, nie zanurzysz się w stepy, gdzie czeka cię wolność, swoboda i swawola. Ukraina, krwią naszą oblana, kraina wielkich stepów, arów, mogił i uroczysk, na których żmije wiją się wokół kości bohaterów dawnych bitew. Prowincja, w której jednego dnia możesz waszmość stać się armazymem, a drugiego gołotą bez szeląga w sakiewce. Gdzie dzisiaj żyjesz, jutro gnijesz, a pojutrze alboś bohater, albo złożysz głowę pod toporem kata.

Ukraina, proszę waszmości, zaczyna się, idąc od północy, na poleskich borach i bagnach w rozlewiskach Prypeci, przez które przebiega się Dniepr, ogromna rzeka dzieląca tę krainę na dwie części, zwane Prawo i Lewobrzeżem. Północna część Ukrainy jest płaska, wyjąwszy niektóre miejsca przy rzece, gdzie wznoszą się wielkie góry i wzgórza. Na takich właśnie wzniesieniach położony jest Kijów.

Cała północna Ukraina ludna jest i bogata. Ziemia jest tu tak żyzna, że rodzi wielkie ilości zboża, a na stepach łatwo wypasa się stada bydła. Bardziej na południe, poczynając od Czerkas, na brzegach rzeki zaczynają się skały, a teren staje się bardziej pofałdowany. W tym miejscu na Ukrainie zaczynają się ogromne stepy, poprzecinane gdzieniegdzie wzniesieniami. Zwykle pola te zarośnięte są trawami, czasem tak wysokimi, że zakrywają jeźdźca razem z koniem. Często także napotkasz jary, których dnem płyną rzeki. Wąwozy te są tak szerokie, że na ich dnie mieszczą się całe wsie i miasteczka.

Ostatnimi najbardziej wysuniętymi na południe osiedlami są Krzemieńczug i Czerhyń. Za nimi kończą się osady, choć czasem blisko Dniepru spotkać można wsie i siedliska rybackie, a głębiej w stepach – uroczyska i ruiny dawnych miast. Często na stepach znaleźć można kurhany i mogiły, zarówno takie, których historia ginie w pomroce dziejów, jak i kopce usypane po niedawnych bitwach z Tatarami i Kozakami.

Ukraina jest bogata, dostatnia, dzika i nieokiełznana jak stepowy wiatr. Z całej Rzeczypospolitej ciągnie tu drobna szlachta, osadnicy, a także hultaje, swawolnicy i zbiegli chłopci. Szlachta zakłada wsie i futory w miejscach, w których jeszcze wczoraj wyły wilki, a wiatr przygrywał na oczeretach. Chłopi osiedlają się w nowych wioskach, korzystając ze znacznych przywilejów i wolnizny od powinności na rzecz pana, która często dochodzi tutaj do 10, a nawet 20 lat. Z kolei zbiegli chłopci osiedlają się z dala od ludzkich siedzib, albo wstępują do Kozaków zaporoskich, o których zaraz waszmości opowiem. Z kolei hultaje i awanturnicy tworzą zbrojne bandy,

zaciągają się do wojsk kwarcianych lub na służbę do któregoś z magnatów. Czasem też szablą wydzierają sobie własne włości, które być może już jutro rozświetlą luny pożarów i stratują konie tatarskiej ordy.

Na Ukrainie mieszka głównie lud ruski, wiary prawosławnej. Nie frasuj się jednak waszmość, bo jeśli polski znasz dobrze, to bez trudu się z nimi porozumiesz. Twarde i krnąbrne to chłopstwo, nawykłe do samopału i szabli. Nie raz przyczyniało ono trosk i kłopotów szlachcie, nie raz zrywało się do powstań i buntów, podjudzane zwłaszcza przez Kozaków i różnych hultajów. Lud ten jest zawzięty na Tatarów, hultajów, a często też na własnych panów i starostów. Chłopi mają w chałupach kiścienie, samopały, łuki, spisy, aby bronić się nimi w razie napadu pohańców czy zajazdu szlachty.



Poza chłopstwem prawosławnym, na Ukrainie w wielu wioskach mieszkają także Polacy. Wielu chłopów z Mazowsza czy Małopolski osiedliło się zwłaszcza pod Zytomierzem. Z kolei Żydzi żyją w miastach, a także zajmują się arendą majątków szlachty – trzymają w pachcie młyny, karczmy, wiatraki, gorzelnie i tartaki. Stąd też nie lubią ich Kozacy, którzy na mocy dawnych przywilejów szynkują wódkę w karczmach.

Szlachta ukraińska jest bogata, wprawiona do szabli, prędką do zwady, ale też hojna i szczerą. Niestety, w znacznej części zależy ona od woli kresowych magnatów. Bo, proszę waszmości, na Ukrainie znajdziesz bardzo wiele ogromnych latyfundiów i

majątków magnackich, liczących czasem po 100, 200, czy nawet 300 wsi. Ukraińscy magnaci, zwani królewietami, często zresztą mają książęce tytuły, a to stąd, że wywodzą się z dawnych rodów książęcych Rusi i Kijowszczyzny. Dlatego pomimo równości szlacheckiej wszyscy mówią do nich: proszę waszej książęcej mości. Najpotężniejszym magnatem na Ukrainie jest książę Aleksander Dominik Zasławski, dziedzic ordynacji ostrogskiej, którego fortuna liczona jest na setki wsi i dziesiątki miasteczek. W zawody idzie w nim pan hetman wielki koronny Stanisław Koniecpolski, właściciel wielu sió i wiosek. A najrozleglejsze włości, choć jeszcze nie całkiem zagospodarowane, ma książę Jeremi Wiśniowiecki pochodzący ze starego, ruskiego rodu. Inni magnaci to choćby Adam Kisiel, stary Konstanty Wiśniowiecki, Potoccy czy Tyszkiewiczowie. Wszyscy oni są bardzo potężni, zwłaszcza, że każdy z nich trzyma zwykle po 100 i 300 nadwornych żołnierzy, którzy pilnują w ich dobrach porządku. Nie są to oczywiście wojska na tyle silne, aby przeciwstawić się królowi, czy wszcząć rokosz, choć wystarczające aby przeprowadzić zajazd czy rozbić watahę swawolników.

Największym warchołem na Ukrainie jest zaś pan Samuel Łaszczy, o którym jeszcze waszmości opowiem. Ma on swój zameczek w Makarowie, gdzie trzyma całą kupę warchółów, swawolników, Kozaków i innej hołoty. Zajeżdża on bezlitośnie sąsiadów, porwuje żony i dziewczki, nosy i uszy odrzyna, a za pozwy batożkami bić każe. Łaszczy nie robi sobie nic z infamii i banicji, których ma na sobie bez liku i którymi kazał obszyć sobie swoją szlachecką delię.

A dlaczego Łaszczy tak swawoli? No cóż, dlatego, że czuje nad sobą opiekę pana hetmana Stanisława Koniecpolskiego. A pan hetman chroni go dlatego, że Łaszczy staje dzielnie do walki, kiedy buntują się Kozacy albo najeżdżają nas Tatarzy. Jest on tak zawzięty na ordynków, że niektórzy nazywają go czasem nawet strachem tatarskim.



Jest taka sprawa, proszę waszmościów, wielce delikatna z panem Łaszczy. Otóż trzeba pozew mu doręczyć. Bo bez tego pozwu nie może zajeżdżać go pan wojewoda kijowski, Krzysztof Tyszkiewicz. Szukam tedy śmiałka, który by dostał się do zamku pana Łaszczy i papier urzędowy dostarczył.

Tak jak waszmości mówilem, Ukraina jest dostatnia i zamożna, jednak owoców tego bogactwa nie widać. Dwory i dworki szlachty są z chrustu, kryte słomą, często nawet świetlice nie mają podłóg, a bywa, że w biedniejszych dworkach nie ma też kominów. Chałupy chłopskie są kurne, a ludzie w jednej izbie śpią z bydłami. Nie mają też chaty

kominów, zaś dym ulatuje przez dziurę w dachu lub przez słomę. Po cóż jednak stawiać zacne domy, skoro każdego roku mogą spalić je Tatarzy, albo zetrzeć z powierzchni ziemi Kozacy? Podobnie jest z miastami i zamkami, które są zwykle małe, drewniane, lada jakie. Zamki nie są tu kamienne, ani wałami obwiedzione. Zwykle otacza je drewniana palisada, częstokół lub parkan, czasem wałem i wilczymi dołami umocniony. Zamki takie przetrwają tatarskie najazdy, ale do dłuższego oblężenia nie są przygotowane. Jedyne potężne twierdze to Czernihów, Nowogród Siewierski, Bar, o którym już wspominaliśmy i kilka zameczków nad Dnieprem, na przykład Czerkasy. Novum zaś jest twierdza za porohami Dnieprowymi, którą zowią Kudak. Podobno także budował ją Francuz, o nazwisku nawet podobnym do waszmości...

Ukrainą wstrząsają najazdy tatarskie, gdyż przez te tereny Rzeczypospolitej prowadzą dwa szlaki zwykle używane przez ordę. A mianowicie szlak Czarny, biegnący nieco na północ od Bohu, a także szlak Murawski prowadzący przez Zadnieprze na Moskwę. Czasami także wybuchają na Ukrainie bunty Kozaków, wspieranych przez dzikie chłopstwo. Na stepach i uroczyzkach rozgrywają się wielkie i krwawe bitwy, które na razie zawsze kończyły się źle dla Niżowców. Walki są zwykle okrutne i bezwzględne. Chłopi buntują się przeciwko swym panom, atakują wsie i dwory, z kolei szlachta i chorągwie polskie walczą z Kozakami, wbijają chamów na pale, palą wioski i miasteczka, obcinają ręce i nogi buntownikom. Ostatnio z Zaporozża dochodzą znowu niepokojące wieści – widać, iż Kozacy znowu szlękują się do buntu. Pewnie pan hetman znowu będzie szukał ochotników, którzy wyprawiliby się w dół Dniepru na Zaporozże i sprawdzili, co się tam dzieje.



Będąc na Zadnieprzu, uważajcie waszmościowie na wioskę Tyśmienicę, gdzie żyje Serafin Muraszko zwany Didem i jego czterech synowie. Warchołowie to straszni i często najmują się szlachcie do zajazdów. Sam Muraszko, gdy już pieniędzy mu brakuje, zaczyna się w karczmie Rozłogi przy gościnicy z Czerkas do Lubniów na infamisów, ubija

ich i ciała odwozi do starosty po nagrodę. Tenże did Muraszko ma w piwnicy kufel, w którym chowa pozwy, protestacje i wypisy z ksiąg grodzkich. Ma tam papiery i pergamenta na każdego w okolicy, bo od lat z uwagą śledzi wszystkie procesy i zwady.

Strzeżcie się drewnianej nogi pana Muraszki. Stracił ją kiedyś w czasie zajazdu na folwark Podborskich, a od tego czasu chowa w tym kulusie oberżnięty muszkiet. Jak strzeli to jeno grób kopać i księdza wzywać. Nie pomoże nawet cyrulik choćby i najbieglejszy.



Panie miłośnicy, coś złego dzieje się w karczmie u Kozaka Horyły. Tam na strychu jest związany słabiec. I dwóch Kozaków go pilnuje. A wczoraj słabiecica tego pojmali w karczmie. Był tu pewien jasny pan i rzekł, co by go związać i w niewoli trzymać, dopóki nie wróci. Zabić go chcą, albo i co gorszego.

Dziwne to wszystko, ale co wiem to gadam. Jasnie pan nie pożałuje grosza, dla sługi podróżnego?

Dzikie Pola

Na południe od Czehrynia rozciągają się aż do wybrzeży Morza Czarnego bezkresne stepy zwane Dzikimi Polami. Jest to jeden z najpiękniejszych, ale i najdzikich obszarów Ukrainy. Na Dzikich Polach wypasają swoje stada Tatarzy i Kozacy. Mają tutaj też stancje czaty wojsk koronnych, które bronią Ukrainy przed Tatarami. Na Dzikich Polach trwa nieustanna wojna – Kozacy zaczynają się na Tatarów, Tatarzy na Kozaków, tutaj uciekają także różni hultaje i zbiegli chłopci z Rzeczypospolitej. Często w jarach i w ustronnych miejscach spotkasz waszmość zimowniki lub futory kozackie, albo chaty brodników i siromachów, którzy mogą być bardzo niebezpieczni dla samotnych podróżnych.

Dzikie Pola nie są jednym wielkim stepem. W niektórych miejscach przecinają je jary i niewielkie rzeczki, wokół których rosną, prastare, gęste bory. W pobliżu Dniepru teren staje się bardziej pagórkowaty, skalisty. Rosną tutaj także całe lasy dzikich, karłowatych wiśni, a w stepach spotkać można dziwne zwierzęta, jak bodaki, jelenie, czy tabuny dzikich koni.

Najciekawszą częścią Dzikich Pól są dniewprowe porohy, czyli skalne progi, przez które przełamuje się wielka rzeka poniżej Krzemieńczuga. Niektóre z nich są bardzo niebezpieczne dla łodzi i tratw płynących Dnieprem. Pierwszym porohem, licząc od północy, jest poroh Kudacki, nad którym wojska Rzeczypospolitej budują znów wielką twierdzę, mającą utrzymać Kozaków w ryzach. Drugi poroh jest Surski, trzeci – Łochański, a czwarty Strzelczy. Potem idą kolejno: Dzwoniec, Kniahini, a po nim straszliwy Nienasytec, przez którego przepłynąć się nie da nawet wówczas, gdy Dniepr wylewa i woda stoi wysoko. Za nim jest jeszcze Woronowa Zapora, Wołnik, który czasem bywa równie niebezpieczny co Nienasytec, a po nim następuje Budziłowski. Potem następują mniejsze porohy i spadki wód: Tawożański, Liszny i na koniec Wilny. Aby przebyć porohy – a zwłaszcza Nienasytec – trzeba zsiąść z łodzi i przetoczyć ją po brzegu aż za niebezpieczny odcinek. Zwykle w pobliżu porohów spotkać można jednak Kozaków i siromachów, którzy pomagają w przeprawie, a w razie wypadku mają na podorędziu kilka czołen – podjezdaków, na których ratują z wody podróżnych.

Za porohami rozciąga się dniewprowy Niż, gdzie rzeka tysiącami odnóg opływa liczne skały i wysepki, tworząc bagna, trzęsawiska, błota i niezbadane labirynty. Tutaj właśnie budują swoje sicz Kozacy zaporoscy.

Sicz Zaporoska

Kozacy zaporoscy wzięli się w zasadzie nie wiadomo skąd. Różni ludzie różnie powiadają, ale wedle annałów starych polskich byli to zwykli rozbójnicy, którzy wyprawiali się w dawnych czasach na Tatarów, rabowali im stada koni, wołów, a z czasem zaczęli łupić ich miasta i zdobywać statki na Morzu Czarnym. Kozaków wykorzystywali często pograniczni starostowie, aż wreszcie na Ukrainie zrodził się sławny Książ Dymitr Bajda Wiśniowiecki, który z Kozakami wyprawiał się na Turcję i do Mołdawii. Niestety anno domini 1563 napadł na Mołdawię i został schwytany przez zdradzieckich Wołoszynów, a potem wydany Turkom. Bisurmani zdrajcy chcieli darować mu życie; sam sultan ceniąc jego męstwo, ofiarował mu swoją córkę za żonę, jednak pod warunkiem, iż Wiśniowiecki przyjmie islam. Ma się rozumieć jednak, iż książ w rzyci miał pohańską wiarę. „Twoja doczka charoszaja, twoja wiara psia” – powiedział do sultana, co tak rozłościło padyszacha, że go kazał natychmiast powiesić go za żebro.

Jednak i na haku Dymitr dokazywał cudów. Chwycił bowiem luk i – wisząc – zaczął strzelać do swych oprawców.

*A jak strzelił Bajda z łuku
Trafil cara prosto między uszy
A carę w potylicę
A carską córeczkę - prosto w samą główeczkę
Tobie carę w ziemi gnić
A Bajdzie młodemu miód-gorzałkę pić!*

Tenże Bajda, jak mówi legenda, pobudował ponoć na dniewprowej wyspie Chortycy pierwszą Sicz kozacką. Z tamtych też czasów bierze swój początek siczowe bractwo kozaków.

Kozacy zatem to są ludzie nieposłuszni, dzicy i niebezpieczni, ale honorowi i waleczni. Część z nich to chłopci zbiegli z wiosek i siół Ukrainy od swych panów, część zaś to drobna szlachta ruska i polska, wśród której nie brakuje i innych nacji – Niemców, Szkotów, Moskwiczinów, a nawet Tatarów i Inflantczyków. Bractwo kozackie jednak jest równe, a choć religii prawosławnej broni twardo, wcale pobożnym nie jest. Tamże zatem na dniewprowym Niżu kozacy, zwani także Niżowcami budują swoje warowne obozy zwane Siczami. Słowo „Sicz” znaczy tyle, co „zasieki”, gdyż obozy te są starannie ufortyfikowane w obawie przed atakiem Tatarów. Kozacy przechowują w nich działa, zapasy, sztandary i

insygnia władzy, tam też spotykają się co roku, aby wybierać swoją starszyznę bądź planować chadzki na Turków, Tatarów i Mołdawian. Zwykle Kozacy wyprawiają się na nich ładem, zdobywają miasta i sioła, palą, gwałcą i mordują oraz biorą liczne łupy. Większość Kozaków szybko przepija je jednak, wydaje na gorzałkę lub miody, hula i bawi się, rozrzucając złoto, dopóki nie ocknie się bez sakiewki, szabli i żupana w błocie. Wówczas Niżowcy przeklinają kozacką biedę i przygotowują nową wyprawę na pohaniców.



Największe kozackie wyprawy to łupieskie chadzki na czajkach, to jest długich łodziach, którymi płyną w dół Dniepru, a potem napadają na tureckie okręty i miasta. Kozacy niejednemu raz spalili już przedmieścia Konstantynopola, wzięli łupy ogromne, a sultan o mało nie umarł, widząc ogień z okien swego pałacu.

Nie wszyscy Niżowcy mieszkają na Siczy. Część z nich Rzeczpospolita wzięła na służbę – jako tak zwanych Kozaków rejestrowych. Mają oni przywileje – na przykład mogą szynkować wódkę i są wolnymi ludźmi, a w zamian za to biorą udział w wojnach i wyprawach na Moskwę, Turcję i Tatarów. Inni Zaporozcy przebywają na Siczy tylko od wiosny do jesieni, a na zimę wracają na Ukrainę, gdzie zwykle najmują się na służbę, prowadzą karczmy, siedzą po miastach i wioskach zajmując się handlem lub rzemiosłem. Kozacy owi wzniecają często bunt i niepokoje lub wyprawiają się na Ukrainę, aby palić i

rabować. Zwykle dochodzi wówczas do walk z wojskami koronnymi, które stłumiły już kilka kozackich buntów – Nalewajki i Łobody, Żmajły i Tarasa Fedorowicza. Iwan Sulima budowę Kudaku całkiem zniszczył, teraz ponoć Pawluk drugi na Ukrainę z mołojcami ruszy.

Czego jak czego, ale fantazji Kozakom nie można odmówić. Zwykle noszą oni wielgachne wąsiska, a głowę gołą, pozostawiając tylko długi kosmyk włosów na samym szczycie, który zwany jest oseledcem. O jutro nie dbają, a co złupią to przepiją, rzucając złoto lada-cznicom, linikom, Żydom w karczmie. Łatwo najać ich do załatwienia prywatnych porachunków, do zajazdu lub rabunku. Łatwo też oberwać, bo tędy są w boju i nie tak łatwo można im poradzić. W boju Zaporozcy nie dostoją pola naszej jeździe, ale zwykle bronią się w warownym taborze z wozów połączonych łańcuchami, zza których strzelają celnie z arkebuzów. A trzeba im przyznać, że wielce są w tym zręczni, gdyż potrafią zgasić świecę strzałem z pistoletu.



Podслушаłem rozmowę kilku Kozaków. I imaginujcie sobie waszmościowie, że zmywiali się, aby nieopodal uroczyska Cybelik napaść na posłańców od pana hetmana Koniecpolskiego z listami do dowódcy Kudaku. A Kozacy ci, powiadają, są od Iwana Sulimy, zaporoskiego watażki, co na Siczy uszłi.



Aresztuję waszmościów! W dyby pójdziecie i do lochu. Jak to dlaczego? Dlatego, że ja, Daniel Czaplinski, tutaj prawo i Rzeczpospolitą reprezentuję! A swoich win to się już przed sądem dowiecie! Brać ich! A szabelki im odebrać! Jeszcze kasać będą lotry!



Mam tu list do Michała Storożenki, pewnego Kozaka, co na Siczy ma dom i handlem się para. Potrzeba mi ludzi, którzy pismo mu dostarczą i przekradną się na Zaporozże udając Kozaków. Potem zaś dalsze rozkazy od Storożenki otrzymają. Każdemu z was, waszmościowie, płacę 40 czerwonych na głowę i konia z rzędem daję na tę wyprawę!

Litwa

Późno się już zrobiło, dno w kielichach prawie widać. Zaraz zawołam Żyda, to nam miodu przyniesie! Hej, karczmarzu!

Jakem już waszmości wspominał, Rzeczpospolita nasza składa się z dwóch części, na Unii Lubelskiej po wieczność połączonych, to jest Korony, czyli Królestwa Polskiego, oraz Wielkiego Księstwa Litewskiego. Litwa była kiedyś osobnym państwem, rządzone przez pogańskich kniaziów i często urządzała łupieżcze napady na Królestwo Polskie. Jednak Anno Domini 1389 panowie polscy, gdy zmarł ostatni król z dynastii Piastów, to jest Kazimierz Wielki, a jego następca – Ludwik Węgierski – nie miał męskiego potomstwa, powołali na tron polski pogańskiego władcę Litwy – Władysława Jagiełłę. Król ów nie tylko przyjął chrześcijaństwo, ale także zaprowadził je w całym księstwie. Zaczyn był z niego władca, a i dziś grób jego możesz oglądać w królewskiej katedrze na Wawelu. Ponieważ zaś obydwu państwom zagrażali wówczas Krzyżacy, Węgrzy, Turcy i Moskwa, tedy Polska i Litwa zawarły unie, która po wielu latach w roku 1569 przekształcona została w ścisły związek obu państw, czyli naszą Rzeczpospolitą.

Na Litwie także jak i w Koronie mieszka całe mnóstwo różnych nacji. Szlachta litewska mówi po polsku, zażywa stroju polskiego, obyczaje ma takie same jak i my, choć uważa się za Litwinów. Ale w taki sposób, jak ja, mieszkający w ziemi sanockiej, mogę uważać się za Małopolanina, a szlachcic zrodzony na Mazowszu – za Mazura. Część szlachty w Wielkim Księstwie wywodzi się od pradawnych Rusinów i wyznaje prawosławie, a gada po rusku.

Litwa na mocy Unii Lubelskiej ma swoje odrębne wojsko, urzędników oraz skarb. Natomiast sejm i senat są wspólne dla obu narodów.

O Żmudzi

Żmudz, proszę waszmości, to jest najdawniejsza litewska dziedzina, co się niegdy dzieliła na Żmudz (dolną część) i Aukstotę (górną). Kraj jest mało gościnny, słabo zaludniony, porosły puszcza i wiekowym lasem, w którym z rzadka znajdziesz sioło, wioskę albo zaścianek czy dwór szlachecki. Ziemia jest tutaj uboga, naród skryty, a chłopci mówią głównie w starym, litewskim języku. Wielu z nich wyznaje skrycie pogaństwo – zdarza się, że chamy chodzą co niedziela do kościoła, a po lasach, po izbach trzymają pogańskich bożków i bałwany. Na Żmudzi, podobnie jak na Mazowszu, mieszka całe mrowie biednej, zaściankowej szlachty, która mówi całkiem dobrze po polsku, jest jednak całkowicie pod rządami magnatów litewskich – przede wszystkim Radziwiłłów. Szlachta ta nosi zwyczajne litewskie nazwiska: Lauda, Stakjani, Butrymy, Domaszewicze, Mickiewicze, Gasztowty,

Pieklasiewicz i tak dalej. Obyczaje ich zwykle są grubiańskie i szelmowskie, często bywają skąpi i chytry, choć jednak większość z nich to zacni, choć ubodzy ludzie. Niestety, grzeczność nie jest tutaj w cenie. Jak powiada pewien nasz poeta:

*Litwin drugiemu w zwadzie: skurnysynu 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*

Dworują niemiłosiernie z Litwinów Koroniarze i zwykle nazywają ich boćwiniarzami, a to dlatego, że często na Litwie jada się zupełnie z ogonków ćwikły, zwaną boćwiną. Inną przyczyną jest sok z brzozy, który powszechnie na Litwie szlachta pije, a szydercy zwa go miodem kowieńskim. A ja, gdy byłem na Litwie, słyszałem także waszmości wiele o swawolności pań litewskich, które nawet gdy są wysokiego rodu, chętnie trzymają na swych dworach gachów, których na Litwie zwie się z ruska poteszytelami.



*Wilki grasują koło Rymu-
towicz. Coś dziwnego się dzieje,
panowie bracia, ale zagryzły dwóch
znaczących obywateli: pana Obucbo-
wicza i pana Gasztolda. Imagi-
nujcie sobie, waszmościowie, że dnia
wilk do ich komnaty wskoczył i na
śmierć zagryzł. Dziwna to sprawa...*

Po Wilnie peregrynacja krótka

Na Żmudzi i na Litwie mało jest pięknych miast. Większość z nich zbudowana jest z drewna, byle jak obwałowana. Spośród tych kurników wyróżnia się jedynie Wilno położone na wzgórzach nad Wilią, na pograniczu Żmudzi i Rusi Białej. Miasto obwarowane jest solidnymi fortyfikacjami i całe murowane. Wilno znane jest z kościołów, z których najslawniejsza jest katedra miejska, gdzie znajduje się kaplica królewska, a w niej mauzoleum świętego Kazimierza. W kaplicy przy kościele leży Witold, brat króla Jagiełły, a także wielu sławnych członków królewskiej rodziny Jagiellonów. Najslawniejszym jednak miejscem w Wilnie jest cudowna Ostra Brama, w której mieści się kaplica Matki Boskiej. Miejsce to znane z wielu cudów i uzdrowień jest celem wielu pielgrzymek i podróży, a każdy, kto choć raz odwiedzi Wilno, musi tu zajrzeć. Najlepszy dowód to wota, które wieszają wdzięczni wierni. Tuż obok cudownej bramy znajduje się też kościół ostrobramski świętej Teresy tudzież klasztor karmelitów bosych, który ufundował przed dwudziestu laty radca wileński Ignacy Dubowicz, a teraz jako burmistrz z bratem Stefanem kazali budować wielki kościół. Sporo pieniędzy kładzie nań i Stefan Pac, litewski podkanclerzy.

Wilno wesołe jest, dostatnie i swawolne. Wokół murów miejskich znajdziesz waszmość wiele zamtużów, a w samym mieście, zwłaszcza pod zamkiem siła jest zacnych gospód i piwnic, w których szynkują miody, wina i piwa. Tamże też można zatrzymać się na noc. Mieszczanie w Wilnie mówią w większości po polsku lub po litewsku, dużo też jest tutaj Rusinów, Żydów, a także Niemców, Szkotów, Inflantczyków i innych nacji – nie brakuje też oczywiście Ormian i Tatarów, którzy wszędzie mają tu swoje składy.

Poza Wilnem w Wielkim Księstwie Litewskim mało znajdziesz waszmość zacnych i murowanych miast. Dość duże jest Grodno, położone blisko granicy z Koroną, jednak gród to drewniany, ledą jaki i lichy obwarowany. Podobnie wygląda Brześć Litewski nad Bugiem, Mińsk, Upita, Kowno i Mohylów, Orsza i wiele innych miast litewskich.



O Rusi Czarnej i Białej

Idąc na wschód od Wilna, opuścisz waszmość pagórkowate okolice rzeki Wilii i trafisz na równiny Rusi Białej i Czarnej. Kraina to znacznie zamożniejsza niż Żmudź, a zamieszkuje ją przede wszystkim ruskie, prawosławne chłopstwo, zaś szlachta to zwykle Litwini, Polacy lub Rusini prawosławnego wyznania. Na Rusi Białej najlepiej się przyjęła owa religia grecka, co ją król Zygmunt obmyślił dla złączenia prawosławnych z Rzymem. Ciągnie się ta Ruś Biała hen, od Podlasia aż do Dniepru. Wszędzie są tutaj wioski i wioszczyzny, rzeczki, zagajniki, dwory i dworki szlachty, czasem zaś mroczne bory. Znaczna część ziemi jest w rękach możnych litewskich magnatów, którzy mają większe znaczenie niż karmazyni w Koronie i często niemal rządzą na sejmikach, gdyż cieszą się zwykle poparciem drobnej szlachty. Rody te to: Radziwiłłowie, Sapiehowie, Gasztołdowie, Pacowie, Ogińscy, Wiśniowieccy, Kocięłowie, Pocięjowie i inni. Do nich należą wielkie stada bydła, wioski i znaczne magnackie rezydencje: w Kiejdanach, Nieświeżu, Białej Podlaskiej, Mirze i innych litewskich miastach.

Kurlandia i Inflanty polskie

Na północ od Żmudzi, nad rzeką Dźwiną, rozciąga się księstwo Kurlandii – lenno Rzeczypospolitej. Jest to pozostałość inflanckiego zakonu Kawalerów Mieczowych, którą w połowie zeszłego stulecia król Polski i Litwy Zygmunt August pokojowo przyłączył do Korony i Wielkiego Księstwa. Kurlandia zamieszкана jest głównie przez Inflantczyków, którzy mówią po niemiecku. O szlachcie mówię, ma się rozumieć. Chłopi zaś i część mieszczan to Łotyśze, którzy używają swojej dziwnej mowy, co ma wiele wspólnego z językiem litewskim. Większość szlacheiców kurlandzkich ubiera się po cudzoziemsku, a w samym księstwie chroni się wielu banitów i hultajów wyjętych spod prawa na Litwie. Kurlandia zatem jest wielce niegościnna i niebezpieczna dla postronnych, zwłaszcza zaś dla tych, którzy zboczą ze szlaku i szukają szczęścia w ciemnych, skalistych jarach i na pustkowiach. Lud w Kurlandii i leżących za Dźwiną Inflantach polskich jest gruboskórny i nieczyliwy. Często zdarza się, że chłopi ubijają szlachcica, albo napadną i ograbią swoich własnych gości, a potem chronią się w nieprzebytych jarach i borach nad Dźwiną.

O ziemi smoleńskiej, siewierskiej i czernichowskiej

Podążając na wschód od bezkresnych równin Rusi Białej, dotrzesz waszmość nad Dniepr, który nie jest tutaj jeszcze tak szeroki i niebezpieczny jak na Ukrainie. Za Dnieprem leży zaś województwo smoleńskie, ziemia wydartą Moskwie dobre dwadzieścia lat temu, po długiej wojnie, w czasie której wojska polskie dwukrotnie zajęły stolicę carów. Smoleńszczyzna jest dość zamożna i równinna, a w okolicach Dniepru wznoszą się wysokie wzgórza, na których trwa najsilniejsza twierdza w tej części Rzeczypospolitej – Smoleńsk, strzegący dróg na Litwę i Włochy.

W ziemi smoleńskiej mieszka wielu przybyszów z Korony, a konkretnie z Mazowsza, Podlasia, a nawet Małopolski, gdyż ziemia jest tutaj bardzo tania i łatwo kupić tu wioskę lub dwie. Wielu magnatów, którzy po wojnie z Moskwą uzyskali tutaj znaczne majątki, posprzedało je, lub poobsadzało pustki osiedleńcami z najbardziej potrzebnych stron Rzeczypospolitej. Część tej szlachty przeszła na prawosławie, część zaś wżeniła się w miejscowe rody bojaarskie i szlacheckie.

Na południe od Smoleńszczyzny leży kolejna prowincja odebrana Moskwie. Jest to ziemia siewierska, w której największym miastem jest Nowogród Siewierski. Mieszkają tam prawie sami Rusini, ale na Siewierszczyźnie żyje wiele bogatej szlachty. Za ziemią siewierską zaś leży Czernichowszczyzna, a z owych dwóch prowincji niedawno uczyniono nowe województwo, mianowicie czernichowskie. Wojewodą

jest pan Marcin Kalinowski, on też w grodzie w Czernichowie sędzi. Zaś drugi powiat z grodem starościskim i sądem ziemskim ustanowiono w Nowogrodzie Siewierskim. Ziemie te, jako i smoleńska, są bardzo niespokojne, a to ze względu na bliskość moskiewskiej granicy, przez którą przechodzą często kupy zbrojnego hultajstwa. Tak samo starostowie litewscy w Smoleńsku, Orszy, Mohylewie i innych przygranicznych miastach trzymają często duże kupy swawolników, z którymi wyprawiają się na moskiewskie włości lub łupią kupców w państwie carów. Z tego powodu często dochodzi do kłótni, a każde moskiewskie poselstwo, które przyjeżdża do Warszawy, składa zawsze królowi jęgomości stosy skarg na przygranicznych watazków.

O Smoleńsku warownym

Smoleńsk, proszę waszmości, jest to twierdza ogromna, przez królów Rzeczypospolitej i Moskwy przez wieki całe umacniana brama do Wielkiego Księstwa Litewskiego. Spójrz waćpan na mapę, którą tu na stole z piwa i okruszków układam. Ot, są dwie rzeki, Dźwina i Dniepr, z których pierwsza płynie na zachód, a druga na południe, a ich źródła leżą niedaleko od siebie. Przekroczenie każdej z tych rzek jest trudne, gdyż wokół ich dolin rozciągają się wiekowe bory, błota, jeziora oraz niebezpieczne trzęsawiska, a samych przepraw mają mało. Jednak zobacz waść, że niedaleko od swych źródeł rzeki te płyną równolegle do siebie, a potem rozchodzą się niby ramiona – jedna na zachód, a druga na południe. W tym właśnie miejscu, u zbiegu Dniepru i Dźwiny, leży Smoleńsk. Łącznie zatem zobaczyć można, że każdy, kto by chciał szybko z Moskwy na Litwę dojechać, ten musi jechać przez wrota między wspomnianymi rzekami, czyli właśnie przez Smoleńsk. I tu jest pies pogrzebany, bo miasto to jest jedną z największych fortec w Rzeczypospolitej.

Mury Smoleńska mają, proszę waszmości, po 30 i więcej stóp wysokości i są z kamienia i cegły. Co pewien czas tkwią w nich baszty, których w sumie naliczyć można 21. W niektórych miejscach, gdzie murów nie ma, usypano wielkie wały i dzieła obronne, to jest Fortalicję Zygmunowską oraz Fortalicję Władysławowską. Na wałach i murach, w basztach i działobitniach stoją działa, których jest bez mała 170, a w grodzie są wielkie zapasy prochu, kul i żywności. W mieście stoi zwykle stała załoga złożona z zaciężnej piechoty, a dodatkowo w obronie twierdzy ma brać udział cała szlachta z województwa smoleńskiego.

Miasto Smoleńsk jest duże, dostatnie i częściowo murowane. Mieszczanie są głównie Rusinami, jednak w Rzeczypospolitej powodzi im się dobrze, gdyż przez miasto prowadzi główny szlak handlowy w głąb Moskwy. Tędy wywozi się do kraju carów piękne tkaniny, broń, wina, barwniki i inne towary, a sprowadza z powrotem skóry i futra. W Smoleńsku

jest klasztor i kościół ojców bernardynów, a także wiele cerkwi, wśród których najslawniejsza jest świętego Piotra, Joanna Bogosłowa na Wariażkach tudzież Swirską.



Mości panowie, szpieg moskiewski jest w Smoleńsku. Nie wiem, czego tu szuka, ale z pewnością nie wyjdzie to na dobre Rzeczypospolitej. Trzeba by się zwiadyzić co i jak, i donieść komu trzeba. Wszak tu o dobro Ojczyzny sprawa.

O sąsiadach Rzeczypospolitej, czyli o jej najzacieklejszych i najstraszliwszych wrogach

Opisałem ci, pludraku, całą Rzeczypospolitą, pora więc powiedzieć kilka słów o jej sąsiadach. Nie będzie to żadną nowiną, jeśli ci powiem, że Korona i Litwa otoczone są przez samych wrogów, którzy radzi byłiby krew z nas ostatnią wytoczyć, pobrać naród szlachecki na galery albo na Sybir. U was we Francji, kiedy wojny są z Hiszpanią albo z Cesarzem, to zwykle o jedną, czy dwie prowincje rzecz idzie. A jeśli nawet któreś państwo w znacznej części przez wrogów zajęte zostanie, to i tak najwyżej kontrybucję nałożą, króla części władzy pozbawią, ale nie zabiorą mu korony i nie podzielią całego królestwa pomiędzy sąsiadów.

Z Rzeczypospolitą jest zgoła inaczej. Korona i Litwa od dawien dawna są solą w oku Szwecji, Moskwy i Turcji. Królestwo nasze znienawidzone jest przez postronne nacje, a każda z nich marzy o tym, aby nie tylko odebrać nam ziemie, ale także unicestwić je na wieki, rozerwać na strzępy niby wiejskie kundle ciało umierającego lwa. Wszystkie królestwa wokół nas są bowiem rządzone przez tyranów, którzy sprawują w nich absolutum dominium. Nie mogą zatem ścierpieć tego, że za miedzą żyją wolni ludzie, którzy sami sobie wybierają królów i stanowią o losie państwa. Nie cierpią i tolerancji polskiej, gdzie w zgodzie żyją obok siebie przedstawiciele różnych nacji i religii, a wielu ucieka tutaj przed prześladowaniami. Nie sposób żyć otoczonym przez wilczą zgraję. Dlatego wystarczy jeden przejaw słabości, jedna klęska czy zdrada, a rozpadnie się Rzeczypospolita. Krucy i wilcy rozszarpiają ją na części już na zawsze. Ale to jeszcze nie dziś i nie jutro!

Tak tedy otoczeni przez wrogów, możemy, proszę waszmości, liczyć jeno na nasze szable. Znikąd nie dostaniemy pomocy. Nikt nie wspomże nas w potrzebie, a przeciwnie – każdy chętnie przyłoży rękę do naszej zguby.

Moskwa

Największym naszym wrogiem jest leżąca na wschodzie Moskwa. Kraina lodu i śniegu, barbarzyńców i mrozu, którą włada okrutny car-tyran.

Cesarzem on się pisze, atoli równie dobrze i ja mógłbym świętym się obwołać, jak on carem. Zwykły to książę moskiewski, którego jarzmo straszne jest dla poddanych. Za byle co na szubienicę posyła, ludzi morduje, dzieci małe pod lodem topi, pali miasta i wioski, gdy tylko podejrzywa cięń zdrady. Najstraszniejszym z carów był Iwan Groźny, zwany u nas Tchórzliwym, gdyż w czasie licznych wojen za mojej młodości nasz król Stefan Batory zadał mu liczne klęski, a Iwan nie tylko żadnej bitwy nie wygrał, ale i nigdy w pole z wojskiem nie wystąpił. W zamian za to niedościgniony był w okrucieństwie. On to wyróżzał w pień mieszkańców Nowogrodu Wielkiego, którzy chcieli się do Rzeczypospolitej przyłączyć. On utworzył na swym dworze opryszczkę, czyli oddziały wiernych mu lotrów i zubrawców, którzy jeździli po kraju i bezkarnie mordowali, palili i gwałcili. On też w porwie szaleństwa zamordował własnego syna Iwana.

Po Iwanie Groźnym nastąpił w Moskwie jego syn Fiodor, który był niespełna rozumu. A po nim szybko wstąpił na tron Borys Godunow, możny bojar, który zjednał sobie intrygami wszystkich możliwych Moskwinów. Ten zaczął swoje panowanie od tego, że kazał zamordować małoletniego syna Groźnego - Dymitra. Jednak los sprawił, że ów uratował się cudem i uciekł do Polski. Tu pojawił się na dworze księcia Adama Wiśniowieckiego, który postanowił upomnieć się o jego prawa. Dymitr pojął za żonę Marynę, córkę Jerzego Mniszcha, wojewody sandomierskiego i wraz z wojskami polskich panów wyruszył na Moskwę. Gdy zaś zmarł tyran Godunow, udało mu się zdobyć stolicę Wielkiego Księstwa Moskiewskiego. Niestety, zbuntował się przeciwko niemu ród Szujskich, którzy wznicieli w Moskwie powstanie i zamordowali Dymitra. Później pojawił się w Starodubie inny samozwaniec – także podający się za Dymitra. Długo tam jeszcze trwała awantura straszna, zwana przez Moskwinów Smutą. Na koniec zaś Jego Królewska Mość Zygmunt III Waza wkroczył w granice Moskwy, zdobył Smoleńsk, zajął Moskwę, której jednak nie udało mu się utrzymać. Nomen omen, wielkie wojny moskiewskie skończyły się w roku 1619, rozejmem w Dywilinie, w którym odzyskałmy ziemię smoleńską, siewierską i czernichowską – które to prowincje wydarła Moskwa Litwie ponad sto lat temu. Na carskim tronie zaś siedzi Michał z rodu Romanowów, którego sobie Moskwinini obrali władcą i tyranem.

Tak zatem, proszę waszmości, układają nam się stosunki z moskiewskim niedźwiedziem. Straszne to państwo, dzikie, plugawe i barbarzyńskie. Nienawidzą nas carowie i radzi byłiby cały naród szlachecki wygubić. A nie mogąc Rzeczypospolitej na kolana rzucić, mszczą się na jeńcach polskich, których w kajdany okuwają i na Sybir wysyłają, gdzie mrozy są straszne, ludzie dzicy, a każdy prędko życie zakończy. Rad byłby także car cały naród szlachecki w kajdany

okuć i na Sybir wysłać, ale nie daj Bóg, aby tak się stało! Lepiej nam beczką prochu całą Rzeczypospolitą wysadzić, niż być pod władzą tego tyrana i okrutnika.

Krym

Od południa Rzeczypospolita graniczy poprzez Ukrainę, Dzikie Pola i Podole z Chanatem Krymskim, to jest z państwem Tatarów wyznających islam. Tatarzy jest to plemię dzikie, które przybyło tutaj jakieś czterysta lat temu i zadało srogie klęski Polsce, Rusi, Węgrom i Czechom. Założyli oni wielkie państwo zwane Złotą Ordą, które rozpadło się na wiele małych chanatów. Najpotężniejszym z nich i jednym z ostatnich, który się ostał, jest Chanat Krymski, a pozostaje w zależności od Turcji.

Tatarzy żyją w małych wioskach zwanych ulusami, uprawiają ziemię, hodują konie i bydło. A kiedy zajrzą im w oczy głód, często wyprawiają się na Ukrainę. Zwykle wyprawy ich mają miejsce zimą – w grudniu lub styczniu, albo późną wiosną – w kwietniu, maju i w czerwcu. O tym, jak przebiegają, już waszmości mówilem. Wyprawy tatarskie są trojaki. Najmniejsze z nich, tak zwane besz-basz, (co znaczy pięć głów), to niewielkie watahy kiepsko uzbrojonych rabusiów, co się niemal każdego roku pchają po jasyr i łupy. Inne bywają znacznie większe, gdy z setkami wojowników idzie jakiś murza czy aga. W wyprawach walnych, takich, w których uczestniczy sam chan, bierze udział po kilka tysięcy wojowników. To już nie sam rabunek, ale wojna.



Najdzijsza spośród Tatarów jest Orda Nohajska, która koczuje na stepach u ujścia Dniepru. Nohajcy dzicy są i niebezpieczni. Zamiast szabel używają kiścieni i masłaków – drewnianych maczug, do których przywiązane są końskie szczęki. Ubierają się w kozuchy obrócone futrem na wierzch, w zimę często jedzą korzonki. Nie mają stałych wiosek, lecz koczują w stepach i mieszkają w jurtach, które przewożą z

miejsca na miejsce. Często wdają się w walki i prowadzą podjazdową wojnę z Kozakami na Dzikich Polach.

Prawdę powiem waszmości, że choć Tatarzy grubi, sprośni, a skurwiesyńscy są, to spośród wszystkich naszych sąsiadów najmniej sobie wyobrażam ich jako nację, która chciałaby pełnego unicestwienia Rzeczypospolitej. Tatarzy za swoich największych wrogów uważają Moskwę, gdyż carowie podbili Chanat Astrachański i Chanat Kazański – pozostałości Złotej Ordy i gdyby tylko mogli, wyróżniliby i posłali na Sybir Tatarów krymskich. Zresztą orda nieraz już pomagała wojskom koronnym i litewskim w czasie wojen z Moskwą i bardziej życzy sobie widzieć na Ukrainie Polaków niż cara. Niestety, póki najazdy tatarskie pustoszą Ukrainę, Podole i Ruś Czerwoną, ordynicy wzbudzają u szlachty i chłopów lęk i nienawiść.



Wołosza, Multany, Siedmiogród

Na zachód od Jedysanu i Dobrudży, które należą do Chanatu, rozciąga się gospodarstwo mołdawskie (co je zwiemy Wołoszą), graniczące z Rzeczpospolitą, a za którym leży gospodarstwo wołoskie (u nas się mówi: Multany). Tamtędy wiedzie droga do Turcji. W obydwu krajach mieszka prawosławny lud, którzy u nas w Rzeczypospolitej nazywani są po prostu Wołoszami lub Wołochami. Księstwa te zależne są od cesarza tureckiego i muszą płacić mu daninę. Mołdawia i Wołoszczyzna rządzone są przez gospodarów, których zatwierdza turecki sułtan. Wołosi nie są wrogiem Rzeczypospolitej, jednak płochliwi to i niestały naród. Chętnie zdradzają swoich sprzymierzeńców, a wielokrotnie zdradzali polskich hetmanów i panów, którzy wkraczali tam, aby osadzić hospodara przychylnego

Koronie Polskiej. W boju Wołosi nie są mężni, nigdy nie wygrali żadnej bitwy z naszymi wojskami. A wiesz waszmość, dlaczego jazda wołoska zowie się lekką? Bo lekko ucieka!

Na zachód od Wołoszczyzny i Mołdawii rozciąga się Siedmiogród – księstwo, które także zależy od Turcji. Ostatek to terytoriów ongiś wielkiego królestwa Węgier, którego wojska poniosły klęskę z rąk pogańskich Anno Domini 1526 pod Mohaczem. Z Siedmiogrodu właśnie wywoził się Stefan Batory, wielki król Rzeczypospolitej, który bijął cara i bojarów. Siedmiogrodzianie jednak są wielce zdradliwi, choć nigdy nie występowali przeciwko Rzeczypospolitej. Książę siedmiogrodzki siedzi pomiędzy Turcją a Austrią, zawziętymi i wrogimi potęgami, jakoby między młotem a kowadłem. Nieraz tam też spiski są i zdrady, iżby Siedmiogrodzian to na tą, to na tamtą stronę przeciągnąć.

Turcja

A tak jak już wspominałem, za Siedmiogrodem, Wołoszczyzną i Chanatem Krymskim stoi wielkie i potężne imperium Turków, którzy zajęli wieki temu stolicę Cesarstwa Rzymskiego i całe bez mała Bałkany jęczą w ich jarzmie. Okrutny to i groźny przeciwnik, choć honorowy. Wielokrotnie Turcja wyprawiała się przeciwko Polsce i Litwie, ostatni raz w roku 1621, kiedy to pan hetman wielki litewski Jan Karol Chodkiewicz obronił Rzeczpospolitą pod Chocimiem. Ciężko jest z Turcją wojować, bo sułtan ma ogromne armie, stada wielbłądów, janczarów, którzy z fanatyzmem idą do ataku. Ma też działa wielkie, sipahów, to jest jazdę pancerną. Ma Tatarów, którzy na jego wezwanie muszą iść do boju, ma dzikich derwiszów aż z Afryki. Chętnie by sułtan zajął nasze Podole, Ruś Czerwoną, albo Ukrainę, ale póki co siły mu nie starcza, bowiem cała jego potęga po wielokroć już wykrwawiła się na granicach Rzeczypospolitej. Królestwo nasze jest bowiem przedmurzem chrześcijaństwa, które własną pierśią broni Europy przed tureckimi i tatarskimi pohaniami.

Śląsk

Na zachód od Siedmiogrodu poprzez Karpaty Korona Polska graniczy ze Śląskiem, który jest pradawną polską ziemią, a został utracony wieki temu. Śląsk należy już do ziem podległych cesarzowi Rzeszy Niemieckiej, chociaż niektórzy z książąt śląskich to potomkowie Piastów. Nigdy nie było za mojej pamięci żadnych wojen z Cesarstwem i granica ta jest najspokojniejsza na świecie, jednak nie od dawna wiadomo, że Habsburgowie patrzą łakomym okiem na Kraków i Małopolskę i chętnie rozdarliby Rzeczpospolitą jak postaw sukna. Na szczęście mają teraz ręce zajęte wielkimi wojnami z Unią Protestancką w Rzeszy. Jednak nasz król nieboszczyk Zygmunt III Waza postawił na złego konia, wysłał bowiem na pomoc cesarzowi wojska lisowczyków, a

powinien był – zamiast Habsburgów wspierać – pomóc Czechom protestantom zrzucić z siebie jarzmo niemieckie, za co pewnie i jego syn koronę czeską by otrzymał. Ale cóż, mądry Polak po szkodzie. Władysław rozumniejszy król i ponoć chętnie by Śląsk cesarzowi odebrał, ale przecież wojny z sojusznikiem nie zaczyna.

Brandenburgia i Prusy Książęce

Na północ od Śląska Rzeczpospolita graniczy z Brandenburgią, którą włada książę elektor z tronu w Berlinie. Tenże kundel niemiecki także byłby zainteresowany, aby – gdyby tylko się dało – uszczknąć sobie cokolwiek z ziem Rzeczypospolitej. Brandenburczycy wojują w wielkiej wojnie, co to ogarnia połowę Europy, a bywa, że jacyś zbiegli żołdacy, maruderzy i zbroje przechodzą do nas przez granice. A Prusy Książęce ze stolicą w Królewcu wcale nie lepsze. Od Mazowsza dzieli je rzeki i gęste puszcze, w których leśny lud Kurpiów żywie. Wszakże przez te lasy przekradają się nieraz bandy hultajstwa niemieckiego, napadają na wioski i dwory szlacheckie, ludzi grabią, zabijają i porywają dla okupu. A te sucze syny, pruscy starostowie pograniczni, przepuszczają zbrojów na naszą szkodę.

Szczęściem, mieszczenie i szlachta pruska na ogół Rzeczypospolitej sprzyja. Woleliby oni nasze szlacheckie wolności od kalwińskich rządów elektora. Trzeba by z nimi się dogadać i wcielić całe Prusy do Korony. Co daj Boże jak najszybciej.

Księstwo Pomorskie

A na zachód od Prus Królewskich, nad bałtyckim brzegiem, leży nieszczęsne księstwo zachodniopomorskie ze stolicą w Szczecinie, z dawien dawna we władaniu rodu Gryfitów. Piastowskiego rodu, proszę waszmości! Mogłyby to być Rzeczypospolitej ziemie. Ale może to lepiej, że nie są, bo je ogarnęła też sama wojna, której kresu nad Europą nie widać. Szwedzi czynią sobie tamtędy przemarsze wojsk ku krajom niemieckim, a i bitwy tam się toczą. Książę Bogusław dopiero co zmarł bezdzietnie, a w testamencie władzę całą przekazał tym śledziom Szwedom. Przymusili go, ani chybi, a szwedzki garnizon w Szczecinie już od dawna siedział. Oto znów na Pomorzu Szczecińskim będą się bić zajadle Szwedzi z Brandenburczykami, bo teraz o władzę w prowincji walczyć pójdzie bez pardonu.

Szwecja

Od północy, proszę waszmości, na szczęście mamy Morze Bałtyckie. Cóż z tego jednak, skoro za morzem siedzą Szwedzi, Goty i Wandale, luty i nikczemnicy, którzy z kolei chcą nam wyrzeć nasze porty. Bywały już ze Szwedami wielkie wojny, jedna inflancka, potem druga inflancka, później niezbyt szczęśliwa wojna o ujście Wisły, którą przegraliśmy. A teraz szczęśliwie bez bitew i wojen Szwedzi sami z

Prus Królewskich ustąpili, gdy tylko pojawiło się tam wojsko królewskie.

Szwedzi mężni i twardzi w boju są, proszę waszmości. Jednak ze wszystkich naszych wrogów jest to bez wątpienia najgodniejszy przeciwnik. Nie boisz się, gdy z nimi walczysz, że jeśli w niewolę pójdziesz, to cię w kajdanach na Sybir wyślą jak Moskale, albo na galery jak Turcy czy Tatarzy. Aż dziw bierze jednak, że te zamorskie śledzie tyle ikry mają. Jazda u nich w armii słaba, jednak potęgą szwedzkiego wojska zasada się na dużej liczbie piechoty i broni ognistej, której nasi hetmani zawsze mieli niedostatek. Na morzu panowanie mają, bo to u nich miast ze stoczniami więcej, a przy tym słucha się mieszczaństwo kornie – nie tak, jak u nas uparty Gdańsk. Każę królowa statki budować, to zbudują i jeszcze ze swego dołożą.

Tak, królowa, bowiem na szwedzkim tronie siedzi młodzieńca Krystyna. Byłby ją nasz król pojął albo za brata swego wyswatał, a w ten sposób Szwecję dla siebie odzyskał. Ale rządzi tam szczywany stary lis imieniem Axel Oxenstierna, wielki kanclerz i magnat, a przebiegły polityk. On to ster władzy trzyma i do mariażów nie dopuszcza.



O szlachcie polskiej i litewskiej

Ile jest szlachty w Koronie i na Litwie, pytasz? Policz po wioskach, po zaściankach, zajrzyj do karczem, gospód, zamtułów, do obozów wojska koronnego, do loszków podstarościów, a życia ci nie starczy na liczenie. Prędzej byś gwiazdy na niebie

policzył, albo ziarnka piasku na pustyni pod Błędowem w Małopolsce (bo i pustynię mamy w Rzeczypospolitej, o czym jeszcze ci nie nadmieniałem), albo dziurki w pianie w tym piwie przez Żyda wodą ochrzczonym (która to woda jest dla szlacheckiego żołądka trucizną!), niżli panów braci. A ja ci powiem, że gdyś za młodu pisywał rejestra i spisy królewszczyzn, wychodziło mi, że herbowych jest ni mniej ni więcej tylko jakiś milion. Zaś cała Rzeczpospolita liczy sobie jakieś 10 milionów mieszkańców. Trudno to sobie wyobrazić, pludro? To pomyśl sobie tak: u ciebie we Francji na 100 mieszkańców będzie ze trzech kawalerów herbowych, a 1 arystokrata. A u nas na 100 plebejuszy przypada 10 panów braci, albo i 14, a może nawet i 20, gdy policzysz tych chłopów i mieszczan, co się nieprawnie podają za szlachtę.

Siła nas, nieprawdaż? Stąd bierze się i potęgą Rzeczypospolitej. Bo choćby cały nasz kraj nieprzyjaciół zajął, to by go nie utrzymał, bo by mu nie starczyło najmitów, gdyby musiał nad karkiem każdego szlachcica żołądka swojego postawić.

Co różni szlachtę polską od tej we Francji i w Cesarstwie? Coś, czego nigdy pludro nie miałeś, ani nawet nie posmakowałeś. Owóż ja, jegomość pan Jacek Dydyński i wszyscy szlachcice w Koronie i Litwie jesteśmy, imaginuj sobie, wolnymi ludźmi. Nikt nie śmie szlachcicowi polskiemu narzucać swojej woli, żadna władza zamknąć w lochu bez wyroku sądowego. Nie może nasz władca wypowiedzieć wojny ani nałożyć podatków bez zgody sejmu szlacheckiego, nie może też zwołać pospolitego ruszenia. I nie będzie u nas ni wojen religijnych, ani niesławnej Nocy świętego Bartłomieja, jak u was w Paryżu, kiedy to pozabijano bez przyczyny hugenotów. Pewnie nie wiesz nawet, szoldro, że na mocy przesławnej Konfederacji Warszawskiej z roku 1573 w Rzeczypospolitej obowiązują wieczny pokój pomiędzy różnowiercami. Każdy, kto wzniecałby tumulty czy waśnie religijne, występuje przeciwko prawu.

Oto widzisz zatem – ja, ubogi szlachetka zagonowy, nie mam nad sobą nikogo. Nikomu, proszę waszmości, nie muszę się kłaniać ni do nóg padać. Furda mi magnaci i posesjonaci! Królowi się jeno kłaniam, ale wolnym człowiekiem jestem. Chcę – żyję, chcę – umieram i nikomu nic do tego! I to jeszcze musisz pamiętać, że w Rzeczypospolitej wszyscy szlachcice są sobie równi. Takie same prawa i przywileje mam ja, co i jaśnie oświecony pan Koniecpolski, kasztelan krakowski i hetman. I to pomimo iż on ma 200 wsi, a ja jedynie jedną lichą wioszczyne. Nie ma u nas hrabiów, ani książąt, grabiów ni tfu! – markizów. Jakiś cudak musiał te tytuły wymyślić, bo język na nich kołkiem staje. Ale o tym powiem jeszcze później, we właściwym czasie.

Tak tedy Rzeczpospolita stoi na trzech stanach. O pierwszym z nich – szlacheckim – właśnie

powiedziałem. Teraz pora rzec coś o dwóch pozostałych.

O mieszczanach

Drugim stanem w naszej Rzeczypospolitej, pominąwszy stan duchowny (to jest księży, biskupów, arcybiskupów i kleryków wszelkiej maści) są mieszczanie. Nie jest ich tak wielu jak nas, szlachectnych panów braci, bo jak sam widzisz, pludraku, nasze miasta mniejsze są niż te w Cesarstwie i Francji. Mieszczankowie, czyli jak to my, szlachcice, o nich mówimy: „łyżczy”, nie mają takich praw jak panowie bracia, są jednak wolni i podlegają jedynie królowi. Sądzą się sami, mają też czasem liczne przywileje. W dodatku mieszcanki mogą wychodzić za mąż za szlachciców, a dzieci urodzone z takiego związku uważane są za pełnoprawnych członków szlacheckiego społeczeństwa. Choć pan Bóg płacze w niebie, gdy szlachcic niepomny na swe urodzenie żeni się z córką jakiegoś mieszcanka.



Jasni Panowie. Jam Selim Abejewicz, kupiec ormiański, który szafrańcem i pieprzem w Kijowie bandel czyni. Powiem wielmożnym panom, że niedaleko od mego kramu kupczy niejaki Gęba Wawrzyniec. Takóż przyprawę przędaje i po prawdzie to mi konkurencję czyni wielką. Wszelako dziwny on, bo nigdy twarzy nie okazuje, w kołnierzu wysokim ją kryjąc i czapkę. Powiadają ludzie, że to ślachcic, który honor swój rycerski łamie, parając się zajęciem stanu niskiego. Jeśli to prawda i waszmościowie to odkryjecie, to się wam wedle prawa pół jego majątku należy, a i ode mnie pekata sakiewka.

Chłopi

Chłopi, czyli chamy, to najniższy stan w Rzeczypospolitej. Poddani nasi nie mają takich praw jak szlachta czy mieszcankowie i zwykle ci, którzy mieszkają w prywatnych włościach szlachcica, są zależni od swojego pana. Ci zaś, którzy są z dóbr królewskich, nadawanych szlachcie przez władcę za zasługi, mogą odwoływać się od wyroków pana do sądów referendarskich przy królu. Chłopi, którzy gospodarują na naszej szlacheckiej ziemi, są jakby własnością panów braci. Jest rzeczą słuszną i sprawiedliwą, iż odrabiają pańszczyznę – a zatem przez co najmniej 3 dni w tygodniu pracują na polu swego pana. W zamian za to wolno im posiadać własne łany i poletka. Chłopi nasi są jednak chytrzy a leniwi. Wolno pracują i gnuśnieją w polu, zamiast pomnażać dochody szlachty, dlatego też liczba dni

pańszczyzny może w niektórych województwach dochodzić do 10 w tygodniu. Mówisz, że to niemożliwe. Jednak nie leż to, ale prawda najprawdziwsza, bo pańszczyzna odrabiana 10 dni w tygodniu znaczy nie mniej ni więcej, tylko, że sam chłopiek musi pracować przez 6 dni, z czego 4 dni pracuje wraz z nim syn albo najęty parobek.

Widzę po twojej gębce, że niezbyt ci się to podoba. Wiedz jednak, że i chłopci – choć z natury swojej grubi i prostacy – tak są podzieleni jako i szlachta. Najbogatsi z nich czasem żyją lepiej niż szlachcice! Tfu! Hańba to i sromota. Najbogatsi kmiecie nie odrabiają pańszczyzny, jeno zamiast niej posyłają do roboty parobków. Znacznie biedniejsi są wiejscy zagrodnicy i chałupnicy, którzy mają tylko liche zagony czy zgoła same chałupiny, a jeszcze biedniejsi – komornicy, którzy do roboty u kogoś się najmują i nawet własnego kąta nie posiadają. Pamiętaj też, że bogaci kmiecie mogą wykupić się panu i odejść ze wsi, a częstokroć bogate chamy posyłają synków na naukę, lub nawet udają szlachtę! A jeśli pan źle z chłopami postępuje, zdarza się, że uciekają ze wsi – hen na Ukrainę, na Litwę, gdzie osadników potrzeba i gdzie panowie wielcy dają ziemi ile kto chce. Zresztą – widziałeś ty w Małopolsce gdzieś głodnego chłopca? Nie widziałeś. A ja widziałem, ale nie w Rzeczypospolitej, jeno gdy podróżowałem do Francji. Głód był tam u was taki, że wście całe powymierały, a bandy żebraków stały na każdym placu w miastach.



Kto to są chłopci nasi? To Słowianie, którzy, jako podaje pan Maciej z Miechowa i pan Strykowski – kronikarze wielcy – podbici zostali przez naszych przodków wieki temu. Pan Bóg tak obdarował szlachtę, dzięki czemu widać, że jest ona pod specjalną opieką opatrności i tylko ją naznaczono, coby Rzeczpospolitą rządziła.

Ale o tym jeszcze powiem, gdy Żyd nowe kufle z piwem przyniesie.

Tatarzy i Kozacy

W Koronie i na Litwie mieszkają dwie nacje, których nie można zaliczyć ani do szlachty, ani do mieszczan, ani też do chłopów. Pierwsza z nich to Tatarzy – którzy żyją na Podlasiu, w Puszczy Sandomierskiej, na Ukrainie pod Korcem i na Litwie. Wzięli się zaś oni stąd, że za dawnych czasów wielu było uciekinierów z Chanatu Krymskiego i Złotej Ordy, lub jeńców wojennych, których osiedlono na terenach Rzeczypospolitej. Mają oni ziemię na prawie lennym dziedzicznym, a w zamian są obowiązani w razie wojny stawać na swój koszt w lekkiej jeździe. Jest ci na Litwie sześć owych tatarskich chorągwi, tak zwanych „sciahów”. Kozacy zaś żyją głównie na Zaporozżu nad Dnieprem. Hultaje to, rezuny i zbytnicy wielcy. Nie są szlachtą, ale też nie przynajmniej się do chłopów, a i nie bardzo w chłopcy dają się obracać.

O mnogości nacji i ludów Rzeczypospolitą zamieszkujących

Rzeczypospolitą naszą zamieszkują, oprócz pomienionych wyżej nacji, także wiele innych ludów. Najpierw Żydzi, którzy żyją głównie w miastach i po wsiach, osobliwie dużo ich w Lublinie, Zamościu i na Rusi Czerwonej. Żydowinowie mieszkają tutaj od stuleci. Kiedy bowiem tyranci władcy europejskich krain – Hiszpanii, Francji i Cesarstwa – poczęli ich rugować, na stosach palić i z miast wypędzać, przyszli Żydzi do Królestwa Polskiego. Żydzi mają własne sądy, sejmiki, sejm, urzędy, a w niektórych miastach takie same prawa jak mieszczanie. Trudno by sobie życie bez nich wyobrazić, bo w gospodarce dobrzy, a jak w arendę wieś wezmą, zaraz z niej wory dukatów szlachcie dają. A i miody i wódki szynkują po traktach i miastach. A kuchnia ich zacna – sam zaraz popróbujesz śledzika, co go Żyd Moszko ku nam niesie.

Poza Żydami mieszkają u nas Ormianie, którzy wywędrowali przed wiekami z dalekiej Armenii. Znacni to kupcy, którzy często do Turków jeżdżą i towary stamtąd zacne mają. Ormianie żyją przede wszystkim na Rusi Czerwonej, we Lwowie, Rzeszowie, Przemyślu i w ziemi sanockiej, gdzie liczne mają składy i sklepy.

Poza Ormianami warci wspomnienia są jeszcze Cyganie – kotlarze, szelmy, koniokradzy i złodzieje,

którzy z taborami swoimi włóczą się po całej Litwie i Koronie. Często zatrzymują się na popas przy wsiach i miastach, a ich kobiety często wróżby i horoskopy stawiają. Mi, na ten przykład, wywróżyła jedna Cyganka, że w saraju chana tatarskiego wszystkie jego żony zbałamucę. Czas się tedy na Krym wybrać, aby wróżby dopełnić.

Jak zatem widzisz Rzeczpospolita domem jest wielu nacji, z których jednak najpierwsza jest nacja szlachecka, po uniach w Krewie i Lublinie utworzona z rycerstwa polskiego, bojarów litewskich i ruskich, wielka, wolna i wspaniała, która jeszcze nie raz świat zadziwi! Zarazem jest Rzeczpospolita najdalej wysuniętym na wschód, granicznym państwem cywilizowanej Europy. Bo kogóż masz dalej, mociumpanie? Barbarzyńską Moskwę, Chanat Krymski i Azję dziką, barbarzyńców, hordy tatarskie, moskiewskie, ludy dziwne, co czczą Złotą Babę i Samojedów.



Ludzie luźni

A na koniec znaj, pludracze, pospólstwo nieosiadłe, włóczęgów bezpańskich, co to nigdzie na stałe nie osiadają, jeno żywot cały pędzą na gościach. Multum się włóczy po tej naszej Rzeczpospolitej wędrownych żebraków, ładacznik, muzykantów, handlarzy, akuszerkę, cyrulików i konowałów, zielarzy i zielarek, fałszywych pielgrzymów, sztukmistrzów, treserów zwierząt, całe zgraje komediantów, z których wielu to złodzieje i nikczemnicy, albo i zbiegli chłopci. Przeto nieraz szlachcic takich łapać każe i u siebie na roli jako pańszczyźnianych osadza. I słusznie! Niechaj pracują, jak Pan Bóg przykazał.

Sarmatów historia krótka

Cała szlachta z Rzeczypospolitej, z Korony i Litwy uważa się dzisiaj za Sarmatów. Pytasz się, co to znaczy. Otóż znaczy to, że wszyscy szlachcice wywodzą się od plemienia dawnych wojowniczych Sarmatów, którzy przybyli nad Wisłę z dzikich pól na Donem i Wołgą, a potem osiadłych tu Słowian obrócili w chłopów. Tak przynajmniej twierdzą nasi

zadni kronikarze - Maciej z Miechowa i Bogdan Bielski - mądrzy i uczeni ludzie. A w księgach ojców dominikanów ze Stradomia pod Krakowem tak samo stoi!

Sarmatyzm to jednak nie tylko fakt, iż ja, pan Dydyński i wszyscy szlachcice w Rzeczypospolitej uważamy się za potomków tamtych stepowych wojowników. To sposób na życie. To honor, to nasz styl bycia, strojenia się, picia. To coś więcej niż tylko gadanie starego szlachetki-hołoty w gospodzie pod Sanokiem. My, Sarmaci, ubieramy się w strój polski - żupany, delie i kontusze wzorowane na tureckich i tatarskich chałatach, używamy krzywych szabel, a rzędy końskie i rumaki są jakoby prosto ze Stambułu czy Baczysaraju. Jesteśmy obywatelami Rzeczypospolitej i jako jedyni ludzie na świecie mamy swój kraj. Czyja jest Francja? Ludwika XIII i kardynała Richelieu - tyranów okrutnych, co szlachtę wsadzają do Bastylii. Czyja jest Rzesza Niemiecka? Cesarza - jeszcze gorszego despoty, co pół Czech oblał krwią. Czyja jest Moskwa? Cara, co mu łatwiej powiesić tysiąc swoich poddanych, niżli rozstać się ze starym chodakiem. A Rzeczpospolita jest nasza - szlachecka. My nią rządzymy, my jej bronimy i za nią umieramy.



Widzisz tedy, pludraku, że zaiste szlachta polska obdarzona jest łaską boską, gdyż Opatrzność dała nam, Sarmatom, kilka cennych przymiotów. Poza umiłowaniem wolności, ofiarowała nam siłę ducha i oręża, fantazję i odwagę, a także konie (gdyż jak pewnie słyszałeś, a może nawet przekonałeś się,

Rzeczpospolita słynie ze swej jazdy), chłopów oraz - a może przede wszystkim - mocną głowę, pozwalającą na picie dużych ilości wina, miodu, piwa i gorzalki. No, po kielbasie napijwa się! I do dna, szoldro! Do dna, panie Bojplą! Co??? ZE MNĄ się nie napijesz???

O fantazji szlacheckiej

Dla każdego szlachcica najważniejsza jest fantazja. Bo musisz to wiedzieć, że każdy 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. Niektórzy szlachetkowie nawet kosztem zrujnowania majątku kupują kosztowną broń, stroje i klejnoty, a Żydom i czeladzi sypią złotem. I nic dziwnego, bo plebeje od razu muszą poznać, że ze szlachetnym mają do czynienia. Nic to dla nas cisnąć Żydowi w gospodzie garść czerwonych, wysłać drogę pieniędzmi, przehulać i przepić tyle złota, za które jakowyś chudy pludrak z Francji mógłby żyć przez rok. Bo wszak powiadają: zastaw się, a postaw się. A złota mamy dosyć, bo jak Rzeczpospolita długa i szeroka kraj jest żyzny i bogaty. Mamy dosyć zboża, a holenderscy kupcy w Gdańsku płacą za nie dobrze. Stąd właśnie bierze się u nas bogactwo i dostatek, w którym nawet chłopci mają udział.



Wsi spokojna, wsi wesola

Każdy szlachcic 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. Nadmienię, że mieszkanie we własnej wiosce pozwoli ci także korzystać z wdzięków wiejskich dziewczek, a jeśli szablę masz ostrą, to i krewkiego sąsiada wyzwiesz i nie będzie ci nudno.

Prawdziwi Sarmaci bardzo sobie cenią spokój i błogość wiążące się z naturą, stąd też cała szlachta przemieszkuje we dworach, w majątnościach zwanych folwarkami - dużych gospodarstwach, nastawionych na uprawę zboża i hodowlę bydła. Każdy Sarmata posiada zwykle sady, stawy, ule, a także hoduje konie. Bo, jak się powiada: „klaczka, pszczołka i pszenica wybawia z długów szlachcica”.



Mości panowie! Ten zbój mój sąsiad, psia krew jego, Macedoński Tadeusz, przemocą z czeladzią wołów moich sto z pastwiska do swej zagrody zapędził. Powiadał, że mu w szkółkę na pole weszły i zastaw z nich czyni na poczet odszkodowania. Wierutna to bzdura, bo niebożęta jeno trochę trawy tego psiego syna zjadły. Tedy wspomóżcie w odbiciu dobra mego, a sonowicie Waszmościów wynagrodzę. Choćby i konia z rzędem dam! Albo i córkę za mąż ydam! A co?

O wychowaniu młodzieży

Nie myślisz chyba, pludro, że młody szlachcic pobiera takie same nauki, jak mieszczański lub chłopski synek? No, częściowo takie same, bo to w szkółce parafialnej młodź szlachecka tym się jeno różni, że w pierwszych ławach siedzi. Ale mało który chłop czy lyk dzieci do szkół posyła. A wiadomo, że szlachcic młody zawsze uczyć się musi, bo głupim być - to dla szlachcica sromota. U nas w Sanockiem był kiedyś jeden taki - idyjota, ni pisać ni czytać nie umiał - powiedzieli od razu panowie bracia, że chłop to i o kaduk pozwal! Jakem wspominał, szlachecka młodzież (o ile nie pochodzi z biednych zaścianków) zwykle od najmłodszych lat uczy się pisać i czytać, a także historii Rzeczypospolitej i swego rodu, aby pamiętać o czynach przodków. Zwykle ojciec pokazuje dzieciom 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 króciocy i rusznicy. A to wszystko uzupełniają wiadomości na temat heraldyki i genealogii, aby łatwo mógł poznać, z kim pije i czy ze szlachcicem ma do czynienia. Potem, ledwie młodzian dojrzeje, czeka go nauka w szkole -

kolegium jezuickim lub pijarskim, czasami studia na Akademii Krakowskiej, Wileńskiej czy Zamoyskiej lub też – jeśli rodzice na fortunie siedzą – podróż zagraniczna. Dziwisz się, pludro, że u nas nawet rzemieślnicy w karczmach po łacinie mówią, a co dopiero szlachta! Każdy pan brat musi być obyty w łacinie, polityce, znać języki i świat. Często młodzi szlachcice zaciągają się także do magnackich pocztów lub wojsk Rzeczypospolitej, bo wszak służba w armii to jeden z podstawowych obowiązków szlachetnie urodzonego.

O honorze szlacheckim

Zapytasz, pludro, czym różniłby się szlachcic od mieszczańska czy chłop, gdyby ich wszystkich w jednakowy ubiór przybrać? Chytrze to sobie wymyśliłeś, ani chybi to sztuczka jezuicka albo żydowska. Otóż podstawową rzeczą, która już na pierwszy rzut oka różni szlachcica od plebejów, jest fantazja, czyli honor i poczucie własnej godności. Cham jest prostacki, chytry, leniwy, brudny i głupi, a szlachcic przewyższa go oglądą, gestem i poświęceniem dla Rzeczypospolitej. Spogląda hardo i śmieje, przed byle kim głowy nie schyli. Na obrazę zareagować powinien wyciągnięciem szabli. Każdy polski Sarmata musi posiadać herb, im starszy, tym lepiej – mój zwie się Wczele, a jest to pole szachowane srebrno-złote. Trzeba także znać zasługi rycerskich przodków, genealogię rodu oraz miejsce swego urodzenia – czyli posiadłość dziedziczną ojca.



Szlachcic wystrzegać się powinien hańby. A hańbi najbardziej posądzenie o nieprawne posiadanie szlachectwa czy wprost o wywodzenie się z chłopów. No bo pomyśl sam, co uczyniłby twój przyjaciel, pan Dydyński, gdybyśmy rzekł doń: „Wascina mać sodomie czyniła z chłopami, z czego zrozumiacie wynikiły dzieci”. Toż zaraz porwałby za szablę czarną, co ją przy boku nosi i mnie przyciął. I w prawie byłby!

A co jeszcze hańbi? Ja rzeknę od razu, że praca. Herbowy człek, poza uprawą roli czy doglądaniem majątności, nie może w Rzeczypospolitej, pod karą utraty szlachectwa, parać się kupiectwem, rzemiosłem

czy szynkować wódki. Oczywiście wolno mu sprzedawać plody z własnego folwarku. Wolno chłopów gonić do roboty, czy do Gdańska się ze zbożem wypuszczać. Nikt też nie zabrania szlachcicowi służyć na pańskich dworach czy w wojskach Rzeczypospolitej, pełnienia funkcji urzędowych w kancelariach i przy sądach, ani spędzania czasu na podróżowaniu błotnistymi traktami Rzeczypospolitej w poszukiwaniu przygód i bijatyk. Nikt także nie broni mu brania łupów na wrogu, które wszak przysługują każdemu uczciwemu wojakowi po zwycięstwie.



Niech mnie kule biją! Bóg mi waszych mościów zęstał! Zwę się Kawalski i o pomoc panów braci proszę. Otóż z wojen wracałem, gdzieś niejedną ranę zebrał i krwi wiele za Rzeczpospolitą utoczył. Po prawdzie, to mi Jezus Chrystus wierną służbę Matce Ojczyźnie wynagrodził i dwa wozy łupów ze sobą do domu wiozłem. Wszelako we dwa dni

drogi do mego dworu już wytrzymać nie mogłem i na świątym rumaku w skok do żonki pognąłem. Z jednym pacholkiem, bo czeladź przy wozach została. Czekalem w domu pięć dni, a wozy nie dojechały. Tedy wziął kilku domowych pacholców i ruszyłem na poszukiwania. Jednak niczemu nie nalaży! Pomóżcie, waszmościowie, dobra odzyskać, tedy niechybnie was nagrodzę. Zwiedziatem się, że w okolicy grasuje się jakowys banita i na trakcie łupy bierze. To ani chybi on! A że mną tylko trzech czeladzi do pomocy.

Aurea Libertas

Wszystkie przywileje szlacheckie w Rzeczypospolitej nazywane są „Złotą Wolnością”, czyli *Aurea Libertas*, otaczaną czią przez każdego herbowego człeka. Swobodę ową potwierdza każdy z panujących, a panowie bracia obawiają się wielce jej uszczuplenia. A najbardziej zniechędzone jest u szlachty widmo absolutum dominium – władzy absolutnej króla, która panuje, jak pewnie wiesz, w twojej Francji lub barbarzyńskiej Moskwie.

Pytasz, co by się stało, gdyby król nasz nie przestrzegał przywilejów? Gdyby wojsko zgromadził i chciał – dla przykładu – sejm rozwiązać? Jest i na to rada, bowiem w takim wypadku szlachta może wypowiedzieć posłuszeństwo władcy, zawiązując rokosz. Przekonał się o tym już król Zygmunt nieboszczyk Anno Domini 1606, kiedy to doszło do wojny domowej. Ale, taka to ci tam wojna – ledwie dwie setki trupów padły. A i to połowa z nich hajducy i czeladź, co się potopili w stagwiach w browarze w Warce. A druga połowa to ci, co pijani z koni pod Guzowem pospadali.

Mówisz, panie Bojla, że nam wolności zazdrościsz? Pewnie, że jest czego zazdrościć, bo tam u was byle szlachetka zduszony jest podatkami i samowolą urzędników królewskich. Takiej swobody i wolności jak u nas pożądają Niemcy, moskiewscy bojarzy i dworzanie, mieszkańcy Prus Książęcych i wielu, wielu innych krajów. Albowiem wolności szlacheckie stanowią 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, a także współdecydowanie o losach kraju przez przedstawicieli na sejmie.



Równość szlachecka

Tak jak już mówiłem, pludro, każdy z panów braci może uważać się za wolnego człowieka. A skoro wszyscy szlachcice zostali przez Pana Boga obdarzeni taką swobodą, są też równi między sobą. I w rzeczy samej, wśród nas Sarmatów nie ma lepszych ani gorszych, tak jak na zachodzie Europy. Nie ma hrabiów i książąt, dziedzicznych parów czy margrabiów. Jeśli kto się tak tytułuje, jak Gonzaga Myszkowski hrabią albo Ossoliński księciem, to musiał otrzymać ów urząd od obcych potęg. A za jakie zasługi, ja się pytam? Znadto to zdradą pachnie! A to ci jeszcze radzę pamiętać, że żaden, absolutnie żaden z tych waszych tytułów nie został nigdy uznany przez sejm Rzeczypospolitej. Jeśli więc jesteś grabia, markiz czy inszy sodomita, trzymaj język za zębami, kiedy ze szlachtą pijesz w karczmie i nie pyszni się tym, bo niektórzy panowie bracia, a zwłaszcza Mazurzy, wielce są na tym punkcie drażliwi.

Aby zaś zakończyć sprawę tytułów, powiem ci, że u nas toleruje się jedynie dawne ruskie czy litewskie familie książęce. Do Radziwiłłów czy Wiśniowieckich zacnie jest mawiać zwyczajowo - Wasza Książęca Mość. Zwłaszcza kiedy z kniazem gadasz, a samo jego dworacy są naokoło. A książąt ruskich nie licząc, w Rzeczypospolitej dopuszczają się jedynie polskie

tytuły, związane z pełnionymi przez dany szlachciców urzędami, takie jak wojewoda, kasztelan czy starosta i wiele, wiele innych.

Ma się rozumieć, że i u nas w Polsce do stanu szlacheckiego zaliczają się ludzie różnej kondycji. Szlachcicem jest i magnat, co siedzi na 50 wsiach i trzech miastach, i zagonowy szlachetka, który czasem może mieć i 1/4 wsi (tak zwanej kolokacyjnej). Powiadają, że pewna wioska pod Rawą Mazowiecką była kiedyś własnością aż 40 szlachciców, co znaczyło, że na każdego przypadało po 1/3 chłopu. Ale facecjami o Mazurach to mogę ja jak z rękawa sypać. Najważniejsze jest to, że wobec prawa wszyscy szlachetnie urodzeni są równi. Droga do dostojenstw i zaszczytów 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, Moskwę czy Kozaków. Stąd pan łatwo zmieni się w sługę, jeśli nie jest pewien swych sił i szabli.

Hierarchia urzędów:

w Koronie:

1. Podkomorzy
2. Starosta grodowy
3. Chorąży
4. Sędzia ziemski
5. Stolnik
6. Podczaszy
7. Podstępdek
8. Podstoli
9. Cześnik
10. Łowczy
11. Wojski większy
12. Pisarz ziemski
13. Miecznik
14. Wojski mniejszy
15. Skarbnik

na Litwie:

1. Ciwun
2. Marszałek
3. Podkomorzy
4. Starosta grodowy
5. Chorąży
6. Sędzia ziemski
7. Wojski
8. Stolnik
9. Podstoli
10. Pisarz ziemski
11. Podwojewodzi lub podstarości
12. Sędzia grodzki
13. Pisarz grodzki
14. Podczaszy
15. Cześnik
16. Horodniczy
17. Skarbnik
18. Łowczy
19. Miecznik
20. Koniuszy
21. Obożny
22. Strażnik
23. Krajczy

O tytułach szlacheckich

Podkreślaniu wolności i równości służą także tytuły, jakimi szlachcice zwracają się do siebie. Na powitanie powiadają: „Czołem, panie bracie”, co jest nieco poufale, lub częściej: „Czołem waszmości”. Szlachta zwraca się do siebie per „waszmość”,

„waszmość pan”, „waćpan”. Skrótowe „waść” jest w zwyczaju u znajomych, a „acan” to słówko poufale, do dobrych kompanów czy sąsiadów. Albo też wielki magnat mawia „acan” do szlachetków, bo myśli, że jest od nich lepszy. Do kompanii kilku panów braci mawiasz: „mości panowie” lub „waszmościowie”. Za obraźliwe uważa zaś stwierdzenia: „ty psi synul”, „ty kpie!” „łżesz jak pies!”, „chamie!” czy „taki synul” i tak dalej.

Mieszczankom mówi się grzecznie „panie”, ale nigdy „panie bracie”. Do chłopów mówisz wprost po imieniu, a jeśli chcesz grzecznym być, to w liczbie mnogiej - „wy, Macieju”. Zaś chłop do szlachcica winien mawiać „jaśnie panie”, „wielmożny panie” czy „wasza miłość”. I koniecznie czapkę z głowy zdjąć musi, bo inaczej w pysk weźmie, albo i czekaniem po łbie. Był tu u nas proces niedawno o odszkodowanie za chłopą, co go towarzysz wojskowy zabił za niedziedję czapki właśnie.



A nie próbuj, szoldro, przeklinać po łacinie czy w waszym szepluniawym języku galickim. Na Mazowszu to ujdzie, bo tam języków nie znają, ale u nas w Małopolsce nabawisz się za to kresy na gębie, a i żebra ci porachują albo z szynku wyrzucą.

A jak już o grzecznościach mowa, to ci jeszcze o listach opowiem. Bo to wiedzieć musisz, że intytulacja listu wiele zdradza. Mieszczankom pisze się „Łaskawy Panie”, ewentualnie „Panie i Przyjacielu”. Gdy piszesz

do szlachcica Rzeckiego, zaczynasz „Wielmożny Panie Rzecki, a mnie Mości Panie Bracie”, a jeśli do możniejszego pana (kasztelana, na ten przykład), to zaczynasz „Jaśnie Wielmożny Panie Kasztelanie”. Kniaziom ruskim zwyczajowo pisze się „Jaśnie Oświecony Książę”. Jeśliś prosty szlachcic, nie piszesz księciu „panie bracie”, bo on dumny i za brata cię nie uważa (choć nieprawda – jakem mówił, cała szlachta równa). Broń Boże, nie napiszesz też „bracie” do mieszczanina, chyba żeś sam łyk i się do braterstwa poczuwasz. Gdy tedy sam list otrzymasz od szlachcica, zaraz poznasz, czy darzy cię należnym szacunkiem – właśnie po tym poznasz, czy cię tytułuje „bratem”, czy też tylko „panem” albo „przyjacielem”.

O hołocie i karmazynach, to jest o szlachcie różnej kondycji

Zaschło mi w gardle, panie Dydyński, więc... Pewnie, że piwa jeszcze pozwolę. Z przyjemnością i miłą chęcią. Zaczne to wareckie piwo, zimne i pieniste. Zaiste, Żyd ma tu gdzieś loszek ukryty, gdzie pewnie koło piwa czerwonce leżą złote. Jak tu zawitają swawolnicy, wnet karczmarza przypieką i trzosa wydobędą.

O czym to ja... A, o szlachcie. Tak jak wspominałem, w Polsce i na Litwie najbiedniejszych spośród panów braci, tych, którzy poza herbem, koniem i szablą, a często portretem przodka wątpliwej kondycji nie posiadają absolutnie niczego, zowie się szlachtą „hołotą” lub „gołotą”. Są to szlachcice nieposesjonaci, to jest nie posiadający ziemi, którzy stoją wprawdzie wyżej niż chłopci czy mieszcianie, ale niewiele znaczą. Mają niby pełnię praw szlacheckich, ale nie do końca, bo niektóre prawa wiążą się z posiadaniem majątności. Jednak każdy z nich dojść może prawem i lewem do najwyższych zaszczytów. Tak właśnie zaczynał na przykład Jan Zamoyski, który od lichego zaczął, a potem sekretarza Jego Królewskiej Mości doszedł do hetmańskiej buławy, podobnie Koniecpolscy, Tarnowscy, Jabłonowscy, Sapiehowie i inne rody, których nikt nie zliczy. Ot, znalazł się na zaścianku sprytny szlachetka, w wojnach się odznaczył albo w służbie i zdobył wioski, dwory, królewszczyny, tytuły, a potem został karmazynem.

Nieco wyżej od gołoty stoi w Polsce i na Litwie szlachta zaściankowa, zwana także chodackową 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 posiadają oni jakąś część wsi kolokacyjnej, na przykład 1/2 czy 1/4, a mieszkają 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 schłopenia.

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 wielcy posesjonaci - właściciele co najmniej kilkunastu wsi. Najbogatszych panów zwie się magnatami. Majątki ich liczą po kilkadziesiąt wiosek, czasem obejmują całe miasta, a to oznacza setki lub dziesiątki tysięcy poddanych. Szlachcice ci, zwani także karmazynami, utrzymują zwykle prywatne armie, czasem 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.



O gościnności polskiej

Gościnność to jedna z bardzo ważnych cnót szlacheckich. Herbowi nasi bardzo chętnie przyjmują w swoich dworach cudzoziemców i gości z dalekich stron. A sam widzisz, pludro, że niczego ci tu nie skąpimy.

Jednak co ci powiem, to ci powiem, ale ci powiem, że w Polsce nie będziesz nigdy w dużym poważaniu. Nikt w Rzeczypospolitej nie lubi Niemców - małych, pracowitych dusigroszy, niezdolnych do pojęcia fantazji i duszy szlachetnie urodzonego Polaka. Bo przecież: „póki świat światem, nie będzie nigdy Niemiec Polakowi bratem”. Francuzów też nie, bo to wymalowane fircyki, a do tego rozpustnicy bezwstydni. Pamiętamy też, że francuski król Henryk tronem naszym wzgardził, za co Pan Bóg skarł go sztyltem skrytobójcy.

Kogo lubimy - zapytasz? Ha, pewnie Węgrów, bo wszak jak powiadają „Polak - Węgier dwa bratanki, i do szabli i do szklanki”. Zacni też są Szkoci, bo

zawzięci w walce i honorowi, tak samo jak Irlandczycy, których kraj zagarnął podły tyran angielski. A Włosi i Francuzi to fircyki i sodomici, bo nikomu spośród naszej szlachty nie dorównają w picu miodu, piwa i gorzałki. Strach pić z nimi, bo jeszcze gotowi uczciwego szlachcica wydupczyć.

Czy lubię Turków? Pewnie, że tak. A dlaczego? Bo dobre towary wożą w taborach. No i po walce pohandlować z nimi można. Trochę się niby bijemy, bo wszak księża powiadają, że Rzeczpospolita to przedmurze chrześcijaństwa. Jakem był pod Chocimiem, tom się napatrzył na Turków poganów sprośnych. A mieli wielbłądy, to jest konie dwugarbne, a także i słonie. Pan Bóg musi mieć doprawdy abominację na ten sprośny naród, co nie pije wina. Jednak główny nasz wróg największy, najgroźniejszy i nieprzejednany to Moskwa.

Dziwne to wszystko, jednakowoż tak jest. Powiadają, że Moskwa i my jednakowe jesteście słowiańskie narody. Jednakowoż to ci powiem, szoldro, że gdy w młodych latach byłem w Moskwie wraz z carem Dymitrem, nie szło mi się dogadać z Moskalami. Ni przecz, ni zacz naród ten czuje do nas Sarmatów dziką nienawiść i gdyby tylko mógł, to w pień wyrzynałby szlachtę całą. Może to z tego powodu, że w niewoli wiekuiście siedząc, zapomniał smaku wolności i teraz zazdrości jej nam - Polakom. Wszystkim bowiem rządzi w Moskwie samowola carska, knut i bat, a gdy jakiś bojar nawet coś nie po myśli cara uczyni, zaraz go włoką służalcy do turmy, na Sybir, albo wprost na szubienicę. Oto jest zatem wróg nasz największy, z którym, w kościach czuję, spotykać się nam jeszcze nie raz przyjdzie. A jaki wynik tej walki będzie, Pan Bóg jeno wiedzieć może.



Ech, waszmościowie! Stanął u mnie w gościnę pan Stefański trzy niedziele temu i wciąż siedzi. Głodny wciąż, pije jak smok, a czeladź ze sobą dwa tuziny przyniósł. Każdy jeden od drugiego gorszy. Dziewki służebne mi balamucą, burdy wszczynają, w karty grają i piją co noc. Ze szczeniłem mnie zrujniają. Jako, że honor swój mam, tedy nie mogę starożytnego prawa gościnności złamać, ale już ledwie co mi majątku zostało. Tedy proszę wasze moście, coysicie mnie nieboraka wspomogli. Uprzykrzajcie Stefańskiemu pobyt, a najlepiej go jakim fortelem wyprowadźcie precz. Będę wam dozgonnie wdzięczny!

O tolerancji polskiej

Pij, pludraku. Pij do dna! Możesz tam sobie być wiary katolickiej, unickiej, prawosławnej lub luterskiej. Możesz i w diabła wierzyć, ale tę szklenicę miodu ze mną wypić musisz! Co, mówisz, że nie idzie miód? Toż to półtorak zacny, niechrzczony. O, widzisz, jak

wypileś, od razu świat pojaśniał. Wiele takich szklenie miodu wypić musieli ojcowie nasi, kiedy w roku 1573 ustanowili sławną Konfederację Warszawską, gwarantującą wieczny pokój pomiędzy różniącymi się w wierze. A ustanowili nie bez powodu, bo pół roku wcześniej królowie wasi wszeteczni w czasie niesławnej nocy świętego Bartłomieja wymordowali hugenotów w Paryżu. Tak tedy szlachta u nas postanowiła wieczny pokój pomiędzy różniącymi się w wierze. Aby żaden szlachcic – katolik, kalwin, protestant, arianin – nie był nigdy z powodu swej wiary prześladowany.



Nic w tym wszystkim dziwnego, od samego bowiem początku Rzeczpospolita nasza była królestwem, w którym żył obok siebie katolik, Żyd, pop, kalwin, Rusin błahocześny i Tatar. Nikt też, ręczę, chyba że idyjota jakiś albo zajadły jezuicki wychowanek, nie będzie z powodu wiary wstrętów ci czynił. Uważaj tylko na Mazowszu, bo Mazurzy, jako hołota i szelmy (a to ci jeszcze dodać muszę, że każdy Mazur, gdy się rodzi, ślepy jest do dnia dziewiątego jak szczenię) nie lubią innowierców, bo wszystko to katoliki, co w niedzielę tłuką łbami w kościołach przed ołtarzem, a gdy ze świątyni wyjdą, zaraz do karczmy a zamtuza idą. I to ci jeszcze powiem, że przy Mazurze lepiej byłoby ci człowieka zabić, niż postu nie przestrzegać.

Rzecz jasna, Pan Bóg wyznaczył Rzeczypospolitej szczególne zadanie dziejowe – obronę Europy przed islamem i Moskwicinami. Polska jest bowiem, o czym już wspominałem, przedmurzem chrześcijaństwa, jako że graniczy z Turcją i Moskwą, nade wszystko zaś z

powodu bezustannego zagrożenia przez Tatarów. Rzeczpospolita tedy ma strzec całego cywilizowanego świata przed wspomnianymi nacjami. A ponieważ pełni rolę przedmurza chrześcijaństwa, nie dziwnego zatem, iż otoczona być musi szczególną opieką i protekcją Boga.

Ty pewnie nie wiesz nawet, Francuziku, że większość szlachty Korony i Litwy może pochwalić się koligacjami ze świętymi. Toż ja, zagonowy szlachetka spod Sanoka, krewnym jestem świętego Piotra, a to przez Kmitów, spowinowaconych z moją babką. Zaś patronką narodu szlacheckiego naszego jest Matka Boska, a jej sanktuarium możesz oglądać w kościele ojców paulinów w Częstochowie.

Szoldra jesteś, pludrak i szelma, a kto wie – może sodomita. Ale to ci powiem, że nigdzie w Europie nie masz tylu świętych jak w Polsce. Ma się rozumieć, że pewnie nie wiedziałeś też, że niebo i piekło także są zorganizowane na wzór państwa polskiego. Bo jeśli Rzeczpospolitą stworzono w sposób doskonały, a zatem gdzie, jak nie u nas, Pan Bóg miał szukać wzorców? Wszak on jest królem wszystkich sfer niebieskich, a świętych zwołuje na sejmy niebieskie.

Piekło także widzi mi się podobne do naszej Rzeczypospolitej. Insze są diabły szlacheckie, które szlachciców do złego przywodzą, a inne czarty mieszczan do złego judzą. Jeszcze zaś podłejse są diabły chłopskie, którym wara od szlacheckich dusz, bo jakże to tak, aby szlachcica pilnował w piekle zwykły chłop! Toż i Lucyfer nie dopuściłby do tego!

Jak chłopci śrubują się na szlactwo

Szlachcic polski czy litewski musi patrzeć na ludzi podłejsej kondycji z góry, być dumny, nosić się godnie. Prawdziwy Sarmata tedy odnosi się do innych mieszkańców Rzeczypospolitej wyniośle, mieszczan nazywa „łyckami”, chłopów zaś „chamami”, uważa ich także za niegodnych honoru. I nic zresztą dziwnego. Jak już gdzieś wspominałem, biblijny Noe miał trzech synów: Sema, Chama i Jafeta. Od Sema wyszły wszystkie ludy Wschodu, od Chama – chłopci, szlachta zaś wywodzi się od potomstwa Jafetowego.

Liczne przywileje nasze szlacheckie sprawiają jednak, że wielu mieszczanków, a nawet chłopów podaje się nieprawnie za szlachciców. Mówisz, że we Francji to nie może być. Ale tu w Polsce to całkiem normalna rzecz, bo szlachty jest tyle, że nieszlachcica wśród panów braci szukać, to jakby igły w stogu siana.

Korzystając z tego zatem, wielu plebejów śrubuje się na szlactwo, przywdziewa sarmackie stroje, zmienia nazwiska i niknie w ogromnej liczbie szlachty, zamieszkującej Rzeczpospolitą. Za nieprawne podawanie się za szlachcica grożą srogie kary – wtrącenie na pół roku do wieży dolnej oraz konfiskata wszelkich dóbr – a nadto takiego Judasza prawo każdemu pozwala po prostu ubić na miejscu.

Jak poznać fałszywego szlachcica? Znajomy mój jeden, imię pan Walerian Nekanda-Trepka, jeździ po Małopolsce i spisuje skrzętnie osobliwą księgę, która zowie się „*Liber Generationis Plebeianorum*”, czyli „*Liber Chamorum*”, Księga Rodzaju Chamskiego. Otóż pan Trepka umieścił w swoim dziele wielką liczbę nazwisk szlachty, która w jego mniemaniu nieprawnie wśliznęła się w szeregi panów braci. Chcesz, to przytoczę ci kilka przykładów.

Ot, Kozubski, chociażby. Myślałbyś, że to szlacheckie nazwisko. A tak zwał się zwykły, chłopski syn z Brnia, który 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 chłopal

Innego weź Gródeckiego, chałupniczego syna 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 Gródeckiemu polecił spisywać rejestra celne. A gdy sługa co nie ku myśli starosty uczynił, kijem nieraz bierał i jako mieszczanin leda jaki do kuny i kabata wiele razy wsadzony był. A teraz szelma taki – szlachcica udaje!

Inny przypadek podał mi kiedyś jaśnie pan Mikołaj Spytek Ligęza z Bobrku. Otóż spotkał kiedyś w Krakowie innego Ligęzę, a gdy spytał go, z których on Ligęzów, ów szelma i łajdak nie umiał mu rzec skąd. Kazał tedy pan kasztelan sprowadzić kata, ale wówczas hultaj rzekł mu: „Nie Ligęza ja żaden, ino Łagęzą mnie przezwali, stąd niektórzy przekreślił moje nazwisko na Ligęza”.

Dziwna rzecz, ale radziłem szczerze panu Trepce, aby dzieło swoje ogłosił drukiem. Toż dopiero zdziwiliby się panowie bracia, ilu to krewnych i znajomych mają. Ilu chłopów i hultajów do ich herbów się przysłało.

No, ale dość o plebejach. Po kielbasie napijwa się.



Szelma sąsiad mój, pan Jarzębowski, jest pewnikiem cham, co się na szlachcica kreuje. Co i rusz z niego plebej wychodzi, a to w kościele, a to w karczmie, a to przy uczcie. Powiada, że jest z Litwy rodem, ale mu nie wierzę. Dowiedźcie się, mości

panowie, o jego korzenie rodowe i dowody mi na jego chamskie pochodzenie dostarczcie, to jak nie was ozłocę. Powiadał ów kiep, że ród jego z wioszczyny Krajki jest w nowogródzkim powiecie. Jedźcież tam i wypytajcie! Wyście rycerze, i biednej wdowie chyba prośby nie odmówicie? Wszelako i trzosić się na drogie znajdują.

O pijaństwie, pijakach i pijanicach

Ho, ho, dopiero antalek drugi napoczęty, a już pan Bojplan sennie się kiwa. Co? Pić nie będziesz, pludro? Kubek dnem do góry obrócić? Nic ci to nie da, bo to jest kubek w kubek! Żydzie, miodu!

A to jeszcze musisz wiedzieć, że 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 gorzalki. Każdy szlachcic polski musi umieć dużo pić. Wszak zdolność osuszania kielichów, beczek i gąsiorów wyróżnia szlachetnie urodzonych spośród ludzi nikczemniejszej kondycji. Bo wszak „Chłopska rzecz – siła jeść, siła pić – szlachecka!” Stąd i żadna uroczystość, żadne spotkanie czy uczta nie mogą się obejść bez pijatyki, a – bywa – także i zwady. Zaś największym poszanowaniem w Polsce i na Litwie cieszą się ci panowie bracia, którzy nie ustają w napełnianiu swoich brzuchów coraz to nowymi kwartami szlachetnych trunków.

Piwo z rana jak śmietana

Najpierw powiedzmy sobie, jakie trunki i w jakich ilościach pije się w Polsce. A ty, pludraku, pilnie bacz i wszystko, co ci powiem, notuj, co by potomnym przekazać. Niechaj twoi pobratymcy we Francycji dowiedzą się, jakie miody i piwa pija herbowy szlachcic polski. U nas w Rzeczypospolitej musisz wiedzieć, jakie rodzaje trunków uważa się za godne gardel herbowych panów braci, a jakie pozostawia do użytku chłopstwa i czeladzi.

Najważniejszym napojem dla wszystkich ludzi zamieszkujących Rzeczypospolitą jest piwo. Jak napisał pewien 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”. Pytasz, ile piwa dziennie pije polski szlachcic? Ha, beczkę, antalek, dwa antalki może! A tak naprawdę będzie tego ze dwie kwarty, to jest po waszemu 2 do 4 litrów. Jest to zatem podstawowy trunek dla wszystkich. W niebie pewnie także muszą go pijać. A piwo w Polsce jest tak znane i sławne, że i w kościołach chwałę jego głoszą. Imaginuj sobie, kiedyś był kiedyś w Gielniowie (które z piwa swego słynie), na odpuszcie świętego Ładysława, patrona miasta, ksiądz w kazaniu wyliczając jego zasługi i łaski, które spadły na miasto, dodał, iż: „ten święty uczynił i tę łaskę obywatelom tutejszym, iż pobłogosławiwszy wody, od tych czasów piwo dobre i sławne gielniowskie”. Usłyszał te słowa pewien towarzysz wojskowy i odezwał się naonczas: „Prawda, mości księżu, pójdźmy na nie”. I cały kościół wnet opustoszał, bo wszyscy ruszyli hurmem do karczmy.

O rodzajach piw różnych

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 słowny w całej Polsce, a nawet poza jej granicami. Najbardziej znany jest browar warecki, który mieści się pod Warszawą, na Mazowszu. Piwo z niego piją nie tylko królowie nasi, lecz nawet papież. I to ci jeszcze powiem, że zasmakował w nim sam Ojciec Święty 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.

Poza piwem wareckim znamy inne odmiany tego trunku. Na Rusi pija się piwa żółkiewskie i halickie, w Lubelskiem wachockie, 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!”.

A o piwach piszą nasi poeci:

*Łagodne z gęstą pianą obaczysz Brzezińskie
Albo Łowieckie, co więc chłopom gęby krzywi
Albo Wareckie, którym Warszawa się żywi
Ujskie i to przyjemne, gdy nieprzepsalone
Wielkie nie mniej sławne. Nie gań Żółkiewskiego
We Łwowie miej się do Jezuckiego.
Zielone biłgorajskie jak lipiec się pije*

Chamy taki miód piją!

Kolejnym bardzo popularnym trunkiem jest miód. Tego także znanych jest kilka rodzajów, jednakowoż rej wodzi wśród nich szlachetny płyn zwany „lipcem”, przyprawiany ziołami, przechowywany w piwnicach szlacheckich domów. Pyszne są miody owocowe – wiśniaki, maliniaki, dereniaki i insze, co się je robi z dodatkiem suszonego owoca. A każdy miód wedle gęstości ma swój rodzaj: półtorak, dwójniak, trojniak albo czwórniak. W półtoraku na jedną część płynnego miodu tylko pół części wody przypada, jest więc gęsty i słodki nad miarę. W dwójniaku pół na pół miodu z wodą biorą, w trojniaku zaś dwakroć więcej wody niż miodu. Czwórniaki i piątki są już tak rozwodnione, że nie trunek to biesiadny, a woda z miodem, której się w szlachecki żołądek łać nie godzi. Chyba, że do obiadu zamiast piwa.

Ale dość o miodzie. Obok niego panowie bracia piją chętnie wino. Idę o zakład, pludraku, że od liczby jego gatunków dostaniesz zawrotów głowy. Zwłaszcza, gdy zakończymy zaraz pić miód i osuszmy piwniczek Żyda. Szlachta zna nie tylko wino zachodnie, sprowadzane przez Gdańsk hiszpańskie małmazje 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 anyżową, do której poza korzennymi przyprawami dodaje się także blaszki prawdziwego złota. Mówisz, że to niemożliwe? Poczekaj, szoldro, skończymy jeno tę baryłkę miodu, po niej wina, a zaraz każę Żydowi przynieść gdańskiej. Poza nią, wszyscy znają podłejsze rodzaje tego trunku. Piją je chłopci, pije drobna, zaściankowa szlachta, a także towarzysze wojskowi i Kozacy.

Biesiada, że Bies siada!

Teraz, skoro wiesz już, co się pija, warto chyba powiedzieć sobie, kiedy i gdzie można to czynić. Życie szlachcica polskiego obfituje w niezliczoną ilość okazji do wypitki. Chrzcziny, wesela, pogrzeby, na których śpiewa się czasem i „Sto lat”, szlacheckie zjazdy i sejmiki – wszystkie one muszą zakończyć się osuszaniem niezliczonych stągwi i beczulek. U nas w Rzeczypospolitej pije się w karczmach, 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, kielbasy, warzywa, kiszki i wiele jeszcze innych potraw. Ma się rozumieć, że podawane są one po staropolsku. Tak jak na stole u nas widzisz, szoldro, nie jadamy po francusku, a na uczcie we dworze szlacheckim nie grozi ci, że na dziesięć półmisek przypada pół kurzego udka. Wszystkie misy i talerze powinny być czubate. Bo wszak, jak mówi stare, dobre, sarmackie przysłowie: zastaw się, a postaw się. Mięso je się głównie rękoma, co zaś do reszty, to goście używają własnych łyżek i widelców. Tak jak widzisz, ja moje noszę zawsze za cholewą.

Kiedy goście zaspokoją pierwszy głód, 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. Jeśli białogłowy są obecne, zazwyczaj pani domu żegna się teraz z towarzystwem i zabiera niewiasty na spoczynek, iżby na pijatykę najcięższą nie patrzyły. Zwykle sam goszczący spełnia teraz pierwszy toast za zdrowie najdostojniejszego spośród siedzących przy stole. 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 niezliczone facecje, anegdoty i wesołe zdarzenia.

Takie biesiady trwają bardzo długo, a żaden szanujący się gospodarz nie wypuszcza gości trzeźwych do domów. I ciebie, pludro, nie wypuścimy trzeźwego, bądź tego pewien. Jak już goście zjadą do dworu, to muszą pić, aż pospadają z ław, a służba wyniesie ich do alkierzy. Myślisz, że często tak się kończą biesiady? Guzik prawda! Pod stołami skończyć mogą jedynie uszlachceni potomkowie chłopów, niegodni miana polskiej szlachty. Prawdziwy herbowy człek, tak jak ja, 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.



A 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 posieklili się szablami, a ostatni wpadł w nocy do stawu.

Jakem rzekł wcześniej, kiedy trafisz do dworu szlacheckiego, nie wymigasz się od picia. Zresztą choćbyś nawet chciał, to ci się nie uda. Cóż bowiem dobry szlachcic robi wówczas, gdy któryś z uczestników biesiady, wyrafinowana szelma, hultaj i prostak, uchybiając dobrym obyczajom i świętemu prawu gościnności, czyni rzecz straszną - nie chce pić? I na takich mamy sposoby! Kogoś, kto uchylił się od spełnienia kolejnego pucharu, zwykle otacza się

służbą. Na nic zda się odchylenie do tyłu, bo za nim stoją dolewający do kielichów pacholkiwie, nic nie da wykręcanie się, a nawet chowanie pod stół, bo i tam czuwać powinien hajduk, skwapliwie napełniający puchary.

Oczywiście, nie na wszystkich niepijących szelmów potrzeba tak wyrafinowanych sposobów. Czasami wystarczają odpowiednie naczynia. I tak, nie może się uchylić od picia szlachcic, któremu dano do ręki kulawkę - kielich bez podstawki. Nijak nie pomaga też odwrócenie do góry dnem kielicha „kubek w kubek”, bowiem po drugiej stronie pucharu jest także sama czasza, jak po pierwszej.

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 panowie bracia uznają to, że kielich stłuczysz o własną głowę. Co, mówisz, że nie uczynisz tego, bo się guzów boisz? Tedy twój łeb francowaty z gliny, a nie jak nasze - szlacheckie - z żelaza.

Śmierć z przepicia

Więc powiadasz, że Polacy są bez wyjątku najznamienitszymi pijakami na świecie? Prawda! Jednakże musisz pamiętać, iż nasze trunki nie mają dużej mocy. Najmocniejsze wódki zawierają zaledwie 20 procent alkoholu. A zatem niedobór mocy rekompensować trzeba większą ilością wypijanych trunków.

Czy, pytasz, któryś ze szlachciców umarł kiedyś z przepicia? O, niejeden. Ja sam zachorowałem bardzo die 30 Augusti. A przypadła mi ta choroba z przepicia, dla nieszczęśliwej kompanij, która mię zawsze do tego przywodziła. A ilu szlachty pomarło od szabel, w zwadach po pijanemu wywołanych? Ilu do stawu wpadło pod dobrą datą, albo zleciało z konia nieszczęśliwie, nikt tego nie zliczył!



Siostrzeńcze mój ukochany. Jako wiesz, że trzy niedziele okrutnie wielki bal u mnie na staroświeckim zamku udaje. Okolicznej szlachty multum zjedzie i pijanstwo pewnie będzie srogie. Tedy chcę, co byś z kilkoma hajdukami i kompaniami swemi strażowaniem się zajął. Zadaniem twoim będzie dopilnować, co by się goście po pijaku w stawie nie potopili, albo na szable nie pobili, albowi inszych dziwów nie wyprawowali. Wole się zabezpieczyć, bom nie raz widział, jak kto próbował nieczym ptaszyna z nadmiaru trunków z dachu sfrunąć. Tedy masz tu sakiewkę i strażuj nad pijanicami. A jak się sprawisz, to i drugą sakiewkę dostaniesz.

O sławniejszych pijakach

Rzecz jasna, nie byłoby Rzeczypospolitej szlacheckiej, gdyby nie istnieli w niej wielcy pijanice, którzy potrafili wchłonać ogromne ilości miodu, wina i piwa, nawet wtedy, gdy wszyscy ich towarzysze leżą już pod stołami. Jednym z najsławniejszych pijaniców, czy też, jeśli kto woli, moczygębów, był Janusz Sanguszko. Miał on tak tęgą głowę, że gdy już się spił, kazał zaprzęgać konie do karety i przejechałszy 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. Tego wszyscy w województwie sandomierskim nazywali „pijakiem pobożnym”, nade wszystko lubił bowiem pić 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, wymagała specjalnego przygotowania. I tak 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 zgromadzenia.



Pan Borejko nie mógł wszakże urządzić 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 zaczynał 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 zacnego sposobu postępowania, nie przymuszał bowiem nikogo do ścinania kwartowych szklanec duszkiem, pozwalał odetchnąć, choć nie za długo. Wy pewnie, podróżacy, powiedzielibyście, że był humanista z niego pełną gębą.

Innym z kolei sławnym pijanicą, któremu znał i nieraz z nim pijał, był Konrad Badowski, pisarz ziemski lubelski, który, gdy już wypił zbyt wiele i nie był w stanie włączyć rękoma, stał pod ścianą, zadartłszy głowę do góry, licząc na pomoc współbiedniaków. I rzeczywiście, co i raz któryś z pijących wstawał od stołu, po czym z pełnym kielichem zbliżał się do sławnego moczygęby. Ów natenczas otwierał tylko 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 są obdarzeni tak wielkim taktem i ogładą. Żyją u nas i tacy, którzy mogą być wielce niebezpieczni dla podróżnych. Rzecz jasna, wcale nie z powodu braku gościnności. Raczej z jej nadmiaru. Mogło bowiem się zdarzyć, że któryś z wielkich moczygębów, nie mając kompanii do wypicia, nie zechciał wypuścić gościa zbyt szybko.

Kiedy jesteś tedy w Piotrkowskiem, pludro, unikaj jak ognia Bąkowej Góry. Unikaj, bowiem ma tam swój dwór Adam Małachowski. Pijanica ów ma wielki, półgarncowy (to jest mieszczący 2 litry) kielich, zwany „corda fidelium”. Każdy, kto tylko po raz pierwszy gości we dworze wspomnianego szlachcica, musi wychylić duszkiem całą zawartość pucharu. Nie ma zmiłuj, nie ma odpuszczenia. Jeśli zaś mu się to nie udaje, 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 gardel. 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 dopileś, bracie! - zawołał pan Małachowski - dolecie mu, dolecie!” Osaczony bernardyn począł doić kolejny kielich powolnymi łykami, po czym ten także odjął od ust niedopity.

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 12 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.



Mowa pijacka

Jeśli kiedyś wypadnie ci, panie Bojpląn, w Polsce zostać, indygenat otrzymać i być naszym szlachcicem, pamiętaj, iż aby mieć mir między panami braćmi i uchodzić za znamienitego pijaka, powinieneś znać gwarę pijacką, którą posługują się nasi opilcowie. I tak zamiast „wypić” powinieneś mówić „bąbnać”, „chmolić”, „ciąć”, „golić”, „gagnąć” czy „smoktać”. Wódka to „gegawka”, „likwor”, „lykt” czy „sapientia”, jak powiadają prawnicy. Zaś stopień upojenia moczogęby określa się z kolei jako: „jak bela”, „jak bąk” czy „jak dudy” lub „jak świnią” (po raz pierwszy zapisane w roku 1580). Określenie „na amen” nie wymaga komentarza. Z kolei pijanicę zna się jako „gorzałecznika”, „leja”, „łykacza”, „moczogębę”, „opilca” czy „wydmikufla” lub „żłopaka”. Kielichy, w zależności od wielkości, nazywać powinieneś: „hiszpanami”, „kuśtykami”, „garncami” lub „bombami”. Inaczej skonfundują cię drudzy panowie bracia i na śmiech podadzą.

Szlacheckie zabawy

Czym zabawia się szlachta nasza? Wspominałem już szeroko o picu gorzałki, piwa i miodów. Grywa się w karty, w kości, szachy, zabawia czytaniem ksiąg lub układaniem fraszek. Nieraz, gdy w miasteczku

dzień targowy, to i tam szlachcic pojedzie. A każdy zamożniejszy pan brat oddaje się także z zamilowaniem łowiectwu. We dworach panowie bracia trzymają psy myśliwskie, ogary, charty czy wyżły, a często duże arsenały myśliwskie - wnyki, strzelby, sieci na niedźwiedzie, nie brakuje również trofeów ze szczęśliwych polowań - łbów wilków, turów (z których ostatniego zabito parę lat temu pod Warszawą), 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. A jak już w domu nie mają co robić, tedy panowie bracia zaciągają się do wojska i hajda – na Moskwę albo na Tatarów z Kozakami.

Łoże i niewiasty, to jest o pannach, dziewicach, tudzież ładacznicach

Od razu wytrzeźwiałeś, gdy przeczułeś, że będę o tym gadał. Otóż wiedz, franco galicka, że szlachta polska na jednym z pierwszych miejsc stawia uroki kobiecego ciała i rozkosze alkowy. Bo wszak jak żyć bez miłości? Może są gdzieś na świecie ludzie, którzy poprzestają na wdychaniu do ukochanej, ale my, szlachta polska, musimy odnosić wiktorie nie tylko w polu, ale i w łóżnicy.

O to, który szlachcic ile może dziewczek zaznać i czy z niego ogier, poznasz zwykle po wyglądzie. Łoże służy bowiem przede wszystkim krępkim, krwistym i potężnym panom braciom, 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” – pisze uczony mąż nasz Jakub Kazimierz Haur. Stąd już po porodzie poznasz waszmość rozpustników. Ot, choćby młody panicz Jan Zamoyski, lubo na wroście jest upośledzony, ale mocny, krępki, jurny przy tym, jako karłowie bywają. Mimo że młokos, już za dziewczkami się ogląda i to pewna, że wyrośnie zeń arcyłubieżnik.



Gości Panowie! Za kilka dni ślub mój będzie w przemyskim kościele. Gości sprosilem wiele, a mszę odprawia dwa tuziny księży. Żonka moja Krystyna to okrutnie bogobojna niewiasta i chce, co by ślub się iście po chrześcijańsku odbył. Wszelako bobu mi tym załat, bo od kościoła ledwie kilka kroków jest ulica, na której

multum jest ładacznic. Nie może to być, by grzeszne swe ciała sprzedawały w chwili, gdy ja przed Bogiem ślub biorę. Tedy węźcie je na wóz porwijcie i za miasto wywieźcie, lub też przepukcie, albo na Bożą chwałę potrójcie. Równie dobrze wszystkie możecie z bandoletoń wystrzelać. Byle mój ślub po chrześcijańsku mógł się odbyć!

O wianku i dziewicach

Siedzę ja tu z tobą, szelmo, przy piwie i nie wiem, jak gadać. Bo jeśli powiem to, co wyczytasz w naszych księgach i pamiątkach, to pomyślisz, że lżę, bo tak cnotliwi ludzie, jako szlachcice polscy, na ziemi żyć nie mogą. Zgoła gdy prawdę powiem, to... Zadziwią się potomni, jak niezbożnie żyjem.

Gdybyś waszmość przejrzał sobie nasze silva rerum albo pamiątki panów braci, to byś z podziwu wyjść nie mógł. Wynika z nich, że tak żyjem, jako Rycerze Chrystusowi, czystiej niżli mnisi w klasztorze. Wszyscy do kościoła chodzą, wszyscy się modlą, a panny za mąż w wianku wychodzą i w czystości, a jeśli do łoża chadzają, to tylko po to, aby potomków zacnych Rzeczypospolitej przysporzyć. A gdy pod kawalerem leżą, to myślą jeno o wniebowstąpieniu pańskim. A kiedy rodzą, to leżąc krzyżem.

Wszelako ja szczerze mówię – leż to i nieprawda!

Wszyscy u nas powszechnie uprawiają, panie bracie, Ars Amandi. I to wcale nie zawsze po to, aby przysporzyć nowych świętych i obrońców wiary katolickiemu kościołowi. Wielu po to, aby się jeno zabawić, lub co więcej kochanic bądź kochanków zaliczyć.



Młodzi szlachcice, nim wstąpią w związki stałe, korzystają co się zowie z wdzięków ładacznicy, czyli murew, których całe tabuny włóczą się po miastach, jarmarkach i gospodach. A jeśli są majętni – częstokroć korzystają z wdzięków chłopów, bo wszak żadna wiejska dziewczyna nie odmówi szlachcicowi, a zwłaszcza swemu panu. Dla chłopów to też awans, bo jak szlachcic prześię się z jego córką albo żoną, to i krowę da, i chałupę postawi. A nabawi się dziewczka z panem brzucha, to jej dziedzic wiano da i bogato za mąż wyda.

Jednakowoż chłopki nie są aż tak wdzięczne, jak na przykład murwy krakowskie albo lubelskie. Wielce mile ja sam je wspominam. Bo muszę ci powiedzieć, że na całą Rzeczpospolitą miasto to słynie ze swoich zamtuzów i ładacznicy. Ale wracając do spraw przyziemnych, to jest chędożenia, to musisz także pamiętać, że często wielcy panowie chowają sobie po dworach lub zamkach meretryce, to jest kochanki, które czasem w piękniejsze jedwabie odziewają, niż inny szlachcic swą żonę. Ba! I nasz król jegomość się w murwach kocha, o co wielkie z królową zaraz po ożenku powstały dyferencje. Takie wykwinne meretryce spotkasz w Lublinie i w Krakowie i we Lwowie. Jednak znajomość z nimi zrujnowała już niejednego szlachcica, wierzą mi zatem, że i ciebie słono kosztować będzie.

Tak jak zatem sam widzisz, szlachcice polscy lekceważą sobie szóste przykazanie. Ze szlachciankami zaś zgoła nie lepiej jest. Wprawdzie niewiasty grzeszą rzadziej, bo obawiają się wszak wiadomych następstw, jednak i one dalekie są od ideału. Zwyczajem jest u nas, aby panna młoda wychodząca za mąż pozostawiała dziewicą aż do pierwszej nocy poślubnej. I rzeczywiście większość szlachcianek bierze ślub w wianku. Ale ja w to nie wierzę, bo mi różni ludzie i panowie bracia powiadali, że każda niewiasta jest w stanie brak dziewictwa ukryć. Wierz mi, że już się ty nie domyślisz, czy jest dziewicą, czy nie. W młodości był ze mnie gładszy ci niemiara, więc jak sięgam pamięcią, panny, które przechodziłem, wszystkie w wianku ślub brały.

Jak pewnie się domyślasz, wejście w stan małżeński pociąga za sobą rozliczne obowiązki. W tym także obowiązki dotrzymywania żonie towarzystwa w łożu. Niewiasty bardzo często skarżą się na zbyt ospałych lub gnuśnych mężów. Właśnie wtedy, gdy młoda panna pójdzie za starego dziada i sił mu nie staje. Wtedy często bywa tak, że znajduje sobie gacha. A gdy mąż to odkryje – zwada gotowa!

Sprośni księża

Abys nie pomyślał, że to wszystko, co mówię, to leż i kłamstwo, zwróć uwagę na pewien fakt. Czy znasz w Rzeczypospolitej jakąś świętą dziewicę? Nie mamy u nas męczenniczek ginących w obronie czystości. A przecież co roku prawie najężdżają nas

Tatarzy, wybuchają wojny z Kozakami, którzy to słyną szeroko ze swej chuci. Toż nawet wy, wszeteczni Francuzi, macie swoją dziewicę Joannę (w co ja nie wierzę, bo nie może to być, iż Anglicy, schwyciwszy ją, nie poswawolili sobie). A my, Polacy i Litwini, nie mamy ani jednej świętej męczenniczki za cnotę i wiarę!

Wszystkie zaś wszeteczństwa, zwady i zdrady czynione przez szlachtę niczym są wobec postępów kleru i duchowieństwa. Gdybyś wasza mość spotkał kiedyś mojego przyjaciela, pana Trepkę, to byś się historii nasłuchał! Ot, ostatnio gdy byłem w Grodnie, spotkałem w karczmie niejakich panów Burzyńskich. A co na to nasze Liber Chamorumi?

„Burzyński był księdzem w majetności swej w Burzynie. Ten miał jako ksiądz kucharkę sobie, z którą miał dwu bękartów. Jak dorosli - wyprawił do wojska. Ci oba poženili się w Litwie. Udają tam szlachtę” – ot, co robią księża. Resztę sam sobie dopowiedz, niechaj też starczy ci za dalszy ciąg mego wywodu słowa ludowej piosenki:

*Laje srodze z kazalnicy, że niebożnie żyjem
A sam trzymam synowice, której nie jest stryjem.
Nasz ksiądz proboszcz, głowa pusta, ma nam to za winę
W koralowe, piękne usta całował dziewczynę.
Mówi, że ten zgrzeszył wrokiem, kto kobiety żąda
A sam niepobożnym okiem na dziewczki spogląda.*

O zdradach małżeńskich, to jest adulterium

Co też u nas było już zwad! Co było zajazdów, bójk, pojedynków i waśni! Co było procesów, też i sądów. A wszystko to z przyczyny zdrad małżeńskich. Ot, czego dowiedział się pan Trepka o Mikołaju Ligezie, kasztelanie chechowskim: „Mikołaj Ligeza, syn Elżbiety Jordanówny, wydzieńczył 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 Ligeza da pokój i niech mnie szanuje, bo jako ja powiem prawdę, że on nie syn Ligezin i z kim ja go miała, tedy on i z tego, co po Ligezie 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”.

U nas w Rzeczypospolitej, gdy któremuś szlachcicowi małżonka rogi przyprawia, a on złapie ją i jej gacha in flagranti, załatwia zwykle całą rzecz po męsku i we własnym gronie, nie odwołując się do sądów. Wiem, jak to bywa u was, gdzie z takich terminów można nie wyjść cało, jednakże prawdziwy Sarmata nie strzela do przeciwnika, nie zabija i zwykle poprzestaje na ukaraniu go batogiem czy ośmieszeniu w oczach sąsiadów. Gorzej postępuje się z kobietami. Te zawsze mogą zostać pobite, choć nigdy zbyt dotkliwie. Ot, jakiś czas temu jeden z szarych szlachciców wołyńskich, pan Falbowski zamowytał na

amorach ze swoją żoną sąsiada. Sarmata ów nie zabił go jednak poprzestając na przywiązaniu go nagiego do konieskiego grzbiotu. Jak świadkowie powiadają: „Ręce na opak mu związano, nogi pod brzuch koniowi podwiązano, potężnie bachmata dosyć z przyrodzenia bystrego zhukano, kańczugami osieczono. Tedy jak szalony skoczył bachmat ku domowi. A wszystko tam było gestymi chrustami jechać. A tu nagiemu, tyłem do głowy siedzącemu na tak bystrym i zhukanym koniu co się tam dostało specjalów, snadno zauważyć.” Podobny los czekał niewierną żonę – mąż w słusznym gniewie pobił ją i poranił ostrogami uwiązany do kolan.

Więcej szczęścia niż owi niefortunni kochankowie miał kiedyś jeden z dworzan Krzysztofa Dorohostajskiego, marszałka wielkiego litewskiego, nieznany z imienia szlachetka Tymiński. Przylapany na romansie z żoną swojego pana, powędrował do lochu i to na dość krótki czas. Nie wiem, co się z nim dalej stało, jednak burzyła się o to szlachta na sejmikach, więc pewnie został tylko zwolniony ze służby, bo sam Dorohostajski pisał w listach do pewnego mego znajomego, że nie wie, co z nim począć, a skazać na śmierć nie może, bo szlachta gotowa rozsiekać go za to na najbliższym sejmiku.



*Kompanioni! Poratujcie!
Żona moja przez jakiego gacha
pludraka jest po nocach
nabodzona, gdy ja w interesach
jadę do Lublina. Zaufany mój
sługa widział kilkakroć, jak
mąż jakonyś, z cudzoziemska
przebrany, nocą się do jej
alkierza przez okno gramolił.
Złapcie go na gorącym uczynku
i ukarście srogo, a na wdzięczność moją możecie liczyć. Jeno
żonki mojej nie krzywdźcie, bo to dusza złota. Pewnie ją ów
psi syn czarami omamił, albo jej jakie złoto żądał.*

Niewiasty polskie

Nigdzie, szelmo, nie znajdziesz tak pięknych niewiast, jak w Rzeczypospolitej! Ha, sam się zgadzasz, że nasze 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. Wiem, że wy, pludraczy z Zachodu, cenicie bujne, obfite kształty, pamiętaj jednak, że w Rzeczypospolitej nie ma jakiegoś jednego ideału niewiasty. Biorąc jednakowoż moje wieloletnie doświadczenia w tej materii, powiem ci, że niewiasta powinna być niezbyt gruba, ale i nie koścista, wesoła, trochę swawolna, o bardzo szczupłej talii i szerokich biodrach. Winna mieć gładką, białą cerę, z lekko różowawym odcieniem na policzkach. Jednakowoż muszę cię przestrzec, że niewiasty u nas rzadko malują

twarze. Nie to, co we Francji, gdzie wieczorem myślisz, żeś księżniczkę posiadał, a rano okazuje się, że to nie księżniczka, jeno stara lampucera!

A jaki powinien być szlachcic polski? Ha, pewnie, że smagły, dobrze zbudowany, silny i odważny – słowem, wzór najlepszych szlacheckich cnót obrońcy Rzeczypospolitej. Niestety, na starość wielu szlachciców, w tym mnie, czeka otyłość, jednakowoż to dobrze o panu bracie świadczy, bo widać, że zamożny.

I to ci powiem, że u nas w Polsce i na Litwie, niezależnie od wieku, każdy chłop powinien mieć coś między nogami!

O hultajach, warchołach i infamisach

Polski szlachcic zawsze musi postawić na swoim! Obronić włości przed zakusami sąsiadów, a w razie obrazy sięgnąć do boku, po rękojeść karabeli. Panowie bracia u nas, jak sam zobaczysz, potrafią nie raz posiec się w karczmie, poszczerbić łeb znenawidzonemu rębajle, uczynić tumult na sejmiku, a żywot każdego szlachcica obfituje w pojedynki.

Przecież nie sposób przepuścić okazji do bitki z zawalidrogą czy pijanicą. Nigdzie w Europie nie spotkasz tylu warcholów i rębajłów i znanych ze złej sławy infamisów, jak u nas. I niestety, na niektórych ziemiach Rzeczypospolitej, osobiście na Ukrainie, sprawiedliwości nie przestrzega się prawie wcale, a winni przestępstw pozostają bezkarni. Jak powiadają: „prawo polskie jest jak pajęczyna – bąk się przebijie, a na muchę wina”.

Warcholą zatem wszyscy – nie tylko szlachta, ale i mieszcianie, a także chłopci. Jednak pamiętaj, że wszystko to do pewnej miary. Jeśli 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 chorągwami powiatowymi, a nad karkiem awanturnika zabłysną szable panów braci. Tak właśnie było z niesławnym Diabłem Łańcuckim, przeciwko któremu, gdy przesadził ze swawolą, wystąpiła cała szlachta ziemi sanockiej i przemyskiej. Ale o Diable jeszcze ci opowiem.

Poza karczmami i sejmikami, szlachta polska bywa często w sądach. Bo wszak żaden, absolutnie żaden Sarmata nie może przepuścić krewkiemu sąsiadowi, który podorywa mu miedzę, nie może nie wziąć udziału w zwadzie, bójkę czy rąbaninie. Rzecz jasna, owocem tego bywają najczęściej rozprawy sądowe, zajazdy, potyczki i waśnie. Nawet i bez nich życie jest wesołe, awanturnicze, ale i niebezpieczne. Rzekłbym, że żywot ludzki bywa znacznie tańszy niż by należało, a śmierć powszedniejsza niż we Francji. Przelana krew nie zawsze wstrząsa sumieniem. Na jarmarkach, zjazdach czy biesiadach bardzo łatwo możesz 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 (nie dodam, że na Mazowszu, bo sam się tego domyślisz) zabójstwo uchodzi za dużo mniejszy grzech niż nieprzestrzeganie postów. Po miastach kręci się zwykle wiele hultajstwa, a zwykłym widokiem jest kołyszący się na wietrze wisielec czy umierający na palu Kozak.

Nie ukrywam, pludraku, że każdy herbowy pan brat ma zawsze w sobie coś z warcholą. Wszak powiadają: „Szlachcic na zagrodzie – równy wojewodzie” i „Wolność Tomku w swoim domu”, stąd dla Sarmatów niczym jest pojedynek, sejmikowa czy karczemna zwada. Niejeden szlachcic w porwywie gorącości potrafi rozszczępić czekanem sąsiada, postrzelić rywala ubiegającego się o wdzięki ukochanej przezeń panny, zjechać zbrojnie czyjś dwór. W wielu województwach 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.

O czarnej szabli

Oznaką biegłości we władaniu szablą jest noszony przez szlachcica rodzaj broni. Zwykli, zaściankowi hreczkosieje i zawalidrogi mają przy boku zygmunówkę, batorówkę lub karabelę. Doświadczeni, wprawieni w walce zabijacy, zabójcy lub rębajłowie, a także towarzysze husarscy czy pancerni używają szabel husarskich, zwanych czarnymi od koloru oprawy i pochwy. Jak zobaczysz szlachcica z takim orężem, lepiej nie wchodzić mu w drogę! Oczywiście nie istnieją żadne prawa, mówiące o tym, kiedy pan brat 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 szablę. Jeśli jednak pludrak taki jak ty będzie paradował z nią na sejmikach czy w karczmach, zawsze może zdarzyć się, że ktoś zechce wypróbować twe siły w walce, co może skończyć się nader nieprzyjemnie. Nie mówiąc już o tym, że gdybyś przypiął sobie szablę do pluder, śmiech byś jeno budził a politowanie.

Jak już ci mówiłem, honor odróżnia w Rzeczypospolitej szlachtę od chłopów. Dla wielu panów braci pozostaje on jedynym majątkiem. To z jego powodu ogromna rzesza drobnej, niebogatej szlachty gołoty nie może parć się tak chamskimi zajęciami, jak uprawa roli, handel czy rzemiosło. Zamiast tego, wolą zatem ruszyć na gościnie, 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 spańskich kupcach. Często kończą oni jednak na katowskim pniaku, ścięci, rzecz jasna, honorowo, bo mieczem.

O sądach grodzkich

Gdzie procesy, tam oczywiście muszą być także i sądy. W Polsce istnieje kilka ich rodzajów. Jeśli będziesz włączył się po gościach w Swawolnej Kompanii, mieć będziesz zwykłe do czynienia z sądem grodzkim. Rezyduje on w każdym mieście powiatowym, czyli grodzie, gdzie znajduje się urząd starościński. Sąd taki rozpatruje sprawy karne - o zabójstwo, gwałt czy rozbój, a także przelanie krwi, a zatem na przykład możesz pozwać mnie do niego, gdy obiję ci głowę, albo chwycę za pludry i wszystkie kąty karczmę pozamiatam. A to ci jeszcze powiem, że szelma Żyd rzadko tu sprząta! 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 tak zwanych rokach grodzkich, z których to przyczyny często wybuchają zwady i waśnie. Składają się te sądy z trzech osób: starosty (lub podstarościęgo), sędziego i pisarza.



Panowie bracia! Poratujcie mnie! Sąsiad szelma na majątności moje dybie i lotr mnie wyzwał w sądzie, że mu brata usiekel. Świadków przekupił i niechybnie wygra ze mną. Szczęściem łgarstwo owe wierutnie łatwo można obalić, bo w onym czasie w Krakowie był u krewnego, który księdzem jest w Mariackim

Kościele, a i kilku rzymskich dostojników mnie poznało i świadczyć pewnie mogą. Jedźcie tedy do Krakowa i weźcie list z pieczętami i podpisami, potwierdzający, że w grodzie Kraków był. Jeno po drodze uważajcie bo ten lotr, mój wróg, pewnie szybko się o tym dowie i będzie czybał na was w drodze powrotnej. Dam wam każdemu konika zycznego i po trzy dukaty na drogę.

O sądach ziemskich

Drugim z kolei rodzajem sądów, tym razem w sprawach cywilnych, są sądy ziemskie, składające się z sędziego, pisarza i podsędka, wybieranych przez szlachtę na sejmikach. Sądy ziemskie rozpatrują wszelkie sprawy majątkowe szlachty danej ziemi czy powiatu, a najważniejsze sprawy to te związane z ziemią, na przykład długi, spadki i spory o własność. Nie prowadzą jedynie spraw o rozgraniczenie dóbr. Sądy ziemskie odprawują się zwykle 4 razy w roku, w tychże miastach, w których jest „ziemstwo”, czyli siedziba sądu z kancelarią i archiwami. Sądowi ziemskiemu podlegają bowiem księgi ziemskie, w których zapisywane są wszystkie dekryty i zmiany w posiadaniu ziemi na terenie danego powiatu. Wielce to ważne, bowiem księgi ziemskie walor wieczystości

mają - co w nich zapisane, to mocny urzędowy dokument.

O sądach podkomorskich

Ostatnim sądem pierwszej instancji jest sąd podkomorski. Zajmuje się jedną tylko dziedziną, mianowicie, sprawami o granice posiadłości. Jeśli więc sąsiedzi mają spór o miedzę czy o łakę, co to każdy twierdzi, że do jego posiadłości przynależy, wówczas przyjeżdża na miejsce pan podkomorzy ziemski. Sprawdza wszelkie akta, ogląda znaki graniczne (kopce, drzewa, głazy), wypytuje okolicznych mieszkańców, po czym wytycza granicę i rysuje mapę wedle swego wyroku. W ciągu 12 miesięcy wyrok podkomorski winien trafić do ksiąg ziemskich.



Mijaj Lublin, bo tam... trybunał!

Od wyroków sądów grodzkich, ziemskich, podkomorskich zawsze można się odwołać do trybunałów. Te w Rzeczypospolitej są dwa: Trybunał Koronny rezyduje na przemian w Piotrkowie (dla spraw Wielkopolski) i w Lublinie (dla obywateli Małopolski) oraz Trybunał Litewski, odbywający posiedzenia kolejno w Wilnie, Nowogródku i Mińsku. Trybunał Koronny składa się z 53 przedstawicieli szlachty (przed 1635 było 51, zanim województwo czernichowskie ustanowiliśmy) wybieranych co rok na sejmikach deputackich oraz z 14 deputatów

duchownych. Litewski zaś ma 49 deputatów szlacheckich, a ilu duchownych, to nie pamiętam. Do przewodniczenia obradom wybierają marszałka spośród szlachty, a prezydenta z duchownych. Od wyroków tych sądów apelować można tylko i wyłącznie do sądu sejmowego, odprawianego pod przewodnictwem króla, a składającego się z 8 posłów i wszystkich obecnych senatorów. Sąd sejmowy sędzi jednak tylko największe zbrodnie - zwykle zdradę stanu. Więc na ogół na trybunale rzecz się kończy.

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



O prawie ziemskim

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 spisane. Litwa ma swój Statut, Prusy korekturę pruską, lecz Korona swego kodeksu nie ma. Niestety, proszę waszmości, w Rzeczypospolitej żyje wielu hultajów i infamisów, którzy drwią sobie z wyroków sądów.

Pytasz, jakie kary są u nas dla brygantów i hultajów? To chyba jasne, że herbowi panowie bracia nie mogą podlegać tym samym karom, co pospólstwo, plebs i chłopci. Wymiar kar zależy też od faktu czy sprawcę schwytano na gorącym uczynku, czy też dopiero po 48 godzinach od popełnienia przestępstwa. Powinieneś też pamiętać, iż żaden szlachcic nie może być uwięziony bez wyroku sądowego, chyba iż zostanie schwytany *in recenti*, to znaczy w trakcie lub tuż po popełnieniu przestępstwa. Natomiast bez wyroku sądowego starosta może uwięzić każdego szlachcica hołotę, nie posiadającego ziemi.

Czy tortury, powiadasz, stosujemy? Chybaś chłopie z kalenicy na łeb upadł! W całej Rzeczypospolitej zabronione jest poddawanie szlachty torturom lub czynienie nad nimi sądów przez ławy miejskie, sprawujące nadzór nad mieszczanami. Tedy żaden sąd mieszczański nie ma prawa cię sądzić. A jeśli czegoś chce od szlachcica, kieruje sprawę przed sąd grodzki lub ziemski.



Jaśni panowie! Jezdem Janko, co nauki pobiera u kowala Macieja w Sanoku. Postanie przynoszę od słabcia Jędrzeja Ruszłowicza, co go jaśnie pan starosta w dolnej wieży zamknął. Rzucił mi pan Ruszłowicz talara przez kratę i kazał biec pomocy u jakiej prawej szlachty szukać. Jaśnie starosta zamknął onego rycerza bezprawnie i pono mękami go chce zmusić, by ów rzekł, gdzie jakoweś pergaminy ukrył. Ażaliż wspomócie onego nieszczęśnika?

Ścięcie, łamanie kołem, powieszenie

Wymiar kary zależy od rodzaju zbrodni. Za zabójstwo szlachcica szablą dostaniesz rok i 6 niedziel w wieży, a także karę pieniężną, czyli główszczyznę wypłacaną rodzinie zabitego, w wysokości 240 grzywien (1 grzywna = 48 gr). Rzecz jasna, tak drogo taksowane są jedynie głowy Sarmatów. Chłopskie szacowane są najwyżej na 30, a mieszczańskie na 100 grzywien. Daleko ciężiej przyjdzie ci odpokutować za ustrzelenie szlachetnie urodzonego z rusznicy lub rozplatanie czekaniem - 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 na przykład w wyniku zwady czy pojedynku, może zostać skazany na karę śmierci, czyli ścięcie. A jeśli jako Francuz lubisz pojedynki, które zakazane są na mocy konstytucji z 1588 roku, wiedz, iż jeśli przyskrzynią cię przy nim pacholkiwie starosty, musisz odsiedzieć pół roku w wieży i zapłacić 60 grzywien kary. Na Litwie w prawie zapisano nawet karę śmierci, ale po prawdzie, nigdy nie słyszał, iżby za sam pojedynek kogoś na gardło skazali. Za to za rozbój wszędzie 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 - jak cię złapią, dasz gardło. Nie złapią, to osądzą cię zaocznie i dosolą infamię lub banicję. Zapamiętaj: to są cztery artykuły starościńskie: zbrojne najeście domu szlacheckiego, gwałt na niewieście, podpalenie, rozbój na królewskiej drodze. Za takie przewiny starosta może osądzić i skazać od razu, bez prawa do apelacji.

Infamie i banicje

Skoro jesteśmy już przy infamiach i banicjach, warto wyjaśnić, co one znaczą. Otóż 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 schwytą banitę, może ścigać 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 banita, 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 50 czerwonych złotych, a także połowę posiadłości skazanego.

Infamisów i banitów obwołują na rynkach miast, będących stolicami starostw, woźni lub służący starościńscy, stąd panów braci, na których ciąży któraś z owych kondemnat, zowie się często wywołańcami. Nie zdziw się zatem, gdy usłyszysz na jarmarku jak wywołują jakiegoś szlachcica. Dość często stają się oni ofiarami innych hultajów, którzy poszukują ich głów, aby potem okazać je w grodzie i otrzymać nagrodę. Powiem ci też, że są tacy bryganci, którzy trudnią się polowaniem na infamisów.



Powiadacie acanowie, że wam Dębicki za skórę zalaży? Ha, słyszałem, że to arcyłotr! Mam dla was radę! Skoro chcecie mu dokuczyć, tedy weźcie jakie pergaminy i po miasteczkach i karczmach okolicznych pocznijcie jeździć i ogłaszać, że ów szelma jest infamis i za jego głowę dwa tysiące czerwonych złotych da starosta. Dalibóg! Gorzej mu zaszkodzić nie możecie.

O starostach

Pilnowaniem porządku, spokoju i dostatku szlachty, jak i innych mieszkańców Rzeczypospolitej, zajmują się u nas 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 króla i jest mianowany przez władcę. W swoim powiecie ma obowiązek ścigać wszystkich przestępców i egzekwować wyroki sądowe na szlachcie. Starosta utrzymuje zawsze oddział zbrojnych sług, zwanych pachółkami starościńskimi, bardzo często też ma na podurzędziu kilku wprawionych rębajtów. Zdarza się (zwłaszcza w ziemi przemyskiej), iż otacza opieką infamisa, który pomaga mu w utrzymywaniu porządku wśród tych hultajów, z którymi baliby się zdradzić nawet najbardziej doświadczeni pachółkowie.

W Prusach Królewskich starostów nie ma, zaś prawa i porządku strzegą wojewodowie, a de facto ich zastępcy - podwojewodziowie. Na Litwie rzecz jest pomieszana: w tych powiatach, co wokół stolicy województwa leżą, jest tak jak w Prusach - sądzi sam wojewoda lub podwojewodzi. Ale w powiatach niewojewódzkich siedzą zwyczajnie starostowie. Ot, na województwo wileńskie popatrz, co ma pięć powiatów - w powiecie wileńskim gród należy do wojewody, a w pozostałych czterech do starostów.



O podstarościu i wieży

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 podstarościem (a w Wielkopolsce burgrabią ziemskim). To właśnie ów szlachcic, najczęściej wywodzący się z ubogiej gołoty, jest zbrojnym 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. Starościę podlega także burgrabia zamkowy (a nie pomył, pludro, z tym ziemskim z Wielkopolski!), który czuwa nad zamkiem i więzieniem starościńskim, a także bywa, że i ze zbrojną czeladzią strzeże porządku na gościńcach. Więzieniem 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 wieży górnej starosta więzi szlachtę. W wieży dolnej, gdzie panują znacznie gorsze warunki, trzymane jest pospółstwo lub najwięksi hultaje i infamisi spośród panów braci. Tam też więzi się herbowych oskarżonych o najcięższe przestępstwa.

Niestety, w wieży dolnej długo nie wysiedzisz. Zimno tam, wilgotno, więc już po kilku miesiącach zdrowie sobie zrujnujesz. Dlatego też rzadko u nas sądy skazują kogoś na więcej niż kilka niedziel w dolnej wieży.



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 szelmowie nie lepsi od najgorszych infamisów. Ot, choćby nasz nieodżałowany starosta Marcin z Krasiczyna Krasicki, świętej i sławnej pamięci, wykonywał egzekucje w sposób, którego nie powstydziliby się sam osławiony Diabeł Łańcucki. Strach z nim było zdrześć. Kiedy mój druh, pan Zieliński, miał z nim sprawę o wiośczynę, nasłał na jego 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. Szelmy Zielińskiego obuchami zbili, tylko w bieleźnie 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. Dopiero tam Zieliński przy pomocy rodzonego brata i mojej uszedł i zaraz protestację do ksiąg kazał wpisać!

O woźnych kijami obitych

Poza podstarościem, w każdym starostwie grodowym działa 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 pożyteczną, ale jakże niebezpieczną funkcję: dostarcza pozwu. Bowiem, gdy ktoś wszczyna spór z sąsiadem lub też starosta zamierza wytoczyć komuś proces, musi wysłać doń woźnego z pozwem na rozprawę. Nie muszę chyba dodawać, pludraku, że mało kto ze szlachty 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 sztuczki panów braci to kazać woźnemu pod przymusem zjeść pozew lub odszczekać jego treść spod ławy. Nic zatem dziwnego, iż woźny, aby pozostać przy swej powadze i dobrym zdrowiu, zna nadzwyczaj przemyślane 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 na przykład 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, później zaś wywłócił go końmi ze wsi. Inny z kolei szlachcic, Stanisław Bolestraszyć, wlewał przemocą w gardło woźnego tak wielkie ilości wody z solą, że ów wyzionął ducha. W prosty sposób wyładował swój gniew po otrzymaniu pozwu niejaki Adrian Orzechowski spod Kalisza - po prostu przebił woźnego rapierem. Z kolei niejaki Jerzy Ostrowski, którego dobrze znał, bom nieraz z nim pijał, rozgniewany otrzymanym niespodziewanie pozvem, kazał służbie obić woźnego kijami, strzelał doń z pistoletu, aż wreszcie nakazał utopić w rzece, wołając: „Jużem wygrał, jużem wolnym, bom woźnego zabił!” Ledwośmy go umitygowali, aby nie zajechał sądu grodzkiego w Przemyślu. No, ale to się stało po pijanemu.

Zły sąsiad

Teraz, skoro wiemy już, jak wyglądał w dawnej Polsce wymiar sprawiedliwości, powiedzmy sobie nieco o sporach, jakie toczy między sobą szlachta. Najbardziej rozpowszechnionym rodzajem zatargów, jaki dotyka prawie każdego szlachcica w Rzeczypospolitej, jest zły sąsiad. I mnie to dotknęło, proszę waszmości. Trzech mam sąsiadów na mojej wioszczynie. A tacy z nich sukinsynowie, szelmy i lotry, że tylko pasy z nich drzeć, a solą posypywać. Jeden mi miedzę podoruje, drugi bydło swe przez moje łąki puszcza, a trzeci ostatnio mi szyby w oknach wystrzelał! Ale ja im jeszcze pokażę...

Cóż może zrobić waszmości zły sąsiad? Dużo różnych niegodziwości. Ot, złośliwie podorywa miedzę, wybiera miód z barci, strzela w okna, obrzuca obelgami, zniesławia, a czasem 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. Może ona jednak wlec się latami. Ja mam inną radę. Trzeba poprosić o pomoc kilku krewnych, zaciągnąć nieco czeladzi, a potem dochodzić swego, jak to powiadają, „prawem i lewem”, z pozvem w jednej, a szablą w drugiej ręce.

Oczywiście, nie wszyscy szlachcice w Rzeczypospolitej są takimi gwałtownikami. Ot, wspomnę na przykład nieboszczyka pana Stanisława Żółkiewskiego, który ducha oddał pod Mohylowem w potrzebie bitewnej z Turkami. Ten za swojego życia nikogo nie ukrzywdził (prócz dwu ładaczników, którym kazał uciąć nosy, ale tego w kronikach nie napiszą). Nie wszyscy tedy procesują się z powodu podorywania miedzy czy zbierania gruszek, co na miedzę padają. Bywają jednak szlachcice tak bardzo znani z awanturniczego sposobu życia, że sama ich

obecność wystarczy, aby posiać wśród okolicznej szlachty wielki niepokój.

Dla przykładu, pludraku, opowiem o rodzinie Rosińskich z ziemi przemyskiej. Ich wieś, Teleśnica, to było jedno zbójckie gniazdo, a nikt, kto przyjechał tam pod pozorem sąsiedzkich odwiedzin, nie mógł być pewien swego życia i zdrowia. A to ci jeszcze powiem, że Rosińscy często zapraszali sąsiadów i wrogów na biesiady pod pozorem pojednania, a potem zaś zabijali i ograbiali. Tak było na przykład Roku Pańskiego 1607 z niejakim Kroguleckim, którego zdraycy owi usiekl w trakcie sąsiedzkiej uczty. Innym razem zwabili do Teleśnicy mego znajomego - Krzysztofa Głowę, który uchodzić musiał stamtąd ze strzelaniem i rozlewem krwi.



Wiedziecie waszmościowie, iż działalność Rosińskich skończyła się jednak niebawem. Już w roku 1616 Jan Bał, wspólnie z synem zamordowanego Kroguleckiego, podjął wielką wyprawę na Teleśnię. Zbójckie gniazdo zostało zdobyte i splądrowane, Rosińscy jednak, z wyjątkiem najstarszego

Stanisława - uszli z życiem. W dodatku wkrótce, korygując z opilstwa służbę Bała, zbiegli i wspomniany Stanisław.

Od wypitki do wybitki – droga całkiem krótka i brukiem wyłożona

Niestety, panie bracie, często spory i zwady wybuchają w czasie biesiad, gdy wszyscy mają już dobrze w czubie, a podochocona szlachta wielce skłonna staje się do sięgania po szablę czy czekan. Na przykład, byłem ja niegdyś na uczcie u podczaszego koronnego Mikołaja Ostroroga i stałem się świadkiem zwady, gdzie poszło o dobre obyczaje. Niejaki Jan Mięcki upominał Andrzeja Leskiego, który bawił zebranych sprośnymi konceptami z obrazą czci niewieściej, aby zachowywał się nieco przyzwoiciej. I szelma przerwał Leskiemu opowiadanie frywolnego konceptu. No to co – pytam się – miał zrobić pan Leski? Ot – uciszył adwersarza przy pomocy czekanika. Miało to skutek dość nieoczekiwany. Mięcki, człek lichego zdrowia, poniósł śmierć na miejscu. A w dodatku pan Leski nie dokończył konceptu.

Inna zwada, której byłem świadkiem, zdarzyła się niegdyś na balu u Piotra Potockiego. Do tańca z wojewodzianką Firtlejową posunął się tam niejaki Szczęsny Sulatycki, dworzanin jej ojca. Traf jednak chciał, iż na uczcie przebywało również wielu towarzyszy z hetmańskiej chorągwi husarskiej. A husarze to wszak wielcy awanturnicy, co mają czarne szable. I tym razem nie przepuścili okazji do zwady. Gdy Sulatycki skończył taniec, poczęli go wyśmiewać. Na pytanie, dlaczego to robią, odparli ponoć prosto:

„Boś blażen. Myśmy żołnierze, a z panną wojewodzianką nie tańczym, a ty dworska polewko śmiałeś z nią tańcować”. Rzecz jasna Sulatycki porwał się zaraz do szabli. Głupi był i młody, więc zginął usieczony razem ze swoim bratem Melchiorem, który stanął w jego obronie.

Po pogrzebie

Ile, proszę waszmości, było już awantur w czasie pogrzebów czy na stypie. Śmierć majątnego wuja czy stryja, który w dodatku nie zostawił testamentu, to często u nas okazja do zajazdów, burd i rąbanin, w których każdy z krewnych stara się wydrzeć choć część substancji 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, a szlachcic kruszący kopię spada, odnosząc przy tym obrażenia. Czasem ludzie wręcz dziwią się, że przy pogrzebie nikt nie został ranny, nie zabił się czy też nie połamal sobie żeber.

Takoż, panie bracie, jakby ci ktoś z rodziny umarł, tedy pamiętaj, że krewni – tylko w ziemi pewni. Zatem zaciągaj czeladź, fortyfikuj dwór, a ledwie wstawia trumnę do kościoła – jedź, aby uprzedzić innych członków rodziny i pierwszy wziąć w posiadanie należne włości. Rzecz jasna, możesz 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 starosty.



*Wielmożni panowie!
Ratujcie mnie, biedną wdowę!
Nie dalek jak tydzień temu mój umarł, a już siostra jego ze swym gachem majątności nasze zajechali i mnie precz pognali.
Siedzą w mym dworze i dzia-
teczki moje, sierotki malenkie,
pod strażą jako zakładników
trzymają. Ratujcie niebożęta!*

Odbijcie je z jasyru, a potem zbierzcie kompanię i przegoncie tę jedźdę gdzie pieprz rośnie. Złota ja nie mam, by wam cnotę wynagrodzić, ale Bóg wam łaskę nie poskąpi, a i Panienka Najświętsza czuwać nad wami będzie za obronę niewinności.

O zajazdach

Skoro jesteśmy już przy sąsiedzkich swarach i waśniach, warto powiedzieć nieco więcej o samych zajazdach. Zajazd to nic innego, jak napad na dwór sąsiada lub wroga, 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 podjedzie pod dwór nie lubianego zawalidrogi, aby postrzelać w okna, obić czeladź i obrzucić obelgami właściciela, a skończywszy zaś na ogromnych wyprawach, w których biorą udział oddziały regularnego wojska, rzesze sług i szlachty. Tak właśnie pan wojewoda kijowski Janusz Tyszkiewicz chce zakończyć sprawę ze znanym hultajem, panem Samuelem Łaszczem, na którego zbiera szlachtę kijowską, aby wygnać go z majątności, które Łaszcz nieprawnie nabył.

Zajazdy są zakazane prawnie. Za najechanie sąsiada bez wyroku sądowego możesz zostać ukarany na gardle lub otrzymać banicję czy infamie. 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. Jeśli jednak masz już wyrok na papierze, możesz spróbować dokonać zajazdu i wyrzucić swego przeciwnika z wioski, karczmy czy miasteczka.

Jak wyglądają zajazdy? Wszystko, proszę waszmości, zależy tylko od temperamentu szlachcica i jego znajomości sprawy. Jeśli zna się na wojacze, służył w wojsku, a jest uciążliwy dla sąsiadów, niewielu zdecyduje się z nim zadrzeć. Ci spośród szlachty, którzy, pomimo nieznanomości tematu, muszą jednak kogoś zajechać, zawsze mogą skorzystać z pomocy fachowców w tej jakże trudnej dziedzinie. A powiem waszmości po cichu, że specjalistą od tego jest twój kompan, o tenże, który teraz drzemie – pan Jacek Dydyński, stolnikowiec sanocki, który za stosowną opłatą od razu urządzi zajazd na każdego szlachcica. Patrzaj, jaki z niego zuch, jaką to czarną szablę nosi przy boku. A to ci jeszcze powiem, że pan Dydyński służył niegdyś w chorągwiach lisowczyków, a wszelacy warchołowie w ziemi przemyskiej boją się go jak ognia. Jego rywalem zaś jest niejaki Mikołaj Tarnawski. Ale to ci powiem, że nigdy on panu Dydyńskiemu pola nie dostał!

Dość jednak o hultajach. Chcesz się dowiedzieć, jak wygląda zajazd? Kiedym ostatnio był na Kujawach, napatrzyłem się na kilka zajazdów. A otóż i relację ci zdam z takiego, który sam widziałem i oglądałem.

Pewnego razu starosta radziejowski, pan Tolibowski, cześnik inowrocławski i pan Grabski, chorąży brzeski, zwadzili się z panem Boruckim, posiadającym w powiecie brzeskim dużą wieś Osięciny. Poszło o rzecz zwyczajną w tamtych czasach – znieważenie sługi Grabskiego, a w dodatku Tolibowski miał jakieś osobiste urazy do Boruckiego. 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. Jam to, nie chwając się, sprawił, a przebrałem się w tym celu za Żyda.

Tymczasem panowie Tolibowski, pan starosta i pan Grabski poszli, aby rozbudzić w sobie nieco męstwa. A musisz wiedzieć, że nic nie budzi w szlachcicu polskim większego męstwa, jak miody, piwa i gorzałka. Tak więc wszyscy trzej wstąpili najpierw do karczmy w Ustroniu. Następnie, gdy trunki rozgrzały już szlacheckie głowy, a jam wrócił i zdał relację, że wróg jest w domu, szybko i cicho ruszyli do wsi swego wroga.

Borucki przygotowywał 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. Pachółkowie uprowadzili 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 króci i półhaków, zagarnięto konie, a samych panów braci wpędzono do dworu. Zraniono poważnie sługę Boruckiego - Puchalskiego, wielu obito, posiniaczono. Sam starosta zawział się wielce na niejakiego Jarnowskiego, obil go mocno, posiniaczył, nakazał w złości okładać obuchami i kolbami muszkietów. Borucki zdrajca zdołał zbiec do dworu, z którego wraz z czeladzią i gośćmi począł razić napastników kulami z półhaków i samopółów. Sytuacja nasza pogorszyła się,

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 króci, komendę przejął zatem pan Tolibowski. Na jego rozkaz otoczyliśmy dwór i poczęliśmy wyzywać zdrajcę Boruckiego, aby wyszedł i poddał się.

Ma się rozumieć, że ów szelma i pijanica nie przejawiał najmniejszej chęci, aby opuścić dom. Pan Tolibowski nakazał zatem podpalić dwór. Niestety nie udało się, bowiem ludzie Boruckiego razili nas z okien i strychu, a ja sam w bok kulą dostałem.

Niewiele byśmy wskórali, gdyby nie pomysł pana starosty, który powiedział nam, aby wykorzystać do szturmowania na dwór chorągiew hajduków, która stała nieopodal w wiosce, a w której rotmistrzem był jego krewny. Posłał zatem doń listy, a gdy ów przybył z żołnierzami, zarządził generalny szturm dworu.

I co waszmość powiedział? Nie udało się zdobyć domostwa. Czterech hajduków padło, wielu odniosło rany. Na koniec pan Tolibowski kazał rozpocząć rabunek obejścia, potem nakazał obłożyć ściany dworu słomą i podpalić. Dopiero to załamało obłożonych. Teraz jał pan Borucki skamleć o życie. Na koniec pozwolono mu wyjść razem z kompanami. Hajducy odarli ich z żupanów, przyprowadzili w koszulach, przed oblicze pana starosty, który nie czekając kazał Boruckiemu dysponować się na śmierć. Na szczęście upadłem mu do nóg, prosząc o łaskę dla jeńca, a pan starosta przychylił się do jego prośby - zwłaszcza gdy Stefan Jarnowski dał mu 10 tysięcy złotych za pojmanego. Skończyło się tedy na tym, że wszystkich odesłano do Jarantowic, a my rzuciliśmy się pustoszyć piwniczkę Boruckiego. Powiem waszmości, że tak dobrej malmazyji jeszcze nie piłem. Od razu wyprawiliśmy ucztę wielką, na którą poszły zaraz woły i barany Boruckich.

Pytasz, jak zajazd się skończył? Żle się skończył, a wszystko z przyczyny wina młodego, wodą rozcieńczonego. Ot, popili się panowie bracia, osobiście zaś hajducy i czeladź, która pilnowała Boruckiego. No i uszedł szelma w nocy. Ale i tak dobrześmy się na zajeździe bawili...



Takoz i ja zanie się bawiłem. Taka to krotoczwila była, że muszę się za nią odwdzięczyć panu staroście radziejowskiemu, panu Tolibowskiemu i temu grubemu szlachcicowi bez oka, co jako Żyd przyszedł mnie szpiegować. Czekam na swawolną kompanię waszmościów w karczmie Czarny Dwór pod Włocławkiem, bo potrzeba mi wynająć kilku panów braci, co krew, a nie podpinek mają w żylach.

Rapty, to jest o porwaniach panien

„Serce nie sługa!”, powiadają w nas w Polsce, toteż wiedz, pludraku, że wiele awantur, zwad i waśni ma swój początek w miłości, osobliwie wówczas, gdy rodzice nie chcą panny oddać jakiemuś kawalerowi, albo przeciwnie – chcą wydać ją za mąż za starucha, opileca lub szelmę. Często bowiem dla kochającej się pary nie ma innego wyjścia, jak uciec i wziąć ślub wbrew woli rodziców. Często zdarza się, że młoda niewiasta, nie chcąc pogodzić się z wolą swojej rodziny, skazującej ją na zamknięcie w klasztorze lub małżeństwo ze starcem, pozwała, aby porwał ją ktoś młody i kochany. Takim raptom sprzyja też postępowanie opiekunów szlacheckich sierot. Bardzo często wysyłają oni młode dziewczyny do klasztoru po to tylko, aby zagarnąć posag lub majątek. Wielu hultajów, którzy zostają opiekunami osieroconych panien, nakazuje im przemocą złożyć śluby zakonne lub wydaje za mąż – często za zwykłego chłopca albo sługę, który pozostawi opiekunowi dziewczki jej wszystkie majątkości.

Raptus puellae, czyli mówiąc po polsku rapt, to nie jest zwykła, domowa sprawa, jak zwada w karczmie czy pojedynek, co mogą zdarzyć się najcięższemu. Zwykle karą jest za to gardło, więc po porwaniu młodzi szukają księdza, który udzieli im ślubu. Czasem, gdy księżuło się opiera, to przykładu mu się do karku kindżał albo króciąc. Znam to z własnych doświadczeń, bo sam, przyznając szczerze, kilka panien porwałem.

Czy znam jakieś głośne porwania, pytasz, szoldro? Pewnie, że tak. Sam by... pamiętam jak znany warchoł Jan Ramułt porwał synowicę Samuelowi Trojeckiemu, stolnikowicowi przemyskiemu. Dziw to był nad dziwy, bo Trojeckiego wszyscy się bali. A Ramułt nic sobie z tego nie robił. Powiem więcej – pokusił się także o posag panny, zająchał zatem Trojczycę, włóść rodową Trojeckiego, gdzie dopuścił się różnych gwałtów i nieprawości.



Nie turbuj się waszmość o Ramułta. Już on u mnie w Przemysłu na zamku w łóżku siedzi. A ciepły mu będzie, niżeli wam w alkiertu przy miodach. A synowica już w klasztorze. A włości moje, be, be, be... Ponoć jednak kompanionowie jego chcą go uwolnić. Niech spróbują, będzie miał kat robotę, bo mury w przemyskiej więzi potężne.

Podobnie w roku pańskim 1625 Adam Kalinowski porwał córkę Mikołaja Strusia. Imaginuj sobie waszmość, że w środku nocy podpłynął Dniestrem pod zamek Strusiowy z wynajętymi Kozakami, zrobił dziurę w murze i uprowadził nie tylko pannę, ale i cały skarbiec swego przyszłego teścia. Struś, który był starym żołnierzem i dowódcą garnizonu w Moskwie

Anno 1612, gdy mu o tym doniesiono, niemal padł rażony apopleksją. Sprawy jednak z tego nie było – Kalinowski pojednał się ze Strusiami, więc skończyło się na suto zakrapianym weselu. I ja tam byłem, miód i wina piłem, a więcej nie pamiętam, bom haniebnie się upił. I to jeszcze nawyprowiałem, że wypadłem do Dniestru na zamku sidorowskim, przez tą samą dziurę, którą młody pan Kalinowski uczynił.



Z raptów, które pamiętam, sławne było kiedyś porwanie panny Salomei Nagórskiej z Grabowicy. Salomea, będąc sierotą, wychowywała się w domu dziadka, Mikołaja Pelki. Szlachcic był już podeszły w latach, słabego rozumu, dlatego też jego przyjaciel, niejaki Jacek Krasowski, podjął decyzję, aby wydać pannę za mąż za Gabriela Boratyńskiego, który z kolei obiecał za to podzielić się z nim posagiem. Pewnego zatem razu, gdy Pelka z Salomeą przebywał w Sanoku w kościele, Krasowski porwał pannę, a potem zawiózł do Grabowicy, gdzie postanowił zmusić ją do zawarcia ślubu. Na szczęście porwaną uratował w ostatniej chwili Stanisław Przedwojowski, towarzysz chorągwi husarskiej Aleksandra Koniecpolskiego. Przedwojowski uwioził ją sprzed ołtarza, potem zaś, rzecz jasna, zaślubił. Idylla małżeńska trwała jednak zaledwie pięć lat. Wkrótce 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 – tego już nie wiem.

Jeszcze inaczej 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 upomniął się o dziewczkę. 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.



A ja znam dalszy ciąg tej historii. Dwernicka rozkochała w sobie pana Zadworskiego, hultaja i pijanicy i podmówiła go, aby ubił Pamiętowskiego. Zadworski nyzwał go na pojedynek, ubił niemal na śmierć i w polu porzucił. Pamiętowski wylizął się jakoś i poprzysiął mu zemstę. Jeżdżąc teraz po kaercznych w Sanockim i kompaniję zbiera, aby krzywdy pomścić.

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. Musisz wiedzieć bowiem, że w naszym kraju o wielu sprawach decyduje szlachecki samorząd, a na sejmikach wybiera się posłów na sejm i deputatów do sądów i trybunałów.

Nie ma w zasadzie sejmiku bez zwady. Już na początku, gdy szlachta przyjeżdża do miasta, musi przecież stawać w gospodach i zajazdach, a tych jest zwykle mniej niż chętnych do noclegu. Stąd od razu zwady i waśnie. 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 usłyszysz słowa

takie jak: „łżesz jak pies!”, „ty psi synu!” czy „ty kpie!”, łajania od matek i inne obelgi, mogące stanowić wstęp do utraty uszu, nosów czy nawet gardel. Czasami bywa i tak, że awantura rozpoczyna się zaraz po zagajeniu obrad. Na Litwie jest urząd marszałków sejmikowych, co dożywotnio przewodzą obradom w swym powiecie. Ale w Koronie na każdym sejmiku najsamprzód obiera się marszałka spośród obecnych - i tu już się żreć zaczynają, jeśli kandydatów paru, a każdy dobry. Wesoło bywa także wówczas, gdy na sejmik przybyło kilku nie lubiących się, wielkich warcholów. Od razu zwada gotowa! A kto tchórz, niechaj chowa się pod ławy!

A obyczaj jest taki, że uchwały sejmiku (i sejmu wielkiego) trzeba przyjąć bez protestów. Gdy więc będzie paru krzykaczy, co skupią przy sobie jeszcze kilku szlachty, łatwo mogą wszelkie uchwały zablokować. Na sejmikach rzadko tak bywa, bo tam sami swoi siedzą i we własnym interesie rzeczy uchwalają. Ale już sejm walny w Warszawie nie raz rozchodził się całkiem bez uchwał, gdy się znalazło ze 20 czy 30 oponentów, co na powzięte postanowienia pozwolić nie chcieli. Tak to całą pracę sejmu na koniec zaprzepścić i przekreślić można.

Gdybyś wiedzieć chciał, mamy w Polsce pięć rodzajów sejmików. Szlachta zawsze ta sama i tych samych powiatach, jeno cele sejmiku bywają różne.

Przedsejmowe sejmiki zawsze się przed sejmem walnym warszawskim. Legat od króla przywozi list i podaje przyczyny zwołania sejmu, a szlachta wybiera posłów na ten sejm i układa dla nich instrukcję, iżby wiedzieli, jakie sprawy mają popierać.

Relacyjne zbierają się parę tygodni po zakończeniu walnego sejmu. Tam posłowie zdają panom braciom relację z warszawskiego sejmu i opowiadają, co i jak załatwili według instrukcji.

Deputackie raz do roku wybierają jednego lub dwóch deputatów do Trybunału.

Elekcyjne pan wojewoda zwołuje wtedy, gdy umrze sędzia, pisarz, podsejdek albo podkomorzy danej ziemi i trzeba wybrać nowego na wakujące miejsce. Innych urzędników mianuje król, ale tych czterech szlachta danego powiatu.

Gospodarcze zbierają się z rzadka, gdy potrzeba uchwały całej szlachty w jakiej ważnej sprawie - zaciągnąć wojsko powiatowe, wybrać poborców podatkowych, zebrane podatki rozdzielić... ot, różności!

O brygantach i rozbójnikach

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 pała 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. Pod Lwowem, na przykład, wielką trwogę wzbudzał najpierw niejaki Sałata, którego pochwycono jednakowoż u meretrycy w 1614 roku i ścięto, a po nim bracia Policcy, napadający na miasteczka, folwarki i pasieki. Ich rozbójnicza działalność trwała do niedawna, to jest do roku 1625. Wówczas to szelmom podwinęła się noga. Imaginuj sobie bowiem, że w biały dzień 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.

O rozbójnikach, grasantach i brygantach z Rusi Czerwonej mógłbym do rana opowiadać. Ale tak już jest, że na Rusi - choćby jezuity posiał - przecież złodzieje się urodzą. I tak na gościńcach pod Przemyślem grasowali wspomniani już bracia Rosińscy. Znanym rozbójnikiem był niejaki Konstanty Komarnicki, który zebrał sporą gromadę sabatów i drobnej, rozbójniczej szlachty z gór przemyskich, aby napadać na kupców. Podobnie czynił później Wojciech Żebrowski - nieosiadły szlachcic, przewożący grupie rozbójników zwanych beskidnikami, czy Andrzej Górski zwany Horyłą.

Prawda zaś w tym wszystkim jest taka, że jedynie na Rusi Czerwonej, ziemi sanockiej i przemyskiej, a także na dalekiej Ukrainie i pograniczu moskiewskim spotkasz najwięcej szelmów, hultajów i awanturników. W pozostałych rejonach Rzeczypospolitej panuje zwykle spokój, a na gościńcu możesz mieszek złota zostawić. I jeszcze ci go całego oddadzą dobrzy ludzie.



O hultajach, łotrach i warchołach najznacniejszych

Nie byłoby chyba naszej Rzeczypospolitej, lub też nie można by jej było nazwać szlachecką, gdyby nie żyli tu wielcy hultaje, awanturnicy i infamisowie, lekceważący prawo, wypowiadający otwartą wojnę starostom. W nich bowiem zawiera się cały sens bycia szlachcicem. Swawolnym, niekarnym, zawsze fantazję mającym. Wielu z nich skończyło pod toporem kata, a przecież w karczmach szlachta pije ich zdrowie, wystawia pod niebiosa cnoty i fantazję. Bowiem każdy wielki zawadiaka budzi w sercu prawdziwego Sarmaty mimowolny podziw, o ile, rzecz jasna, nie jest jego osobistym wrogiem. Dla wielu zaś panów braci stanowi niemal wzór do naśladowania.



*Wielmożni panowie Lachy. Pod-
śluchałem, że w karczmie u włochoła
Mirona stańdło na noc trzech szla-
chciców z worem. W onym worze mają
pono głowę jakiego infamisa, którą
staroście do grodu więżą, by tysiąc
czerwonych złotych nagrody za nią
wziąć. Tedy tako myślę, co by szla-
chciców onych obić a wór porwać i
samemu czerwonię zgarnąć.*

Diabeł Łańcucki

Największym, najgroźniejszym i najokrutniejszym spośród wszystkich złoczyńców Rzeczypospolitej, którego pamiętam, był wspomniany już wielokrotnie Stanisław Stadnicki zwany Diabłem. Rejest gwałtów i pospolitych przestępstw, jakich dopuszczał się ów pan na Łańcucie, starosta zygwulski i sprzymierzeniec czarta, budzi dreszcz. Ot, jedź sobie do Przemyśla i na zamku zobacz portret pana Stadnickiego, a zaraz pludrami trząść będziesz. Mówilem o różnych warchołach, jednakowoż dla mieszkańców ziemi przemyskiej Stadnicki był wcielonym diabłem, okrutnikiem nie znającym miary w zadawaniu bólu. Postępował jak szaleniec, nie był jednak chory na umyśle, a w jego działaniu zawsze zawierał się 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 kiedyś zdrowie Stadnickiego, nazywała go prawdziwie wolnym Sarmatą. Rzeczywistość była wszakże inna, a nawet ci, co pod niebiosą wystawiali siłę Diabła, odwrócili się od niego w dniach upadku i zagłady.

Już samo pochodzenie Stanisława Stadnickiego świadczyło, że czekała go mroczna przyszłość. Urodzony w roku 1550, pochodził ze starej, możnej małopolskiej rodziny szlacheckiej. Jego ojciec, Mateusz, był zaciekłym kalwinem. Z powodu zatargów z klerem 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 na Wawelu w Krakowie.

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 brawurą zdobywał wraz ze swymi ludźmi moskiewskie szanse i ostróżki. Po wojnach batorskich 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 pana 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. Diabeł szybko 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 jeździli 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 wspominał jej nazwę. W lochach zamku trzymał wielu więźniów. Niektórych, jak na przykład lwowskiego mieszczanina Korniaкта, więził dla okupu, innych zaś męczył i zabijał dla czystej przyjemności. Już wkrótce zasłynął w całej Koronie pod przydomkiem Diabła. Gdy mu to wypowiadano, śmiał się tylko, a gniew jego był straszny.

Stadnicki zrywał rozejmy, łamał pakt, kłamał, płakał, uciekał się do prawa, aby w chwilę później podeptać je z szyderczym uśmiechem na ustach. Pan Łańcucki zaangażował się szybko w rokosz wojewody Zebrzydowskiego. Przeciwnicy Zygmunta III Wazy pokładali w nim wielkie nadzieje, gdy wszakże odnosił 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 Stadnicki wypowiedział wojnę Łukaszwowi 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. O tym, jak swoją czarcia kompanię przyjmował w Łańcucie. O tym, jak ludzi piłą na pół rozcinać kazał. O skarbach, które w sadzawce Łańcuckiej ukrył i w górach.

A, byłbym zapominał. Po Stadnickim pozostały jeszcze jego dzieci i żona. Ni mniej, ni więcej, tylko Diablęta i Diablica.

Samuel Łaszcz

Innym sławnym warchołem, którego znam dobrze i który po dziś dzień żyje, jest Samuel Łaszcz, strażnik koronny. Szlachcie ów ma swoje dobra na Ukrainie, jednak często wpada do Warszawy, Krakowa czy Lwowa, gdzie jest stałym bywalcem wielu gospód.

Znam dobrze pana Łaszczę i wiem, że ma dwa oblicza. Najbliżsi sąsiedzi twierdzą, że to gwałtownik, okrutnik i rabaś, szlachta wszakże zna go jako 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 bił także Kozaków. Mimo tego jednak ci, którzy mieszkają w pobliżu włości pana strażnika, znają oblicze Łaszczę z nieco innej strony, a co za tym idzie - często wysyłają mu pozwy na rozprawy sądowe. Samuel Łaszcz nie raz i nie dwa zajeżdżał ich bowiem ze swoją swawolną kompanią,

ucinał uszy, brał gwałtem panny, zabierał wsie i sioła. Rzecz jasna, pan strażnik niewiele robi sobie z wyroków sądowych. Ot, pije piwo, którego jest wielkim smakoszem, mieszka w Makarowie, a od czasu do czasu, ot, dla przypomnienia kim jest, zajężdża któregoś z sąsiadów. Jak sam twierdzi, ma na sobie 236 banicji i 47 infamii, co, nawet jak na obecne burzliwe czasy, stanowi swego rodzaju rekord. A w dodatku pan strażnik nic sobie nie robi z sądów i trybunałów tak dalece, że dekretemi owych wyroków kazał obszyć sobie delię.

Mimo tego jednak noga Łaszczą nie postała nigdy w Lublinie, gdzie mieszczą się trybunały sądowe. Powiadają zaś, że 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”.

Pan Łaszcz to zacny facecjonista. Zdradzę jego sekret i powiem, że nikt inny, jak on sam – chcąc zdobyć popularność – rozpuszczał o sobie wiele opowieści. Stąd szlachta ceni jego fantazję i 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 Zosienka przyjdzie woły paść, pójdę i ja.
Jeśli się tam bić ze mną będzie, będę i ja.
Waszej Książęcej Mości
sługa i brat Łaszcz*



Pewnie ciekawi cię, skąd u nas ten zwyczaj. Ano prawda jest taka, że tak zazwyczaj nosiło się rycerstwo ze dwa wieki temu i to nie tylko u nas, ale w całej Europie. A nie wierzysz, to obacz malowidła i arras, co u was w Luvrze wiszą. Są tam malunki, na których obaczysz króla waszego Ludwika IX i jego panów, którzy łby pogolone mają, a w strojach chadzają całkiem podobnych do naszych. Stąd, jak widzisz, moral, iż żupan polski wywodzi się od starodawnej jopuli, znanej szeroko w całej Europie. Jak zatem widać jeno my – Polacy i Litwini – zachowaliśmy jeszcze strój i obyczaje rycerskie.

Zwyczaj podgalańców przyszedł do Polski jakieś z górą sto lat temu z Węgier i Wołoszczyzny. Ponoć wprowadzono go po zakończonej klęsce wyprawie bukowińskiej Anno Domini 1497, kiedy to dzicy Wołosi i Mołdawianie wieszali za włosy schwytanych żywcem polskich rycerzy. Nie dziwota zatem, że nikt później nie chciał zapuszczać długich włosów.

O materiałach

Szlachta polska kocha się wielce w materiałach sprowadzanych ze wschodu - z Turcji, Krymu i Persji. Na wzór tamtejszych wyrabia się u nas broń, zbroje, tka materię, sporządza trzęsle i kulbaki na konie. Cudzoziemszczyzna i strój zachodni nie są w modzie. Oczywiście, po Rzeczypospolitej kręci się wielu

O broni, koniach, strojach i klejnotach

Szlachetnie urodzonego mieszkańca Rzeczypospolitej, Polaka, Litwina czy też Rusina, poznasz zawsze, pludraku, po postawie, zachowaniu, przede wszystkim zaś po ubiorze. Szlachcic musi nosić się godnie. Nie wiem, czy wiesz, ale u nas od najwcześniejszych lat 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 ozdobą twarzy każdego szlachcica są wąsy. Starsi noszą długie i sumiaste, młodzi swe nieokazałe jeszcze wąsy podkrecają na ogół do góry, na modłę szwedzką czy francuską. Czasami pan brat ma także brodę, co szczególnie przystoi dostojnym senatorom i inszym mędrcom. Szlachta ma zwyczaj podgalańców i strzyżenia krótko włosów, pozostawiając wysoki, sterczący czub na samej górze łba. A im większy zawadiaka i awanturnik, tym dłuższe ma wąsy i wyżej podgoloną czuprynę.

Szkotów, Irlandczyków lub Niemców w koletach, kaftanach i kapeluszach z piórem, noszących przy boku rapiery, zwane powszechnie „roźnami”. O ile przedstawiciele dwóch pierwszych nacji traktują panowie bracia pobłażliwie, o tyle ostatnim życie się nieco utrudnia. W końcu cudzoziemcy są gorsi w szabli od Polaków i Litwinów, a już nigdy nie dotrzymują nam miary w picu, co w oczach niektórych spośród panów braci stanowi wielki występki. Pomnij zatem pludraku, że gdy paradujesz w stroju cudzoziemskim, zawsze może zdarzyć się, że jakiś podпиты Mazur albo Żmudzin nałoży ci szablę po łbu, bo dla niego niczym innym, tylko śledziem cudzoziemskim jesteś.



Ha! Powiadają, że razu pewnego szlachcic z Krakowa, niejaki pan Machłowski co się Awdanem pieczętuje, do Gdańska jechał. Stał na popas w Tczewie. Tam w karczmie spotkał niejakiego pana Bielawskiego. Obaj okrutnie się popili i pod koniec biesiady fantazja ich wielka naszła, by zakład powziąć. Tedy postanowili, że ruszą w świat i w dwie niedziele z powrotem powrócą. Kto najwięcej pludrackich kapeluszy nazdżiera ze łbów cudzoziemskich i na tczewski rynek zwiezie, ten zakład wygra. Kto przegra, będzie musiał na stół wyleżeć i niczym kogut zapiać tużin razy. Powiadają ludzie, że w Tczewie teraz można by rajtarską chorągiew zebrać, bo cztery kopy kapeluszy w stodole u Bielawskich leżą. Kto zakład wygrał, to nie wiem. Ale na własne uszy przepięte kogucie pianie słyszał.

Żupan, delia i kołpak

Nie będę ja pokazywał ci teraz, jak wyglądają poszczególne części ubioru polskiego, bo mnie jeszcze, nie daj Boże, za sodomitę wezmą. Ale omówię całą rzecz pokrótce. Otóż, panowie polscy odziewają się zwykle w długie, płócienne koszule. Na nie z kolei wkładają żupan – sukienną, płócienną, adamaszkową, aksamitną lub altembasową (zależnie 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 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 sprawi sobie czerwone, żółte, jasnoszare – ze złotogłowiu, adamaszku,

aksamitu. Żupany zapina się zwykle wysoko pod szyją. Mają one także dość obcisłe rękawy.

Na żupan niektórzy szlachcice wkładają czasem obszerny, wzorzysty kontusz. Zwykle szyje się go z dobrego materiału. Czasami pozbawiony jest rękawów, a gdy są, zawsze daje się je rozpiąć i zarzucić na plecy. Kontusz lub żupan każdy szlachcic przepasuje ozdobnym, szerokim pasem. Najcenniejsze są miękkie, barwne pasy jedwabne, ale znajdziesz i sukienne i ze sznurka plecione i z metalowych kółek czy blaszek złożone. Czasami kosztują one zawrotne sumy. Prawdziwy szlachecki 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 ozdobnym pasie – pod nim szlachcic 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 powiedział nasz poeta, pan Jan Kochanowski:

*Zasięgnąć chcę rady czyjej
kołnierz li-to u deliej
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. Szlachta nosi zwykle żółte, złote, czarne lub zielone. A ubodzy szaraczkowie – jak nazwa wskazuje – szare, zielonkawe, białe lub rude.

Do delii lub kontusza każdy szlachcic zakłada zwykle spodnie płócienne bądź sukienne, wpuszczone w buty i ściągane w pasie sznurkiem. Niewiele ich widać spod żupana i cholewek butów, więc też krojem czy barwą portek mało kto się przejmuje. Wielu szlachty nosi także hajdawery na kozacką modłę, to jest spodnie luźne o bardzo szerokich nogawkach. Na nogi wkłada pan brat wysokie, sięgające kolan buty na grubych, podkutych obcasach. Kolor obuwia także ma wielkie znaczenie. Każdy zacny i bogaty szlachcic wzuwa buty z safianu lub kurdybanu, to jest miękkiej, czerwonej albo żółtej skóry. Tylko najuboższa szlachta nosi czarne i po tym kolorze poznaje się zagonowych szaraczków.

Safianowe buty są, proszę waszmości, ważnym wyróżnikiem szlacheckiego stroju. A chłopci i mieszczanie nie mogą używać obuwia takiej barwy. Toż w samych konstytucjach sejmowych zapisane jest, że przywilej ten dopuszczony jest tylko i wyłącznie dla szlachty.

Co tam mamroczesz, szelmo? Że chłop? Tamten w kacie? Że co? Że ma buty z kurdybanu? A ja czarne? Za dużo, szelmo, miodu i gorzałki pijasz i już

kolorów nie poznajesz, skoro mój safian wydaje ci się ordynarnym bukatem!

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

Szlachecki strój uzupełnia nakrycie głowy - wysoki, futrzany kołpak z piórem albo okrągła czapka węgierska zwana magierką. 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 czapkę czy bazancie pióra, lub frędzle zwane „trzęsieniami”. Ot, patrzaj na pana Dydyńskiego! Jego trzęsienie brylantowe całe trzy wsie warto! A to ci jeszcze powiem, że nie jego to trzęsienie, ale pana Sienińskiego, a pan Dydyński zdobył je, gdy zajechał... No, mniejsza to, co zajechał. Nie godzi się fundatora naszego obmawiać.



Aj, wuj, panie szlachcic. Skoro już o klejnotach i ubiorach mowa, tedy ja uprzedzam, że wszystko to kosztuje. Poba tedy powiedzieć, jakie pieniądze są w Zięciopolskiej.

U szlachty i kupców wszystko rachuje się na złote polskie. Każdy 1 złoty polski zaś składa się z 30 groszy, a każdy grosz z 3 szelągów. Złoty polski bywa także nazywany

florenem. Niestety, panie szlachcic. Nie ma w Koronie i na Litwie monet po jeden złoty. Najdziesz pan za to psiebóże inne. Dukaty a portugaly ze szczyrego złota, talery i pozostałe ze srebra.

Moneta dobra a gruba

Portugał wart 10 dukatów

Półportugał wart 5 dukatów

Dukat, zwany również czerwonym złotym, wart 6 złotych polskich

Talar wart 4 złote polskie

Półtalar wart 2 złote polskie

Talar lekki równy 1 złotemu polskiemu

Ort wart 18 groszy

Groszowe i wielogroszowe monety

Szóstak wart 6 groszy

Trojak wart 3 grosze

Ort śląski podły, wart 3 grosze

Półtorak wart 1,5 grosza

Grosz wart 3 szelągi

Półgrosz wart 0,5 grosza

Drobnica mało co warta

Szeląg wart 1/3 grosza

Ternar wart 1/2 szeląga

Denar wart 1/3 ternara (1/6 grosza)

Koń, szabla i zbroja

Do pasa polski szlachcic przypasuje szablę. Oczywiście, nie wiesz jej na jedwabnym pasie, ale pod nim zapina zwykły - rzemienny, skórzany, czasem metalowy. Ot, taki, jaki ma pan Dydyński. I tak zamożny posesjonat przypasuje zdobną karabelę, zaściankowy szarak - zyguntówkę, zaś rębajło czy towarzysz wojskowy - szablę husarską, ormiąnek lub ordynkę. O szablach, jeśliś waść ciekaw, dowiesz się od kogo innego.

Polska szlachta kocha konie. Jak powiadają na Rusi: „Lach bez konia - żyć nie może”. W Rzeczypospolitej znanych jest wiele rodzajów wierzchowców. Najczęściej spotykane są smukłe, szybkie rumaki arabskie, wytrzymałe tatarskie bachmaty, a także rosłe konie z zachodu - andaluzyjskie czy inflanckie, albo fryzy. Także różnej wielkości konie moskiewskie. Ale najbardziej rozpowszechnione są konie polskie - powstałe ze zmieszania arabów z wierzchowcami sprowadzanymi z Niemiec i Francji. To właśnie spośród nich panowie żołnierze wybierają konie husarskie - najlepsze na świecie, na których husaria nasza odniosła sławne zwycięstwa pod



Kircholmem, Kluszyńcem i Chocimiem. Koń pozostaje najlepszym towarzyszem szlachcica. Wszyscy panowie bracia w Rzeczypospolitej świetnie jeżdżą konno, umieją walczyć z siódła, 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

Bab... To jest niewiasty i ladcznice stroją się u nas wedle mody zachodniej. I to ci powiem, panie bracie, że nie licząc się z pieniędzmi wydają ogromne sumy na kosztowności, suknie i futra sprowadzane z Francji czy Holandii. Niewiasty na ciało odziewają białe, płócienne giezło, to jest długą do ziemi koszulinę, na którą narzucają strój wierzchni, a więc suknię. Spódnice opinają na jakichś cudacznych rusztowaniach, fortugałach nie fortugałach, co by luźno się nie wlokły, lecz kształt dzwonu albo beczki zachowały.

Suknie niemieckie i hiszpańskie są pod szyję wysoko zapięte, a wokół szyi mają białą, koronkową kryzę. Suknie francuskie, to już sam waść wiesz, jakie są nieprzystojne. Jakie głęboko wycięte dekolty miewają, odsłaniające ramiona i piersi, tak iż, jak powiada pan Krzysztof Opaliński: „omal że cycków na wierzch nie wystawują”. A co pod spódnicą mają – spyta się ktoś dociekliwy. No, zgola nic. A co by mieć miały? Chyba tylko galicką chorobę, jeśli ladcznice.

Na suknię niewiasty w chłodne dni wkładają zwykle delię, futra bądź krótkie jubki, przypominające nieco żupan. Na głowach noszą kapelusze lub kolpaki, 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 pachnidła i pudru. Włosy mają zwykle długie – rozpuszczone lub zaplecione w warkocz, u mężatek najczęściej upięte wysoko.

Tom mówił, ma się rozumieć, o sukniach szlachcianek i dwórek. Miejskie i wiejskie białki, a także niejedna szlachcianka z prowincji, co na dworach nie bywa i modna być nie musi, odziewają się w zwykłe, luźne spódnice, koszule, chusty, kaftaniki czy serdaczki. Aby wygodnie było chodzić i pracować, a jak przyjdzie pan szlachcic i amatorów zachce – zdrzeć kieckę i do dzieła!



A chodźcie no waszmościowie do mnie do dworu na gościnę. Zjecie i wypijecie dobrze. A jeśli chcecie to, i każdemu mogę do kabry złotem sypnąć, byle tylko w moim kłopotcie mogli panowie dopomóc. Ano, córka moja Anulka sierotka jest, bo żona moja wiele lat temu zmarła. Otóż dziewczę owo na służbę do królewskiego francymeru ma iść. Jednak bidulka ma tylko proste giezetka i chudopacholskie kubraczki. No, sami obaczcie, że jak szary wróbelek w tej łichej koszulinie siedzi. Marzy się aniołeczкови mojemu arcywyborna suknia, co we Lwowie u jednego krawca żydowskiego widział. Ale ów parh zapiekły powiada, że mi jej nie przeda, bo ją dla córki wojewodzica krakowskiego, ladcznicy obmierzłej, uszył. Tedy weźcie sakiewkę i jedźcie do Lwowa z krawcem się ugadać. A jak będzie oponował, to dajcie po łbu obuszkiem i suknie wykradnijcie. Wszak tu o dobro onej sierotki chodzi. Anulko, obacz na tych rycerzy! Oni ci dopomoga, bo to szlachetne kawalery.

Mieszczanie i chłopci

Zdraycy ci mieszczańkowie nasi i szelmy, bo zawsze chcą ubierać się jak szlachta! Prawo i konstytucje zakazują im noszenia kontuszy – chodzą więc w żupanach, w kolpakach bez piór, z okutymi laskami zamiast czekanów. Nie mogąc nosić delii,

używają kozuchów i szub, a ich niewiasty stroją się prawie tak jak szlachcianki.

Chłopi także chcą wyglądać jak szlachta, zwłaszcza ci bogatsi. Mężczyźni chodzą w sukmanach, kozuchach i płóciennych koszulach, na nogach noszą łapcie lub skórzane buty. Niewiasty wiejskie stroją się zwykle w spódnice, zapaski, giezła i kozuski. Na głowach chłopci noszą baranie czapki lub - latem - słomiane kapelusze. Ale najbogatsi z nich, Sodoma i Gomora, potrafią przywdziać szlachecki kołpak.

Tak jak ci mówiłem, 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. Powiadają: „zastaw się, a postaw się!”, więc nawet najubożsi herbowi, często rujnując swoje majątki, kupują najdroższe materiały i suknie.

A wszystko to, panie bracie, przez modę. 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, karczmy, miasta i wioski

Jako sam widzisz, panie bracie, cała Rzeczpospolita (poza miastami) zbudowana jest z drewna. Materiału tego jest u nas dostatek, bowiem od dawien dawna było w Koronie i na Litwie dużo lasów, w których łatwo znaleźć proste a strzeliste sosny, modrzewie i dęby i wznieść zarówno wspaniałe szlacheckie siedziby, jak i chłopskie chaty. Jedynie w Prusach, Małopolsce, w Sanockim, Przemyskim i Lubelskim wznosi się dwory, a czasem i chałupy z kamienia. Jednak większość zabudowy i tam jest drewniana.

Gdybyś waszmość chciał przejechać przez Rzeczpospolitą od Wielkopolski przez Mazowsze, Małopolskę, Ruś Czerwoną aż po Ukrainę, obaczyłbyś rzecz ciekawą, iż im dalej zapuszczasz się we wschodnie województwa, tym lichsze stają się miasta i zamki, dwory i wioski, chałupy i zaścianki. W Prusach, w Wielkopolsce, w Małopolsce i na Rusi Czerwonej obaczysz waszmość wspaniałe miasta z kamienia i cegły, z brukowanymi ulicami, placami i gmachami, takie jak Poznań, Gdańsk, Kraków, Warszawa, Lublin, Zamość, Toruń czy Lwów. Mniejsze miasteczka są zwykle drewniane, ale i one pobudowane są ciasno, mają precudne ryneczki, podsienia, bramy i przejazdy, a wszystko rzeźbione, zdobione i precudnie wyszykowane. Dwory i dworki szlachty są z drewna lub murowane, kryte gontem lub dachówkami, solidne, wszystkie mają sienie, komory, piec, kominy i podłogi. Chałupy kmieci czasem nie różnią się od

szlacheckich dworków, gdyż także mają piec, podłogi i kryte są gontem, a czasem tylko strzechą – jeno ganków im brakuje. Karczmy przy traktach są solidne, znaczne, a wszędzie zobaczysz waść oznaki dobrego gospodarowania. Przy każdej wsi są wiatraki, co pół mili na rzekach i strugach młyny, a obok gorzelnie, pasieki, browary, stodoły, gumna i co tylko chcesz.



Wszelako im dalej zapuścisz się na wschód, tym mniejsze są miasta, a dwory i wioski lada jakie. Za Lwowem nie zobaczysz już prawie murowanych miast z kamienicami. Na Ukrainie wszystkie miasteczka i miasta, łącznie z Kijowem, zbudowane są z drewna i składają się nie z kamienic, ale z drewnianych zagród i domostw, które pobudowane są obok siebie i otoczone płotami oraz palisadami. Miasteczka na stepach są zwykle lada jakie – ot, kilka domów, cerkiew i kościół. Natomiast dwory szlachty mało co różnią się od chłopskich chałup. Zamiast z drewna często buduje się je z chrustu, to jest plecionki oklejonej grubo gliną, a dach nakrywa strzechą.

Dwory ukraińskiej szlachty nie mają często podłóg i kominów, a nawet nie są podzielone na izby. Często zdarza się, że wszyscy tam śpią w jednej izbie razem z końmi i czeladzią. Jeszcze gorzej ma się rzecz z chałupami chłopskimi. Wszystko to prawie kurne chaty, chruściane, kryte strzechą, bez kominów i pieców, w których kmiecie nocują razem z bydłami.

Podobnie jest, panie bracie, na Litwie u boćwiniarzy, a zwłaszcza na Żmudzi i Polesiu. Tam chałupy, a nawet karczmy i dwory takie, że kopniesz, a od razu się rozpadną.



Dwory i dworki

Tylko najwięksi magnaci i karmazyni, którzy siedzą na kilkudziesięciu wsiach i kilku miasteczkach, mieszkają w wielkich zamkach i pałacach, otoczeni służbą i przedmiotami, stanowiącymi dowód i symbol ich zamożności lub wręcz bogactwa. Ogromna rzesza szlachecka, poczynając od zamożnych posesjonatów, a skończywszy na zwykłych, zaściankowych szarakach, przemieszkują we dworach. Dwór, panie bracie, stoi w każdej niemal wsi. Wszędzie tam, gdzie folwark, masz i dworek – symbol szlacheckości, ostoję rycerskiego rodu Rzeczypospolitej. We dworze mieszka zwykle szlachcic i rodzina szlachecka, tutaj wychowuje się dzieci, tutaj też wraca się jak do rodzinnego domu.

Dwory zwykle wznosi się z drewna. Zwykle są one duże, choć liczba pomieszczeń i liczba zamieszkałych w nich ludzi sprawiają, że czasami stają się bardzo ciasne. Cechą charakterystyczną każdego dworku jest zawsze trójkątny ganek nad wejściem, wsparty na co najmniej dwóch słupach, i przylegające do rogów budowli, wysunięte na zewnątrz alkierze.

Domy szlacheckie sytuuje się w pewnych ściśle określonych miejscach, poza wsią, czasami na pagórkach, 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. Każdy dwór ma zaś mocne okna – często okratowane, drzwi – grube, okute, zaopatrzone w zasuwę i rygle, a także wspominane już alkierze, pozwalające razić oblegających ogniem z flanki. Obok dworu często wznosi się lamus, który służy do przechowywania żywności, sprzętów i kosztowności. Lamus zwykle jest wysoki, nakryty stromym dachem, z podcieniami i gankami, a także wysoki i obronny. Często na najwyższym jego piętrze czuwa straż – zwłaszcza na Ukrainie lub Rusi Czerwonej. Obok lamusa zwykle znajduje się stajnia.



*Człotem waszmościom!
Wystawcie sobie, panowie bracia,
że dwór nowy buduję, bo stary
zgorzał w ogniu po jednej z biesiad.
Któryś z pijaniców musiał tuczywo
przenurcić, bo nie dłużej jak we
dwa pacierze wszystko do cna
spłonęło. Ale kłopot mam
ekstraordinaryjny, bo tyle jeden,
który budować komenderował, był
lotr i złodziej i przez go przegnałem. Nie ma kto teraz budować
zarządzać. Tedy proszę mam, co byście wzięli kawał powroza,
wór i knebel i jechali pod Sanok, gdzie pan Krajewski
rozkażał sobie stajnię postawić. Jest tam Maćko z Miechowa,
rzemieślnik zany, co na robocie się zna. Porwijcie go i do mnie
przynieście, a każdemu po pięć czerwonych złotych na głowę
dam! Ale hajduków Krajewskiego się wystrzegajcie, bo pono
dobrze szablą robią i pewnikiem majstra onego bronić zechcą.*

Co we dworze się mieści

Drzwi wejściowe na ganku zwykle otwierają się do sieni, dużej, dzielącej cały dwór na dwie części – czeladną, w której przebywają pacholki i służba oraz pańską, gdzie zamieszkuje właściciel wraz z rodziną. Na wprost drzwi wejściowych znajdują się tylne wrota, 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 przydatny zapas wszelakich trunków, a także żywność, kule i proch. W ogrodzie przylegającym do dworu jest zwykle łaźnia, zaś niedaleko zabudowań - stajnia.

Pański przepych

Najważniejszymi meblami szlacheckich sadyb są zwykle ławy i stoły. Szaty i zapasy przechowuje się w zamkniętych na zamki skrzyniach. Do przechowywania naczyń służą kredensy. Na ścianach zaś przybija się listwy z kołkami do wieszania ubrań, oręża i co tam potrzeba. Wszystkie izby ogrzewane są piecami z gliny, kamieni lub kafli. Dwory zwykle urządzone są bogato i z przepychem. Na ścianach świetlic wieszają się broń, zbroje, portrety przodków, podłogi wykładają dywanami, ściany zaś kobiercami. Wiele dworów ma w oknach prawdziwe weneckie szyby, przejrzyste jak kryształ, inne muszą zadowolić się zielonymi, okrągłymi szybami, wprawionymi w ołowiane ramy jak plaster miodu – jedna przy drugiej. Najuboższe dwory wcale szyb nie mają, tylko przesłaniają okna błonami bądź natłuszczonym papierem. Każda szlachecka siedziba posiada też apteczkę, a także skarbczyk i biblioteczkę, w której znajduje się wiele pożytecznych ksiąg. Najważniejszą z nich jest *silva rerum*, pisana zawsze przez kolejnych właścicieli dworu, przekazywana z ojca na syna, często przez wiele pokoleń. W dosłownym tłumaczeniu nazwa jej 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. Właściciel majątności wpisuje do swej *silva rerum* wszystko – od sposobów kwaszenia ogórków i leczenia bydła po przygotowania do wypraw wojennych. Ot, na ten przykład, w mojej *silvie* znajdziesz fację, wspomnienia i przekazy świadczące o świetności mego rodu i jego powinowactwie z samym świętym Piotrem, herby, mowy pogrzebowe i wiele innych ciekawych rzeczy.



Dalibóg! Jakież lotry mi ze dworu moją starożytną sylwę ukradli. Księgę ową jeszcze mój prapradziad począł spisywać i wiele ona dla rodu mego ważna. Odnajdźcie złodzieja, mości panowie, a szczerem złotem zapłacę!

Czeladź

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 podróży jadą zwykle przy karocy czy obok pańskiego konia, przybývają 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, dziewczki kuchenne, dziewczki służące przy pani domu, a często także kilku zbrojnych w szable i rusznice hajduków. We dworze lub zabudowaniach folwarcznych może mieszkać także karbowy doglądający pracy w polu, a także pisarz dworski i wielu, wielu innych. Dość często służba jest obcej narodowości. We dworach mogą służyć Tatarzy czy Turcy, wzięci w niewolę w którejs z wojennych wypraw, Węgrzy, Niemcy, a czasami zaś budzący największą sensację Murzyni. Ot, pan Mniszech, wojewoda sandomierski, miał przy karocy Murzyna, co białymi konikami powoził. To ci dopiero był ucieśnny widok.

Zagroda chłopska

Podstawą utrzymania dworu szlacheckiego zawsze jest wieś. O chłopach i ciężących na nich powinnościach mówiłem już wcześniej. Teraz powiem ci, pludraku, słów parę o ich siedzibach. Chłopi zamieszkują zwykle chałupy drewniane lub chruściane – to jest zbudowane z plecionki oblepionej gliną. Pozostałe zabudowania składają się ze stodoły i budynku gospodarskiego – stajni, chlewiku lub obory. 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.

I znowu, panie bracie, zagroda chłopska wygląda inaczej w różnych częściach Rzeczypospolitej. W zachodnich województwach – w Wielkopolsce, Małopolsce oraz w Prusach – chłopi mieszkają dostatnio, mają duże chałupy z bali, piece, kominy i podłogi. Popod Gdańskiem to są i całe wsie murowane z czerwonej cegły. A na Litwie i Ukrainie chłamy mieszkają w kurnych chatach, w których wszystkie pomieszczenia znajdują się pod jednym dachem, a w izbie mieszkalnej przebywają także zwierzęta.

Staropolska karczma

Nikt nie zaprzeczy, iż jednym z najważniejszych miejsc w Rzeczypospolitej są karczmy i gospody. Wszak tutaj oddać się można podstawowej czynności życiowej polskiego szlachcica - picia.

Ot, pij pludraku! Pij do dna! Co? Z ławy spadasz? Zataczasz się? No, dalejże, dolecie mu jeszcze! Do pełna!

Karczma na wsi stanowi zwykle własność dworu lub plebana. Oczywiście, szlachcic czy duchowny nie prowadzi jej osobiście, lecz wydzierżawia

najodpowiedniejszej do tego osobie, czyli Żydowi. A wiadomo, że każdy pijak szybko odczuwa skutki braku pieniędzy, roztrwonionych na gorzałkę czy miody, Żydzi słyną zatem jako oszuści. Zdarza się, że „chrzcza” piwo wodą. Jednak mało kto wie, że Żydzi pędzą wódkę według swoich tajemnych receptur, tak więc prawie cała gorzałka podawana w staropolskich karczmach to wódka kosztowna.

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 znajduje. W zachodnich częściach Rzeczypospolitej karczmy są całkiem znośne. Na Ukrainie jednak są to brudne, na wpół zrujnowane rudery, gdzie – z przeproszeniem waszmości – ptactwo sra do kufła, a pod nogami pałętają się psy i kury. 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 twej parszywej Europie możesz nabawić się u nas franczy czy innych wstydliwych chorób.

Dawne zajazdy buduje się z drewna. Czasami, choć rzadko, mieszczą się one w chłopskiej chałupie. Generalnie w Rzeczypospolitej występują dwa ich rodzaje: karczmy wiejskie – zwykle, parterowe chałupy, w których można napić się piwa czy gorzałki, oraz karczmy zajezdne, czyli zajazdy, gdzie podróżny, poza zapoznaniem się ze smakiem miejscowego piwa i urokami miejscowych dziewczek, ma także możliwość spędzenia nocy. Ten rodzaj gospód posiada z tyłu lub obok budynku tak zwany „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 picu pospolitować się z chłopami.

A jak w alkierzu siedzą chłopcy, a zajedzie szlachcic do karczmy, to karczmarz zaraz ich za łeb i do głównej izby, by nie śmiał cham siedzieć w jednym alkierzu z panem. A jak w alkierzu siedzą szaraczkowie lub gołota, a nadjedzie karmazyn.... A, co tam będę gadał. Ot, zagalopowałem się. Wszak cała szlachta jest równa!



Poratujcie, mości panowie! Zająłem alkierz w karczmie i ledwim się tam urządził, to wpadł im Baryłka ze swoją kompaniją szubienicz-ników i łotrów. Najśmiej pierw za moje złoto piwniczkę całą w karczmie wysuszyle, a potem czeladź mi obili, a mnie precz na stół przegnali. A w skrzyni, co w karczmie ostała, są pergamina ważne, które ojcu memu wiozę. W'spomóżcie waszmościowie, a dożgonnie wam będę wdzięczny.



Piwa, miody i gorzałki

W karczmach i zajazdach dawnej Polski szynkuje się różne rodzaje trunków. Każdy szlachcic pędzi u nas własne piwo i gorzałkę, które sprzedają w jego szynku. W karczmie możesz się także porządnie najeść, nade wszystkim zaś – poznać kogoś czy spotkać starych znajomych, lub też obić natrętnego zawalidrogę. Często jednakowoż trzeba trzymać tutaj rękę na szabli, bo możesz spotkać niebezpiecznych łotrów.

Karczmy są widoczne już z daleka. Ich znakiem bywa zwykle słomiana wiecha na budynku. Mylisz się, jeśli myślisz, że w polskich gospodach znajdziesz srebrną zastawę na stole i łoża wyściełane puchową pościelą. W zajazdach pije się dużo, śpi na odkrytych skórami ławach lub w prostych, drewnianych łózkach, czy w szopie na sianie. Gościom serwuje się wołowinę lub baraninę z ognia, kapustę ze słoniną, jajecznicę ze skwarkami i wiele podobnych potraw. Jadło jest dobre, choć podane w mało wykwintny sposób, często zaś po ścianach łązi robactwo, a szczury wygryzają dziury w tobołkach podróżnych. 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 zgłiszczka w miejscu gospody.

A wszystko to, panie bracie, przez gorzałkę... Bo przecież...

*O, gdyby taki proces na wódkę wydano,
Żeby jej bez medyka rady nie pijano
Wyschłoby w Polszczy naszej źródło złego
Lepsze by wybuchnęło dobra potrzebne.*

Co to, pludro, usnałeś? Nie ma gorzej, jak z grubianymi się bratać! Zawsze mówiłem, że gorzałka ino tegiej głowie służy. Ot, pospałeś się i nawet nie wiesz, żeś pił z samym Onufrym Zagłobą!

Ludy i bestyje

albo plebejów, zwierzków i stworów opisanie

O chłopach mówi Piotr Myszkowski biskup krakowski – rok 1583.

„A nie chciejcie sobie Waszmoście tego lekce ważyć, boć chłop jako mu się wodze popuści,
jest animal ferum et indomitum (zwierzęciem dzikim i nieposkromionym)”

Gdy chłop spyta:

„Gdy Adam kopał, a Ewa przędła, któż był wtedy szlachcicem?”
wołać trzeba wtedy karbowego. Niech chłopu w pysk da i w dyby chama.

„...okolica była dostatnia a lasy pełne zwierza: saren, zajęcy, żubrów, łosi, wszelako także:
smolarzy, bartników, drwali i inszego ludu dzikiego i bezbożnego...”

[Dyariusze JWP Marcina Lenarta]



Pars prima: Typy Plebejskie, albo pospolitacy

W Rzeczypospolitej po miastach, wsiach i drogach można spotkać istne multum ludu plebejskiego, wszelkimi rzemiosłami i zajęciami się parającego. Jest wszelako i wielu przybyszów z innych krajów, a to z powodu tego, iż w Rzeczypospolitej wolność panuje i życiu sprzyja statecznemu jak nigdzie indziej. Tedy i Tatara, Turka, Kozaka i Szkota łącznie napotkać. A jeśli Pan Gracz lub Panna Graczka zechce, może wcielić się w postać plebejską i dołączyć do Swawolnej Kompanii w roli służebnej. Starosta gry winien polecić grę Typem Plebejskim zwłaszcza tym z Graczy, którzy nie znają się dobrze na obyczajach i historii Rzeczypospolitej szlacheckiej, wolę więc zrazu trzymać się na uboczu Kompanii.

Lud bitny:

Hajduk



Hajducy są to zbrojni słudzy szlacheccy, wedle zwyczaju przybrani na węgierską modłę w krótkie żupany. Na hajduków zwykle bierze sobie szlachcic co tęższych a postawniejszych spośród swych poddanych. Przyposobieni do władania szablą, strzelania z rusznicy i siedzenia w siodle, dniem i nocą pilnują pańskiego dworu i majątku, a także towarzyszą panu zbrojno w podróży. Zda się hajduk, by go postać z listem albo wieścią, przynieść beczkę z piwniczki, zda się i na osacznika w łowach na zwierzyne, a najwięcej, żeby pięścią i szablą w burdach i zajazdach pana swego wspierał. Kmiotkowie z wielką ochotą idą na hajduków, gdyż daleko lepiej być sługą dworskim, aniżeli pańszczyźnianym chłopem. Hajduk dobrze jada i pija, odzienie ma ochędzożne, a roboty niewiele i zwykle nieciężkiej. A jeśli mu się co stanie, pan dobrodziej zawsze o jego krzywdę się ujmie, bo wszak powiada przysłowie: Kto się o psa i o chłopca nie weźmie, ten się i o żonę nie weźmie.

KRZEPA: 5 ZWINNOŚĆ: 5 MĄDROŚĆ: 4 ZMYŚLY: 4 SPRYT: 4 LEB: 5

Zwada 7
Rusznica 4

+3 Uprawa roli
+2 Uniżony ton

+1 Powożenie
+1 Jazda konna

+1 Targowanie
Szabla 6 lub Czekan 6

Przewaga: Czuwanie

Kozak zaporoski

Kozaków prostych napotkasz wszędzie na Ukrainie. Mało który siedzi ciągle na Siczy, bo też wyżyć tam niełatwo. Pospolicie miewają Kozacy chaty po wsiach, na uboczu bądź we wsi postawionych. Tam zimy spędzają i jesienne słoty, często rzemiosłem się trudniąc. Ubożsi służyą w zimownikach, to jest folwarkach bogatszych Kozaków. Od wiosny zaś aż do jesieni ruszają na stepy na przemysł. Jedni łowią ryby po rzekach i strumieniach, inni zbierają owoc dzikich śliw i wiśni, jeszcze inni wnyki zastawiają na zwierzyne, a zdobycz swą sprzedają po wsiach i miasteczkach. Niektórzy z czumakami w kupieckie podróże puszczają się Dnieprem lub ładem. Bywają też i tacy, co w zbrojne kupy się łączą, mordują i grabią podróżnych. A gdy idzie wieść o wyprawie Zaporozców czajkami po tureckie dobro, lub też na mołdawską czy moskiewską wojnę, zlatują się mołojcy z całej Ukrainy, chciwi łupu i rabunku. Po skończonej zaś wyprawie, przehuławszy całą zdobycz, do zwykłych powracają zajęć.

KRZEPA: 5 ZWINNOŚĆ: 5 MĄDROŚĆ: 4 ZMYŚLY: 5 SPRYT: 4 LEB: 5

Rusznica 4
Zwada 7

+1 Targowanie
+1 Powożenie

+1 Plywanie
+2 Łowiectwo

+2 Uniżony ton
+1 Jazda konna

+3 Uprawa roli lub Rzemiosło



Kozak rejestrowy, grodowy, siczowy lub dworski

Bywają też tacy Kozacy, którzy najczęściej wojennym się parają rzemiosłem, a innych zajęć zgoła nie mają, chyba że w tych rzadkich chwilach, kiedy wojskowego chleba dla nich braknie. Zaciągają się ochotnie do rejestru wojska zaporoskiego w służbie Jego Królewskiej Mości, które podlega królowi i hetmanom Rzeczypospolitej, lecz najczęściej ich własnemu, od króla wyznaczonemu dowódcy. Żołd i sukno na mundur, które winni otrzymywać, często ich rąk nie dochodzi. Za to nikt ich już batogiem do pańszczyzny nie przymusi, a nawet przestają podlegać prawu pospolitemu, surowemu przecież dla plebejów. Za wszelkie rozboje, gwałty, niepoczciwości jako żołnierzy sądzić ich może tylko ataman, hetman oraz król. Zawsze tedy więcej jest ochotników, aniżeli rejestr pomieścić może. Wielu też Kozaków zamiast do rejestru, szable swe oddaje w służbę starostom ukraińskim, osiadając przy zamkach jako pacholcy starościnscy. Ci zwą się Kozakami grodowymi. Kozacy siczowi na Sicy mieszczą, a słuchają tylko atamana koszowego. Jeszcze inni, Kozaków dworskich nosząc miano, po dworach szlacheckich z szablami i rusznicami miast hajduków siedzą. Groźny to lud i dziki, do bitew krwawych nawykły, a swobodę miłujący, więc pańską czy starościńską służbę często porzucają.

KRZEPA: 5 ZWINNOŚĆ: 6 MĄDROŚĆ: 4 ZMYŚLY: 5 SPRYT: 4 ŁEB: 5

Szabla 6
Rusznica 6

Zwada 8
Włócznia (spisa) 6

+1 Powożenie
+1 Jazda konna

+3 Uprawa roli lub Rzemiosło
+2 Uniżony ton

+1 Targowanie

Beskidnik

Beskidnicy są to zbójce z południowowschodniej części Karpat, chłopskie bandy wywodzące się 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 czasami także na małe miasteczka. Nieraz szlachta-rozbójnicy z polskiej, wołoskiej czy węgierskiej strony gór trzyma beskidników na służbie bądź nawiązuje z bandami tymczasowe sojusze.

KRZEPA: 5 ZWINNOŚĆ: 5 MĄDROŚĆ: 4 ZMYŚLY: 5 SPRYT: 5 ŁEB: 5

Rusznica 5
Zwada 7

Czekan 6
+1 Powożenie

+2 Uniżony ton
+1 Targowanie

+3 Uprawa roli lub Rzemiosło
+1 Łowiectwo lub Skradanie

Żołnierz piechotny

Wielu krzepkich śmiałków z ludu pospolitego, osobiwie spośród chłopstwa, radych zaciaga się do infanterii, to jest pieszego ludu ognistego. Piechota wybraniecka, polskim wzorem ułożona, składa się z poddanych wsi królewskich, z których co dwudziesty winien na żołnierza iść, za co wolny jest od pańszczyźnianych powinności. W czas wojenny zwołuje się także ochotników do piechoty zaciężnej, do której zbiegają często chłopcy z dóbr szlacheckich i kościelnych, mimo surowych kar, którymi panowie grożą. Zaciężne rotę zwą się piechotą polską lub węgierską, jednaką miarą szkolone i uposażone: w rusznice, szable oraz siekiery do prac obozowych. Uczą się więc szablą machać i z rusznicą się obchodzić, a przy tym w szyku dziesiątkami stawać oraz strzelać na komendę. Gdy po wojnie regimenty rozpuszczają, wybranieccy radzi idą do dom, lecz zbiegowie do pługa wracać ani myślą. Ci więc albo zbójami zostają, albo zajęcia jakiego mają się w mieście, albo też przystają na hajduków dworskich.

KRZEPA: 5 ZWINNOŚĆ: 5 MĄDROŚĆ: 4 ZMYŚLY: 5 SPRYT: 4 ŁEB: 5

Szabla 6
Rusznica 5

Zwada 6
+2 Musztra

+2 Uniżony ton
+1 Targowanie

+1 Cyrulik lub Artylerzysta
+3 Uprawa roli lub Rzemiosło

+1 Powożenie



Zbójnik

Zbójnicy z gór, żyjący na Podhalu, są hultajami podobnymi do beskidników z Karpat Wschodnich. Zwykle wywodzą się spośród górali Tatr i Beskidu Niskiego. Zbierają się w luźne watahy pod przywództwem hersztów zwanych harnasiami. Uzbrojeni w ciupagi i broń palną, sprawiają wiele kłopotów mieszkańcom Podhala, przede wszystkim zaś starostom grodowym. Grasują od wiosny do jesieni, na zimę schodząc z gór do wiosek. Ale kto tam w góralskiej wiosce zbójnika rozpozna? Wszak górale pańszczyzny nie robią, bo to lud pasterski, panom swoim płacą tylko daninę w serach, wełnie i jagniętach. Zbójników ludność miejscowa podziwia, górale bowiem, jak na chłopów, pełni są fantazji, uporu, temperamentu, umiłowania swobody. Krąży wiele legend o harnasiach rabujących bogaczy i rozdających złoto ubogim.

Nie jeden taki banita kończy w głębokim lochu. Najślynniejsi i najbardziej zuchwali z nich, bywali wieszani na haku za żebra, i w ten sposób konali nawet po kilkudniowych męczarniach.

KRZEPA: 6 ZWINNOŚĆ: 6 MĄDROŚĆ: 4 ZMYŚLY: 6 SPRYT: 4 ŁEB: 5

Zwada 8
Rusznica 5

Czekan 7 (ciupaga)
+3 Skradanie

+3 Uprawa roli
+2 Uniżony ton

+1 Targowanie
+1 Powożenie

+1 Łowiectwo
+3 Taniec

Łotrzyki:

Szelma

Nad wszystkie typy plebejskie sprytem a przebiegłością wyróżnia się szelma, kuty na cztery nogi łgarz i przechera. Pracą pocziwają frant taki zgoła nigdy się nie splamił, za to ludzi dobrych siłą okpił i oszukał, by ich kosztem pożywić się obficie. Szelma zawsze lubi się zabawić, popić, a pośpiewać, lecz najlepiej, by kto drugi zań zapłacił. Częściej do cudzych mieszkań sięga aniżeli do swojego, lecz nie chyłkiem po złodziejsku – tak przebiegle czleka omamia, że ów z dobrego serca rad szelmie i nieba przychylić. Pchają się więc szelmy do co możniejszych panów na pacholików lub do mieszczan bogatszych na służących. Gdy za frantostwo zbyt bezczelne lub figiel splatany wylecą ze służby, chłostę nierzadko po grzbiecie wzięwszy, zawsze znowu gdzieś umieją się przyczepić. Albo też na gościniec idą, gdzie grosz wyludzają jako fałszywi pątnicy tudzież biedni obłąkańcy. Było raz trzynastu takich, co po domach jadło i napitek wypraszało, udając się za dwunastu apostołów i Pana Jezusa!

KRZEPA: 4 ZWINNOŚĆ: 4 MĄDROŚĆ: 5 ZMYŚLY: 5 SPRYT: 7 ŁEB: 4

+4 Targowanie
+1 Powożenie

+1 Jazda konna
+1 Złodziejstwo

+1 Przekupstwo
+1 Uwodzenie

+3 Rzemiosło lub Handel
+4 Uniżony ton

+2 Facecje
+2 Aktorstwo

Rzezimieszek

Miejskich rzezimieszeków biorą nieraz na służbę hultaje i infamisowie, sami łotrowskiej, a grzesznej natury. Jeśli nad którym złodziejem czy mordercą stryczek wisi, wtedy już pan pewien jest wierności sługi, zwłaszcza jeśli współnikami są w niegodziwości. Sługa panu zdradą niewiele zaszkodzi, za to pan w każdej chwili łotra może oddać katu. Przeto słuchają się rzezimieszkowie pryncypałów swoich pilnie, ci zaś za to otaczają ich opieką, a za wierną służbę od czasu do czasu talara rzucają. Nada się taki niegodziwiec za srebro do wszelkich podłości. Szpiegiem dla swego pana bywa, nożownikiem w burdzie karczemnej, a i przed porwaniem kogoś dla okupu, brutalnym rabunkiem lub zgoła zabójstwem nic się nie zawaha.

KRZEPA: 4 ZWINNOŚĆ: 7 MĄDROŚĆ: 5 ZMYŚLY: 5 SPRYT: 5 ŁEB: 4

Zwada 6
Kindżał 8

+2 Targowanie
+1 Powożenie

+3 Złodziejstwo
+2 Skradanie

+1 Jazda konna
+3 Uniżony ton

+3 Rzemiosło lub Handel

Komediant

Wędrowni komedianti, zwani też igrcami, to weseli włóczędzy, których kompanie aktorskie podróżują od miasta do miasta. Gdziekolwiek się zatrzymują, a jest karczma nieopodal albo jakieś tłumne zbiegowisko, tam różne sztuki ucieszne wystawiają. A to przygrywki, tańce i przyspiewki, a to śmiech budzące scenki, a to wyczyny akrobatyczne. Najchętniej zjeżdżają na odpusty, sejmiki, huczne biesiady w szlacheckich dworach, bo im więcej ludzi, tym więcej grosza im wpadnie. Bywają wśród nich zdolni grajkowie, urodziwe śpiewaczki, niedźwiednicy z oswojonymi zwierzętami. Lecz nie brakuje także frantów, złodziei i łotrów, którzy z cizby i wesołości umieją skrzytać. Zawsze zaś kompania igrców wesoła i niefrasobliwa, nad wyraz swobodna, a niezbyt pobożna.

KRZEPA: 4 ZWINNOŚĆ: 7 MĄDROŚĆ: 4 ZMYŚLY: 5 SPRYT: 5 ŁEB: 4

+1 Powożenie
+2 Uniżony ton

+4 Aktorstwo
+1 Targowanie

+1 Famy
+1 Uwodzenie

+3 Uprawa roli lub Rzemiosło lub Handel
+3 Taniec lub Muzyka (np. skrzypki, flet, lutnia)

Did lirnik

Dziadów lirników można często po wsiach i drogach ukraińskich napotkać, często ślepców prowadzonych za rękę przez chłopięta. Na Ukrainie jest swoisty cech ślepych lirników, co to własnym synom wzrok odejmują, aby do bractwa wstąpić mogli. Śpiewają didowie o dzielnych Kozakach, o niedoli chłopskiej, o krasnej dziewczynie i o skarbach w Dnieprze zatopionych. Można od nich usłyszeć wieści z bliższej i dalszej okolicy. Często ktoś lud prosty prosi dziada o radę, a zawsze o wieści ze świata. Didowie są wielce poważani i z rąk chłopów nigdy im się krzywda nie dzieje.

KRZEPA: 4 ZWINNOŚĆ: 4 MĄDROŚĆ: 6 ZMYŚLY: 5 SPRYT: 6 ŁEB: 5

+1 Targowanie
+3 Uniżony ton

+4 Famy

+3 Uprawa roli lub Rzemiosło lub Handel
+2 Muzyka (lira, bandura, cymbały)



Żebrak

Żebracy w Rzeczypospolitej to najczęściej sprytni oszuści udający kaleki, aby tym samym wzbudzić litość przechodniów i uzyskać od nich jałmużnę. W zasadzie podzielić ich można na: ślepców, chorych, żebracze dzieci, dziadów oraz szaleńców. Bardzo wielu żebraków to także byli żołnierze – nawet szlacheckiego pochodzenia, którzy na służbie Rzeczypospolitej postradali siły i zdrowie. Niektórzy z nich mieszkają w tak zwanych szpitalach – przytułkach, gdzie mają dach nad głową i kęs stawy.

Często pod kościołami i klasztorami zbierają się ogromne ilości jałmużników. Nie zawsze tylko proszą o datek. Gdy sięgną po nóż lub tęgą pałę, to trudno odmówić im przekazania sakiewki na biednych.

W większych miastach takich jak Lublin czy Kraków, żebracy stworzyli swe cechy. Mają własną radę i króla, który zarządza majątkiem i podziałem wpływów w mieście.

KRZEPA: 4 ZWINNOŚĆ: 4 MĄDROŚĆ: 4 ZMYŚLY: 5 SPRYT: 5 ŁEB: 4

+5 Uniżony ton
+2 Targowanie

+1 Handel
+1 Powożenie

+3 Uprawa roli lub Rzemiosło
+2 Aktorstwo lub +1 Złodziejstwo

+2 Famy

Żak

Żaków jeno w miastach spotkać można, gdzie są kolegia i gimnazja jezuickie, pijarskie czy prawosławne. A najwięcej żaków w tych stolicach, co mają akademie – ot, jak Jagiellońska w Krakowie, najszacowniejsza z uczelni. Wysoko ceni się także prywatną Akademię Zamojską w Zamościu, Akademię Lubrańskiego w Poznaniu (związaną z Akademią Krakowską), jezuicką Akademię Wileńską oraz jezuickie gimnazjum w Ostrogu (przekształcone w 1624 z prawosławnej Akademii Ostrogskiej). W Rakowie działa słynna akademie arianiska, w Elblągu, Gdańsku i Toruniu luteraniskie gimnazja akademickie, zaś w Kijowie od 1631 prawosławna Akademia Kijowska, prowadzona przez archimandrytę Piotra Mohiłę. Większość żaków to ostatnie szelmy, lotry i gołodupce, którzy burdy wszczynają, piją na umór i łajdaczą się. Straż miejska miewa z nimi okrutne zmartwienia, bo nie masz wieczora, by czego przykrego nie dokonali. Czasem, gdy im co do łba strzeli, mogą być okrutnie niebezpieczni, wszczynając tumulty przeciw Żydom lub innowiercom. Częściej można ich zobaczyć przy kartach, winie i ładacznicach aniżeli przy księdze uczonej.

KRZEPĄ: 4 ZWINNOŚĆ: 6 MĄDROŚĆ: 6 ZMYŚLY: 5 SPRYT: 7 LEB: 5

+2 Uniżony ton
+1 Targowanie

+1 Famy
+2 Łacina

+4 Czytanie i pisanie
+1 Geometria

+3 Uprawa roli lub Rzemiosło lub Handel
+1 Filozofia lub Teologia

+1 Powołenie
+1 Jazda konna

Złodziej

Złodziej to w XVII-wiecznej Polsce dość popularna profesja wśród wszelkiej 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. Rzemieszkowie trudnią się kieszonkostwem, drzemcarze włamują się do domów, a świętokradcy okradają kościoły i kaplice. W Rzeczypospolitej działają też oczywiście koniokradzi. W przypadku złapania wiesz się ich na najbliższej suchej gałęzi.

KRZEPĄ: 4 ZWINNOŚĆ: 7 MĄDROŚĆ: 4 ZMYŚLY: 6 SPRYT: 5 LEB: 4

+3 Uniżony ton
+3 Targowanie

+2 Skradanie
+1 Aktorstwo

+3 Złodziejstwo
+1 Powołenie

+1 Famy
+3 Rzemiosło lub Handel

Lud pracowity

Rybak

Nad brzegami większych jezior, w rzecznych rozlewiskach, tudzież pośród bagnisk znajdziesz osady rybackie. A najwięcej, ma się rozumieć, nad morskim brzegiem. Żyjąc przede wszystkim z rybactwa, niewiele trudni się lud ów uprawą roli. O świcie ruszają łodziami na jeziora czy też morze, w które zarzucają sieci i wędziska, a wracają często dopiero przed zmierzchem. Na rzekach stawiają niewody a jazy, w które ryba z nurtem płynąć sama się wplątuje. Umie rybak sieci splatać i naprawiać, ryby patroszyć, wędzić a suszyć, łodzią na wiosłach i żaglu sterować, a mało znajdziesz takich, którzy sami pływać nie poradzą. Lud to spokojny a wytrwały, do cierpliwości nawykły w długich godzinach kołysania się na wodzie. Zdrowo żyją i od chłopów mniej chorują, świeżą rybę zawsze na stołach miewając. Na starość wszakże grzybiąją rybacy, a w kościach od wody ich łupie okrutnie.

KRZEPĄ: 5 ZWINNOŚĆ: 5 MĄDROŚĆ: 4 ZMYŚLY: 5 SPRYT: 4 LEB: 4

+2 Targowanie
+2 Uniżony ton

+2 Pływanie
+1 Żeglarsztwo

+4 Rybołówstwo
+1 Powołenie

+3 Uprawa roli lub Rzemiosło lub Handel
Przewaga: Wyczucie stron świata



Myśliwy

Trzymają panowie po dworach dobrych myśliwców, którzy sami łowy na drobnego zwierza odprowadzają, jako to zające, lisy, ptactwo łapią w sidła lub strzelają. Znają się myśliwi na leśnych traktach i zwyczajach wysmienicie, obeznani są ze strzelbą oraz łowieckimi tajnikami.

Sprawują także pieczę nad pańskimi psami, a zdarzają się i tacy, co sokoły do polowań układać umieją. Jeśli zaś pan zapragnie udać się na łowy, już myśliwiec zawczasu przygotowania poczyni. Wytropi w lesie ścieżkę, kędy niedźwiedź chodzi; strzelbę, proch i kule nagotuje w ilości potrzebnej; wóz lub sanie zaprzęże i opatrzy nie tylko w sprzęt łowiecki, ale i o trunkach mocnych a mięsiwach nie zapomni. Gdy zaś na wielkie łowy z osacznikami czas przyjdzie, myśliwy i przed świtem jeszcze wstanie, chłopów jako nagonkę po lesie rozstawi, a nad wszystkim pilny dozór będzie trzymał, by pan z gośćmi przepysznie na łowach się zabawili. Dobry myśliwiec to skarb nieoszacowany.

KRZEPA: 5 ZWINNOŚĆ: 5 MĄDROŚĆ: 4 ZMYŚLY: 7 SPRYT: 4 LEB: 5

+3 Uprawa roli +1 Targowanie +1 Jazda konna +3 Tropienie Rusznica 7 Włócznia 6 lub +1 Rusznica lub +1 Łuk
+2 Uniżony ton +1 Powożenie +1 Pułapki +1 Skradanie +3 Łowiectwo **Przewaga: Wycucie stron świata**

Furman

Furmani najmują się wraz z koniem i wozem jako woźnice. Czy z towarem kupieckim, czy z beczkami wina dla szlachcica, czy z działami dla koronnej artylerii, furman zawsze gotów i w najdalszą drogę się wypuścić. Wszelako najczęściej miewają stałe drogi wytyczone, na przykład z Warszawy do Wilna lub do Wrocławia, albo też i do Królewca. Znają na tych traktach najlepsze gospody, niebezpieczne miejsca omijają umieją, a w razie czego tęga pałką mogą przez łeb zdzielić. Bywają często furmani rozumni, a obrotni, którym nie tylko towary panowie powierzają, lecz i sprawunków różnych, zakupów czy przesyłek w odległych miastach załatwienie. Niektóry furman i po niemiecku rozmówić się może, a jeśli roztropny i wie, co gdzie sprzedają drogo albo tanio, to na drobnym handlu jeszcze grosiwa zarobi.

KRZEPA: 5 ZWINNOŚĆ: 4 MĄDROŚĆ: 5 ZMYŚLY: 5 SPRYT: 4 LEB: 5

+2 Uniżony ton +4 Powożenie +1 Handel Zwada 8 **Przewaga: Czuwanie**
+3 Targowanie +1 Jazda konna +1 Geografia +3 Uprawa roli lub Rzemiosło lub Handel

Chłop

Chłop, kim jest, powiadać nie trzeba. W Koronie i na Litwie pospolicie pańszczyźniani siedzą, przy słusznej pracy na pańskim polu żywot swój wiodąc. Sołtysów i wójtów wyjąwszy, najzamożniejsi z nich to kmiecie, a więc posiadacze własnych chałup, łąnów lub półłanków, sprzężaju oraz parobków. Dalej idą zagrodnicy, u których ledwie chałupa i ogród albo poletko niewielkie przy domu. Wreszcie chałupnicy, co poza chałupą nic więcej nie mają. Najubożsi zaś to komornicy i parobcy, co mieszkają w cudzych chatach, za kąt do spania i miskę stawy pracując od świtu do zmierzchu. Jeśli Bóg ustrzeże wojny i nieurodzaju, kmieciom żyje się syto i dostatnio. Najbogatszy zaś chłop w Prusach Królewskich, gdzie pańszczyzny nie robi, lecz na własnym pracuje i plody po miastach sprzedaje, panu swemu czynsz płacąc w gotowym pieniądzu. Lecz biedniejsi kmiotkowie radzi by dół swą poprawić, służbę na pańskim dworze albo chleb wojskowy obierając.

KRZEPA: 5 ZWINNOŚĆ: 5 MĄDROŚĆ: 4 ZMYŚLY: 4 SPRYT: 4 LEB: 5

+4 Uprawa roli +2 Targowanie +3 Gospodarstwo +1 Gotowanie
+3 Uniżony ton +2 Powożenie +1 Jazda konna

Cyrulik

Cyrulik umie opatrywać rany, składać połamane kości, rwać bolące zęby, złą krew puszczać, strzyc i golić, także na chorobach, ziołach i medykamentach co nieco się wyznaje. W jego torbie znajdziesz więc przeróżne straszliwe narzędzia. Szczypce, noże, szpikulce, piły do piłowania kości, igły z niemi, maści gojące, czasem również zioła, nalewki i mikstury tajemne.

Nie kształcą się cyrulikowie na medycznych akademiach, lecz jako czeladnicy u mistrzów, obyczaje swe i leki podpatrując. Bywają z nich dobrzy chirurdzy wojskowi, na ranach klutych i strzelanych znający się wyśmienicie. Ale i bywają wszelkiej maści szarlatani a konowałowie, którzy tylko co wiedzą, jak krew puszczać i rwać zęby, a na wszystkie choroby jedną mają miksturę czy pigułkę, po której gorzej jeszcze chorym, aniżeli było. Oszustów sprzedających fałszywe cudowne driakwie wystrzegać się należy pilnie.

KRZEPA: 4 ZWINNOŚĆ: 4 MĄDROŚĆ: 7 ZMYŚLY: 5 SPRYT: 4 ŁEB: 4

+3 Rzemiosło lub Handel
+2 Uniżony ton

+2 Targowanie
+1 Powożenie

+1 Zielarstwo
+1 Jazda konna

+3 Cyrulik



Łyczek

Kim jest rzemieślnik, wywodzić nikomu nie trzeba. Chwalić Boga, rzemiosło w Rzeczypospolitej kwitnie, nie tylko po miastach, lecz i w co większych wioskach. Spotkasz więc bednarzy, stolarzy, szewców, krawców, tkaczy, snycerzy, powroźników, piekarzy, rzeźników, pasamoników, rusznikarzy, płatnerzy, kowali, browarników, słodowników, gorzelników, papierników, introligatorów, drukarzy, górników i wielu jeszcze inszych trudniących się rzemiosłem.

Uznasz wśród nich mistrzów cechowych, którzy największe poważanie mają, oraz czeladników i terminatorów, którzy przy mistrzach zawodu się uczą. Za miastem siedzą tak zwani partacze, mistrzowie i czeladnicy do cechu nie należący, którzy cechowym interesy psują niższymi cenami. Są też ubożsi rzemieślnicy wędrowni, a także po wioskach wielu jest osiadłych, co i ziemi kawał uprawiają, i rzemiosłem prócz tego się bawią.

KRZEPA: 5 ZWINNOŚĆ: 4 MĄDROŚĆ: 5 ZMYŚLY: 5 SPRYT: 6 ŁEB: 4

+5 Rzemiosło

+2 Uniżony ton

+1 Famy

+1 Powożenie

+3 Targowanie

+2 Handel

Pisarczyk

Pisarczykiem lub podpiskiem zwieemy chłopczyń, który do pomocy służy pisarzowi grodzkiemu albo ziemskiemu, kanceliście, regensowi czy innemu urzędnikowi kancelaryjnemu. Biegają podpiskowie na posługi, sprzątają, ostrzą pióra, napełniają kałamarze, ale także sami piórem władają i spisują wszystko, co pan pisarz do pisania zleci. Jedni sporządzają brudnopisy dokumentów czy też listów, inni zaś uważnie i na czysto do ksiąg lub wyciągów przepisują. Stąd czytać i pisać umieją nie gorzej od szlachciców. Że pracują przy dokumentach, to i łaciny trochę zawsze chwycą i z prawem się obeznają. Wielka z tego krzywda stanu szlacheckiego, jako że wielu podpisków, gdy do lat męskich dorosną, herb cudzy kradnie i za szlachciców się podaje. A mają ku temu dość sprytu i wiedzy potrzebnej, by i między szlachtą ująć za równych.

KRZEPA: 4 ZWINNOŚĆ: 4 MĄDROŚĆ: 6 ZMYŚLY: 4 SPRYT: 6 ŁEB: 4

+3 Uprawa roli lub Rzemiosło lub Handel
+3 Uniżony ton

+1 Targowanie
+1 Powożenie

+1 Prawo
+1 Łacina

+3 Czytanie i pisanie
+1 Handel lub Polityka

Mnich

Mnichem być może i plebejusz i człek szlacheckiego rodu. Jedni mieszkają w klasztorach czy opactwach, gdzie trudnią się modlitwą, nauką i pracą dla chwały Bożej. Ci, którzy wybrali ucieczkę od ziemskiego świata, tych nie spotkasz na gościńcu, chyba że braci kwestarzy zbierających datki dla zakonu. Więcej zobaczysz zaś mnichów wędrownych, co to w wiecznej są pielgrzymce. Od dworu do dworu, od miasta do miasta, a tylko dzięki pobożności ludzkiej mają wszędzie kąt do spania i ciepłą strawę w gębie.

KRZEPA: 5 ZWINNOŚĆ: 4 MĄDROŚĆ: 6 ZMYSŁY: 4 SPRYT: 6 ŁEB: 6

+1 Powożenie +1 Targowanie +2 Retoryka +2 Uniżony ton +3 Uprawa roli lub Rzemiosło lub Handel
+1 Jazda konna +2 Czytanie i pisanie +3 Teologia +2 Famy lub Gospodarstwo

Klecha

Po wsiach i małych miasteczkach przy kościołach księża prowadzą szkoły. A że sam proboszcz uczyć dzieci nie chce, często trzyma na plebanii klechę. Jest to nisko postawiony sługa kościelny, którego kościół sprząta i drzwi po Mszy zamyka, a w szkole uczy dzieci czytania, katechizmu, psalmów i łaciny. Nieraz klecha jest zarazem organistą i chór szkolny prowadzi. Ale po prawdzie wiejskie klechy rzadko są dobrze kształceni. Najczęściej biorą się z żaków, którzy studia porzucili, ledwie trochę łaciny im w głowie zostało.

KRZEPA: 4 ZWINNOŚĆ: 4 MĄDROŚĆ: 6 ZMYSŁY: 5 SPRYT: 6 ŁEB: 4

+1 Powożenie +2 Uniżony ton +2 Uniżony ton +1 Teologia +2 Łacina +3 Czytanie i pisanie
+1 Jazda konna +1 Targowanie +1 Targowanie +1 Geometria +1 Famy +3 Uprawa roli lub Rzemiosło lub Handel

Pop

Popa grubego i brodatego w cerkwiach wschodniej Rzeczypospolitej można spotkać. Lud prosty okrutnie popom jest wierny i grosza im nie skąpi. Tedy większe świątynie i biskupie stroje częstokroć złotem ociekają, a po skrzyniach pełno kielichów i krzyży kamieniami sadzonych. Jednakże popi rzadko bywają tak rozpasani jak rzymscy kapłani i więcej w nich pokory. Nic dziwnego, jako że szkolnictwo prawosławne słabe i niemrawe, a więcej popi w ciemnocie swej nieraz od klechów jeszcze głębsi, bo i niepiśmienni bywają. Pop wiejski winien nawet pańszczyznę jak chłop odrabiać, a że nie chce, więc parobka do tego najmuje.

KRZEPA: 4 ZWINNOŚĆ: 4 MĄDROŚĆ: 5 ZMYSŁY: 5 SPRYT: 6 ŁEB: 4

+2 Uniżony ton +1 Powożenie +1 Gospodarstwo +3 Uprawa roli lub Rzemiosło lub Handel
+2 Targowanie +2 Teologia +3 Język staro-cerkiewny +1 Czytanie i pisanie (lub inna Biegłość +1)

Flisak

Flisem trudnią się ludzie prości, okolice wielkich rzek zamieszkujący. Najwięcej ich na Wiśle można spotkać, gdy spławiają towary do Gdańska. Na tratwach pełno jest drewnianych klepek, pszenicy, miodów i innych skarbów, które w trzewiach Rzeczypospolitej powstają. Flisowie są krzepcy, lubią tego wypić, są pyskaci i skorzy do bitki.

KRZEPA: 5 ZWINNOŚĆ: 5 MĄDROŚĆ: 4 ZMYSŁY: 4 SPRYT: 5 ŁEB: 5

+2 Uniżony ton +1 Powożenie +2 Żeglarsstwo Zwada 6 +3 Uprawa roli lub Rzemiosło lub Handel
+1 Targowanie +1 Gotowanie +1 Pływanie +2 Rybołówstwo

Kupiec

Kupców w Rzeczypospolitej całe kopy zamieszkują. Pełno ich po miastach, miasteczkach i wioskach. Spotkać ich można w karczmach i na traktach. Częstokroć są pochodzenia obcego, ze stron dalekich: Ormianie, Turcy a nawet i Włosi. Zawsze u nich wieści z dalekiego świata usłyszeć można. Handlują kiedy popadnie i czym popadnie. Zwykle w podróży łączą się w większe grupy, tworząc prawdziwe karawany. Niczym wyjątkowym jest jednak napotkać pojedynczy wóz z kupcem i kilkoma pachołkami, którzy podróżują sami, by nie mieć pod boki kon-kurentów.

KRZEPA: 4 ZWINNOŚĆ: 4 MĄDROŚĆ: 7 ZMYŚLY: 5 SPRYT: 6 ŁEB: 4

+1 Powożenie
+1 Łacina

+2 Uniżony ton
+4 Targowanie

+5 Handel
+1 Geometria

+1 Prawo
+2 Famy

+2 Czytanie i pisanie

Niewiasty:

Wiedźma

Lud prosty w ciemnocie, a zabobonie często ucieka się do pomocy wiedźmy. Bywa to pospolicie stara, samotna zielarka, na uboczu mieszkająca, której chłopstwo na co dzień wystrzega się i unika. Miewa także uczennice, sierotki przyszywane, z których młode wiedźmy wyrastają.

Chłopstwo boi się diabelskiej mocy, w potrzebie jednak do wiedźmiej chaty puka. Wiedźma zna zioła na choroby, na spędzenie płodu, na wierność małżeńską, na miłość dozonną i męską potencję. Do rodzących niewiast jest wzywana, bywa, że i do szlachcianek. Ale ponoć diabłu częściej oddaje i obcuje z nim występnie, za co moc uzyskuje wielką a szkodliwą. Umie czarami choroby i kołtun zamówić, rzucić lub zdjąć urok, odebrać mleko krowom, przyzywać burze i szarańcze. Każdy więc boi się wiedźmie narazić. Jednak gdy nieszczęścia posypią się jedno za drugim, chłopie gromadnie potrafią wyprawić się na wiedźmę i bez sądu zatłuc, spalić lub utopić.

KRZEPA: 4 ZWINNOŚĆ: 4 MĄDROŚĆ: 6 ZMYŚLY: 6 SPRYT: 5 ŁEB: 4

+1 Targowanie
+1 Powożenie

+2 Aktorstwo
+2 Uniżony ton

+2 Zielarstwo
+1 Warzenie trunków

+3 Uprawa roli lub Rzemiosło lub Handel
3 × **Przewaga: Zakłęcie**

Handlarka

Otóż handlarki i kramarki po miastach powszechnie bywają, nie tylko żony kupców i kramarzy, ale same handlem się trudniące. Od ubogich przekupek, co to na rynku sprzedają miotłki wiklinowe, aż do bogatych wdów po mistrzach cechowych, które od śmierci mężów same prowadzą interes.

Płeć białogłowska z natury gadatliwa a kłótliva, zaś kramarki od wiecznego targowania i przekrzykiwania swarliwe się czynią w dwójkasób. Bywają też uparte a bezczelne w mowie, choć wobec bogatego nabywcy układność wielką umięć okazać. Dobry zmysł mają do handlu, a sprytem tudzież obrotnością kolegów handlarzy bijają na głowę.

Najgłośniejsze i najbardziej pyskate są wszelkako krakowskie przekupy. Drą się te baby niemiłosiernie, a gdy do kłótni dojdzie między nimi to i ptrafią się za łby brać i kudły sobie wytargiwać. Lud rad oglądać takie widowiska, przeto czasem ktoś dla swawoli dwie handlarki na siebie naszczuje. Szczególnie lubują się w tym krakowscy żacy, którzy do błazenady zawsze są skorzy.

KRZEPA: 4 ZWINNOŚĆ: 4 MĄDROŚĆ: 5 ZMYŚLY: 5 SPRYT: 6 ŁEB: 4

+5 Targowanie
+1 Powożenie

+1 Famy
+2 Uniżony ton

+2 Gospodarstwo
+1 Gotowanie

+3 Handel
+3 Uprawa roli lub Rzemiosło lub Handel

Ladacznica

Dziewki sprzedajne znajdziesz w miejskich domach rozpusty, gdzie prócz lubieżnych uciech zażyjesz trunków, jadła i hucznej biesiady. Ale także na gościńcu, czy to w gromadzie na wozie jadące, czy też najuboższe nędznice, oddające się chłopom czy furmanom za miskę stawy. Nierządnicę ciągnące za wojskiem zwiemy zwykle dragonkami. Na ladacznicę idą pospolicie chłopki oraz biedne mieszczyki, zwłaszcza jeśli już wcześniej zhańbione cieleśnie i przez to z domu wygnane. W lupanarach dziewczom bywa nie najgorzej, bo o dach nad głową, jadło i napitek troskać się nie muszą. Zaś najpiękniejsze z nich to meretryce, o których względy wielcy panowie i szlachta ubiegają się. Za to powłóczna murwa z gościńca najpodlejszy żywot wieździe, a z głodu, zimna i chorób rychło brzydnie i marnieje. Każdej też dziewczce publicznej grożą wstydlive choroby, kara boska za lubieżność, a rozpustę.

KRZEPA: 4 ZWINNOŚĆ: 5 MĄDROŚĆ: 4 ZMYŚLY: 4 SPRYT: 6 LEB: 4

+2 Targowanie
+1 Powożenie

+2 Uwodzenie
+2 Uniżony ton

+1 Famy
+1 Taniec

+1 Złodziejstwo
+3 Uprawa roli lub Rzemiosło lub Handel

Służka dworska

Służki dworskie są to dziewczki z gminu, wzięte do dworu spośród chłopskich poddańek, albo też córki ubogich szlacheckich zaścianków, przyjęte do posługi przy pani lub pannie z bogatszego rodu. Owa biała czeladka, jak się zwie służki w odróżnieniu od męskiej czeladzi, pomaga pani domu w prowadzeniu gospodarstwa, czyni też wszelką domową pracę, która wedle obyczaju należy do niewiast. A więc sprzątanie, szycie, tkanie, pomoc kuchenna, grępiowanie wełny, darcie pierza, pielenie ogródka, krów dojenie i krzątanie przy kurniku. Brudniejsze, a cięższe zajęcia w obejściu dostają się głównie dziewczom chłopskim, gdy szlacheckie córki siadają w komnatach, a najwięcej przy samej pani lub jaśnie panience posługują. Na większych dworach nadzór nad białą czeladzią sprawuje klucznica albo pani ochmistrzyni, w mniejszych sama pani domu.

KRZEPA: 4 ZWINNOŚĆ: 6 MĄDROŚĆ: 4 ZMYŚLY: 5 SPRYT: 5 LEB: 4

+1 Targowanie
+1 Powożenie

+2 Szycie i haft
+2 Uniżony ton

+2 Gotowanie
+1 Taniec

+2 Gospodarstwo
+3 Uprawa roli lub Rzemiosło lub Handel

Mołodycia

Mołodyciami z ruska zwą się młódki, to jest dziewczki z Rusi i Ukrainy. W tych dzikich stronach mieszkając, prócz zwykłych robót gospodarskich uczą się rzeczy nieznanych chłopkom z Mazowsza czy Kujaw. Konno jeżdżą dosyć biegle, kryć się umieją po lasach czy jarach stepowych w czas trwogi, także na opatrywaniu ran i ziołach trochę się wyznają. Bywają i takie, które ojciec Kozak uczył strzelać z samopału, bo gdy zbójcy dom nachodzą, każda para rąk potrzebna do strzelby ładowania. Dziewki ukraińskie czerstwe są, rumiane, zdrowe, wiele czarnookich i czarnobrewych. Mniej oglady i obyczajności mają, za to na śmiałości im nie zbywa. Gdy wojenna zawierucha Ukrainę ogarnia, niejedna dziewczka za broń chwyta i pospołu z Kozakami ciągnie do obozu.

KRZEPA: 4 ZWINNOŚĆ: 5 MĄDROŚĆ: 4 ZMYŚLY: 6 SPRYT: 5 LEB: 5

+1 Skradanie
+1 Jazda konna
+1 Zielaństwo

+2 Uniżony ton
+1 Targowanie
+1 Powożenie

+2 Gospodarstwo
+1 Gotowanie
+1 Taniec

+3 Uprawa roli lub Rzemiosło
Rusznica 5 lub +2 Cyrulik

Cudzoziemcy:

Tatarzyn

Tatarów prostych odróżnić należy od Tatarów szlacheckich, którzy między Typy Szlacheckie policzeni byli. Tatarów prostych najwięcej na Podolu i na Ukrainie, a są to dzicy ordynicy wzięci do niewoli, lub ich potomkowie. Wielu osadza się pod przymusem na roli, z czego całe wsie tatarskie rosną. Już w drugim, trzecim pokoleniu dzikość przyrodzoną traci, ucząc się zajęć właściwych kmieciowi na roli lub rzemieślnikowi. Ci starsi wszakże, wychowani w ordzie, dobrze pamiętają, jako strzelać z łuku, rzucać arkanem czy kindżalem gardła rżnąć. Wiele też wsi tatarskich to osady wojowników, nie rolników, z których magnaci ruscy lekkie chorągwie zbierają. Tatarzyn zyskuje żyzną ziemię, z której wyżyje, a nadto miłą służbę wojskową, więc nieczęsto się buntuje. Osady takie z niewolniczych rychło zamieniają się w poddane, których już i pilnować zbytnio nie trzeba. Z nich niejeden Tatarzyn przenosi się do miasta, by tam zwykłym rzemieślnikiem ostać.

KRZEPĄ: 4 ZWINNOŚĆ: 5 MĄDROŚĆ: 4 ZMYSŁY: 5 SPRYT: 5 ŁEB: 5

+2 Uniżony ton
+1 Targowanie

+1 Skradanie
+1 Gospodarstwo

+2 Powożenie
+2 Jazda konna

+3 Uprawa roli lub Rzemiosło lub Handel



Żyd

Żydów w Rzeczypospolitej nie brakuje, bo też wielkie tu mają swobody. Religiję żydowską im wolno wyznawać, w kahały się zbierać i sądy mniejsze odprawować, a największy ich zysk w tym, że z pracy pieniądze ciulają, z czego Rzeczypospolitej pogłównie tylko płacą. Trzymają Żydzi od szlachty karczmy w arendzie, mieszkają w miastach kramy kupieckie i sklepy, a nierzadko pożyczają pieniądze na lichwę. Zdarza się, że nawet i za ekonomą Żyd jest u szlachcica, dozór mając nad handlem, sprzedażą i rachunkami. Żyd z natury jest przebiegły, sprytny i ostrożny. Z najnowszymi wieściami zwykle obeznany, bo gminy żydowskie razem się trzymają i o wszelkich rzeczach informują. Czasem też obce języki znają, a najczęściej niemiecki. Nawet szkoły talmudyczne przy synagogach mają z czego najsłynniejsza w Krakowie. I sejm swój w Lublinie, na którym co bardziej krewcy Żydzi, jak szlachcice polscy, za lby się biorą i pejsy sobie wyrrywają.

KRZEPĄ: 3 ZWINNOŚĆ: 5 MĄDROŚĆ: 6 ZMYSŁY: 5 SPRYT: 8 ŁEB: 4

+4 Targowanie
+1 Powożenie

+3 Rzemiosło lub Handel
+5 Uniżony ton

+3 Handel
+2 Famy

+2 Cyrulik lub Warzenie trunków

Moskwicin

Moskiewscy bojarzynkowie to szlachta Wielkiego Księstwa Moskiewskiego, które w swej pysze zowią Carstwem Rosyjskim. W Koronie i na Litwie Moskwicini 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 niewolniczo, niby bezrozumne bydło, gospodarowi, a jego fantazja ogranicza się do picia na umór gorzałki i bicia żony. Grasują często na litewsko-moskiewskim pograniczu, gdzie car i jego przygraniczni wojewodowie i namiestnicy tolerują zbrojne watahy hultajstwa.

KRZEPĄ: 5 ZWINNOŚĆ: 5 MĄDROŚĆ: 4 ZMYSŁY: 5 SPRYT: 4 ŁEB: 6

Szabla 5
Rusznica 4

Zwada 5
+2 Famy

+2 Uniżony ton
+2 Przekupstwo

+1 Jazda konna
+1 Łowiectwo

+2 Gospodarstwo



Turczyn

Turcy, choć wrogowie Rzeczypospolitej, otoczeni są szacunkiem, jakim darzy się honorowego przeciwnika. Pomimo, iż Turczyn to sprośny poganin, ceni się wielce mieszkańców Imperium Osmańskiego, a szlachcice, którzy wybierają się do Stambułu, nie znajdują słów podziwu dla bogactwa i organizacji państwa sultana. W Rzeczypospolitej Turcy zajmują się przede wszystkim handlem, rzadziej rzemiosłem i medycyną. A nie jeden z nich szpieguje dla padyszacha.

Karmazyni lubują się okrutnie w trzymaniu służby tureckiej. Trabanci, pokojowcy czy inne pacholki wielokroć z tego pogańskiego plemienia pochodzą.

Prosty lud okrutnie się Turków boi, bo słyszy się nie raz o tym, że jeden z drugim sultański syn, ma na usługę diabła nikczemnego, który mu sprośności do ucha mówi.

KRZEPA: 4 ZWINNOŚĆ: 5 MĄDROŚĆ: 4 ZMYŚLY: 5 SPRYT: 5 ŁEB: 5

+1 Targowanie
+1 Powożenie

+1 Jazda konna
+1 Handel

Zwada 5 lub Kindżał 5
+3 Handel lub Rzemiosło

+1 Łowiectwo
+2 Język Obcy (np. polski, ruski, niemiecki)

Wołoszyn

Wołoszynami zwie się mieszkańców gospodarstw mołdawskiego (Wołoszy) i wołoskiego (Mulanów). Oba księstwa pozostają lennymi ziemiami Turcji, chociaż niegdyś były domeną wpływów Rzeczypospolitej. Wołosi nie są w wielkim poważaniu u szlachty polskiej. Powszechnie uważa się ich za lud nikczemny, tchórzliwy, podstępny i skryty. Niemniej jednak, służą oni często na magnackich i szlacheckich dworach. Sporo Wołochów zaciąga się na służbę w lekkich chorągwiach jazdy, zbrojnych w szable, łuki, niekiedy również włócznie.

KRZEPA: 4 ZWINNOŚĆ: 4 MĄDROŚĆ: 4 ZMYŚLY: 4 SPRYT: 5 ŁEB: 4

+1 Targowanie
+1 Powożenie

Zwada 6 lub Szabla 6
+2 Uniżony ton

+1 Handel
+1 Jazda konna

+3 Uprawa roli lub Rzemiosło
+2 Język obcy (polski lub ruski)

Tatar dziki (Ordyniec)



Z Tatarów najgorsi są dzicy ordynicy, lud barbarzyński i nikczemny, żyjący w ubogich wioskach (ułusach) bądź wędrujący po stepach ze stadami koni i wielbłądów. Z dawien dawna Tatarzy nawykli do grabieży. Każdego roku wyprawiają się na ziemie Rzeczypospolitej lub Moskwy. Rabują wszelkie dobro, biorą ludzi w niewolę, a złupione domy podpalają.

Najwięcej wśród nich młodych i ubogich rozbójników, którym marzą się bogate zdobycze. Wielu nie stać na szable, nie każdy nawet ma własny łuk i strzały. Biorą więc do boju kiścienie bądź masłaki, albo pożyczają broń u bogatego Tatara czy tureckiego kupca, któremu później oddają część łupów.

Tatarzy to potworna plaga. Gdy na Rzeczpospolitą idą łup brać, tedy co mogą to spalą, zjedzą albo ukradną.

Najgorzej jest trafić do niewoli. Gdy Ordynicy w jasyr wezmą, tedy już tylko zostanie płakać i Bogu duszę polecać.

KRZEPA: 5 ZWINNOŚĆ: 5 MĄDROŚĆ: 4 ZMYŚLY: 6 SPRYT: 4 ŁEB: 4

+3 Jazda konna

+2 Uprawa roli

+2 Skradanie

Arkan +2

Kiścieni 6 lub Łuk 5

Pars secunda: Zwierz łowny i leśny

W Rzeczypospolitej wszelkiego zwierza jest multum i łatwo z boru wrócić z wozami pełnymi: zajęcy, saren, dzików, a ptaćwa dostatek także pola i łąki obsiada. Starczy guldynkę nastawić, TRACH! i kacuszki na rosoly można workami zbierać. Ot, sarmacka ziemia przez Boga błogosławiona.

Cham, plebej, alias chłop polski

Krzepa	Zwinność	Zmysły	Łeb	Zwada	Spryt	Mądrość
8	7	7	10	5	4	4
Pazury i kły	1	-4	+3 jeśli uderza z rozpędu			
Unik	1	0	Test inicjatywy (+3 przy zamachowym, -1 przy pchnięciu)			

Chłop polski jest to specyficzny rodzaj stwora, którego spotkać można w każdej wsi, zaścianku, na polu, a także we dworze, gdzie służy swojemu panu. Zwierz ów jest potomkiem biblijnego syna Noego, który zwał się Chamem. To jego dzieci rozlały się po świecie, tworząc liczne plemiona. Jedno z nich to Słowianie, którzy obecnie zamieszkują tereny Rzeczypospolitej. Podbici przez dzielny naród sarmacki (potomków Jafeta, także syna Noego), są teraz sługami szlacheckimi, tak jak w Piśmie Świętym stoi (wszak dobry Bóg kazał czynić sobie ziemię poddaną).

Plebejami pogardza większość szlachetnie urodzonych, uważając, że są oni pozbawieni poczucia honoru i godności. Nie oznacza to jednak, że panowie odnoszą się do nich źle. Owszem, chłop czasem weźmie w pysk od właściciela, jeśli nie zdejmie przed nim czapki, ale nikt kto ma honor i godność szlachecką nie będzie dręczył, bądź co bądź, stworzenia bożego. Tym bardziej, że cham wedle swojej powinności pracuje w pocie czoła nad pomnożeniem majątku swego dobrodzieja.



Dzik

Krzepa	Zwinność	Zmysły	Łeb	Zwada	Tęgość
19	14	12	16	10	-3
Kły	1	-2	+3 jeśli uderza z rozpędu		
Unik	1	0	Test inicjatywy (+3 przy zamachowym, -1 przy pchnięciu)		



Dzik występuje pospolicie w borach Polski i Litwy. To gatunek z rodziny świń, żyje zwykle w stadach, odżywia się zaś żołądziami, brukwią i drobnymi owocami. Rozpoznać go można po słabo wyodrębnionej głowie i pysku uzbrojonym w kły. Dziki unikają bezpośredniego kontaktu z ludźmi, jednak w wypadku zranienia lub też osaczenia, mogą się rzucić na tropiących ich myśliwych. W Rzeczypospolitej ceni się je bardzo, tak dla futra, mięsa i wspaniałych trofeów, jak i dla samej przyjemności polowania.

Jeleń

Krzepa	Zwinność	Zmysły	Łeb	Zwada	Tęgość
12	16	16	9	4	0

Jeleń to zwierz łowny, bardzo często występujący w lasach polskich. Ma brązowopłową sierść, a łeb samca ozdabia wspaniałe, rozgałęzione poroże. Na jelenia, podobnie jak na sarny, polują wszyscy i wszędzie, tak dla skóry, jak i trofeów, a także mięsa. Jelenie w zasadzie nigdy nikogo nie atakują, salwując się ucieczką.



Łoś

Krzepa	Zwinność	Zmysły	Łeb	Zwada	Tęgość
18	10	9	16	6	-2
Rogi	2	0			
Unik	1	0	Test inicjatywy (+3 przy zamachowym, -1 przy pchnięciu)		



Łoś czyli *magna bestia* to zwierzę wielkie, czasem porównywane do konia. Rogi, które onemu zwierzowi z głowy wyrastają, zwą się łopatami. Łoś rad uciec niż na człowieka uderzyć. Chrapy, alias łosiowy nos, jest uznawany w Rzeczypospolitej za rarytas, z prawdziwym smakiem zajadany na magnackich ucztach.

Niedźwiedź



Krzepa	Zwinność	Zmysły	Łeb	Zwada	Tęgość
26	5	8	21	10	-4
Kły	1	+2			
Pazury	2	+4			

To potężny drapieżnik zamieszkujący bory i puszcze. Wielkie to bydlę, w pazury i kły uzbrojone. Je rośliny, miód, owoce, ale i inne zwierzęta. Na niedźwiedzie poluje często szlachta i magnaci, każdy szlachcic zaś będzie chlubił się tym, iż chadzał nań z włócznią. W opresji bywa okrutnie niebezpieczny i nie raz się przytrafi, że rozszarpie myśliwych, psy i konie. Nie wykonuje uników w walce.

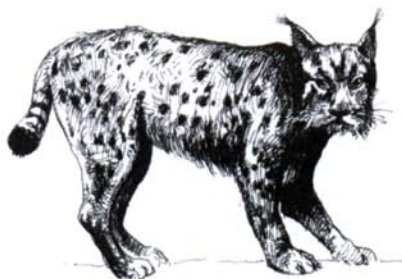
Orzeł

Krzepa	Zwinność	Zmysły	Łeb	Zwada	Tęgość
4	19	18	2	10	+2
Pazury	2	-2			
Unik	2	0	Test inicjatywy (+3 przy zamachowym, -1 przy pchnięciu)		

Jest to jeden z największych ptaków mieszkających w Rzeczypospolitej. W Polsce żyje kilka jego rodzajów. Gnieździ się zwykle w górach i niedostępnych miejscach. Orzeł od niepamiętnych czasów jest symbolem polskiej Korony. Na orły wszelako nie poluje się w Polsce, no chyba, że dla piór. Wszelako bywają owe ptaki udomowione i wraz z sokołami, rarogami i innymi po dworach trzymane.



Rys



Krzepa	Zwinność	Zmysły	Łeb	Zwada	Tęgość
5	17	15	5	10	+1
Kły i pazury	1	-2			
Unik	1	0	Test inicjatywy (+3 przy zamachowym, -1 przy pchnięciu)		

To drapieżnik, którego często można spotkać po lasach. Z wyglądu przypomina bardzo duże, cętkowane koty, a na czubkach uszu ma charakterystyczne miotelki. Poluje nocą, głównie na małe zwierzęta. Na rysie wyprawia się wielu myśliwych dla zdobycia ich pięknych skór. Szlachta polska lubuje się w czapkach z futra owego zwierzęcia.

Tur



Krzepa	Zwinność	Zmysły	Łeb	Zwada	Tęgość
28	6	8	22	6	-4
Rogi lub tratowanie		2	-2	+2 gdy bodzie z rozbiegu	
Unik		1	0	nie wykonuje uników	

To niemal wymarły już gatunek, przeto polować na niego może tylko król ze swą świtą. Przypomina wielką krowę z ogromnymi rogami. Kilka ich jeno w Rzplitej pono żyje. Ostatniego zabito w Puszczy Jaktorowskiej pod Warszawą jeszcze w 1627 roku. Zobaczyć żywego tura to dziś wielka rzadkość.

Wilk

Krzepa	Zwinność	Zmysły	Łeb	Zwada	Tęgość
6	14	15	7	10	0
Kły i pazury		2	0		
Unik		1	0	Test inicjatywy (+3 przy zamachowym, -1 przy pchnięciu)	

To jedne z najgroźniejszych zwierząt żyjących w lasach, puszcach i borach Korony i Litwy. Skupiają się zwykle w stada i bywają wtedy okrutnie niebezpieczne. Polują na małe i duże zwierzęta, jak zające czy sarny, a czasami z głodu podchodzą pod ludzkie siedziby, porywają z pól bydło i owce. Zimą wilcze sfory napadają nawet na ludzi.



Żubr



Krzepa	Zwinność	Zmysły	Łeb	Zwada	Tęgość
33	5	7	25	6	-5
Rogi lub tratowanie		2	0	+4 gdy bodzie z rozbiegu	
Unik		1	0	nie wykonuje uników	

To nielicznie występujący zwierz. Przypomina ogromnego, brodatego byka z garbem na grzbiecie. Samiec żubra wyższy jest od człowieka, długi na dwóch ludzi, a waży tyle, co pięciu lub nawet dwunastu mężów. Samice niewiele ustępują wzrostem, więcej natomiast ciężarem. Jako, że mało onych w Rzeczypospolitej żyje, może na nie polować tylko król.

Suhak

Krzepa	Zwinność	Zmysły	Łeb	Zwada	Tęgość
7	16	14	5	5	+1
Rogi		1	-3		
Unik		1	0	Test inicjatywy (+3 przy zamachowym, -1 przy pchnięciu)	

Suhaki są to niewielkie antylopy o płowej sierści, żyjące w stadach na ukraińskich stepach. Mają garbate łby, a pyski wydłużone w ruchliwą jakoby trąbkę, u samców nadto rosną spiczaste rogi. Żywią się głównie trawą, a przed zagrożeniem salwują się ucieczką. Stada suhaków są bardzo płochliwe.

O łowach na zwierza słów kilka

Nie opisaliśmy wielu mniejszych zwierząt i ptaków, jak bobaki, bobry, borsuki, wydry, lisy, kuny, zajęce, cietrzewie, głuszce, kuropatwy... Nie ma potrzeby rozpisywać ich na współczynniki, są bowiem zbyt małe (a przez to płochliwe), by stanąć z myśliwym do walki wręcz, a powalić je można jedną kulą z rusznicy. Gdy więc przyjdzie Kompanii strzelać do lisów i zajęcy, wystarczy raz trafić i zwierzę leży. Za to trafić niełatwo, bo Starosta winien przydzielić ujemne modyfikatory za mały cel, za odległość i za cel będący w ruchu. Częstokroć sukces zależeć będzie tylko od szczęścia (punkty Fortuny).

A w walce ze zwierzem groźniejszym polecamy stosować wyłącznie zasady walki narracyjnej. Przy czym statystyki zwierząt nieco uprościliśmy: nie obliczamy Inicjatywy, zamiast niej wystarczy sama Zwinność. Nie obliczamy współczynnika Cios. We współczynniku Tęgość u gruboskórnych zwierząt uwzględniliśmy +1 „opancerzenia”. Fortuna i Fantazja nas nie interesują. W dolnej ramce liczby podane przy Ataku i Uniku oznaczają Punkty Walki, jakie zwierzę wydaje na atak/unik, oraz modyfikator do testu obrażeń.

Rzecz jasna, statystyki poszczególnych zwierząt różnią się, nawet znacznie, od tych podanych w tabelkach. Są osobniki silniejsze i słabsze, stare i schorowane oraz młode szczenięta. Nasze statystyki pokazują przykład młodego, ale już dojrzałego zwierzęcia. Doświadczone i silne sztuki miewają Cechy o 25% wyższe, a słabe lub niedorosełe – niższe nawet o 50%. Starosta Gry ma prawo jeszcze przekroczyć te wartości.

A poniżej dwa przykłady starcia, oba według zasad walki narracyjnej z Księgi IV.

Przykład I: Idąc na niedźwiedzia z oszczepem Gracz rzucił sobie sumę (Inicjatywa + Włócznie + 1k20) przeciw (Zwinność + Krzepa + Zwada + 1k20) niedźwiedzia. Starosta powinien pozwolić Graczowi na +2 do rzutu ze względu na dłuższy zasięg broni.

Przykład II: Szlachcic osaczony przez wilki ogania się szablą. Jego suma to (Inicjatywa + Szabla + 1k20) Ma przeciw sobie 4 wilczyśka, Starosta oblicza więc sumę wilków ($1 \times \text{Inicjatywa} + 4 \times \text{Zwada} + 1k20$). Jeden wilk to nie zagrożenie. Ale sfora – sumująca swoją Zwadę – to wróg śmiertelnie niebezpieczny.

Modyfikatory: O przewadze zasięgu z włócznią czy oszczepem była mowa. Nadto, zwierzęta boją się ognia. Gdybyś miał w lewej ręce pochodnię i machał nią wokół siebie, Starosta pozwoliłby pewnie zmniejszyć wilczą Zwadę nawet o połowę. Waści też mógłby zabrać parę punktów od Szabli (bo przecież trącasz na machanie trochę siły i uwagi), ale i tak ogólny rachunek wypadłby dużo korzystniej.

Pars tertia:

Rzecz o duchach i upiorych

Upiory

Upiory, według mniemania, trupy z trumn powstające, na domy nachodzące, ludzi duszące, krew wysysające, na ołtarze łączące, je krwawiące, świece łamiące.

Jan Bobomolec

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 Multanach.



Upiorem może stać się po śmierci każdy człowiek, zwłaszcza jeśli za życia był zły 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 znajduje takich, którzy twierdzą, że go widzieli. Czasem upiory 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 przy pełni księżyca. Czasem w dzień, w którym umarł, bądź wtedy, gdy wieje silny wiatr, a niebo przesłaniają gesty i ciemne chmury. 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 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 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 upiора 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 wydostać. Najpewniejszym sposobem, który my osobiście polecamy, jest odcięcie potworowi głowy. Wtedy już na pewno nie wstanie. Upiора odegnąć można krzyżem, święconą wodą, hostią lub czosnkiem.



Zmory

Zmory lub mary sennie to duchy nawiedzające śpiących ludzi. Zysują one koszmary albo duszą. Zmora na ogół staje się kobietą. 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. 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 skuteczny. Dobrze jest trzymać koło siebie czujnego psa. Gdy usłyszysz 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 pochwyti 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 alias utopce uchodzą wśród demonów za jedne z najgroźniejszych. Czają się w głębinach jezior, trzęsawisk, zarosłych stawów, aby chwycić 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 głębinę. Czasem potworem tym jest niechrzczone dziecko, co zostało utopione przez wyrodną matkę. Niektórzy uważają, że topielce to sprawa czartowska. Sam diabeł wchodzi w ciała potopionych, aby innych ludzi do głębin ściągnąć.

Topielcy związani są z miejscem swojej śmierci. Na ogół przebywają pod wodą, oczekując ofiar. Z rzadka się wynurzają, aby kogoś pochwycić lub do kąpieli namówić. Przeważnie 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 można zobaczyć na brzegach rzek czy stawów topielce w postaci dzieci. Otroki, choć niewielkie, znaczną posiadają siłę. Taką, że żaden mąż im nie dorówna. Czasem topielce to piękne niewiasty o długich włosach, ubrane tylko w białe kożule bądź zupełnie nagie. Kuszą one do kąpieli młodzińców, by potem zadać im śmierć w głębinach.

Topielec może niekiedy przybrać ciało pięknego konia, pasącego się samotnie na brzegu rzeki. Gdy tylko ktoś go dosiądzie, koń wskakuje do wody i topi

swą 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 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 odstraszenia topielców. Gdy człowiek jest w niebezpieczeństwie, musi powiedzieć te słowa:

Athiś, Meliś, 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.

Pojawiają się w ruinach starych zamków, katakumbach, opuszczonych młynach, przy cmentarzach, w miejscach budzących grozę, gdzie – na przykład – ktoś się powiesił. 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 słyszać 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 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.

Zjawy pojawiają się tylko w nocy. W jakim celu – nikt nie wie na pewno. Być może pozostawanie na tym świecie stanowi pokutę za 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 odprowadzą, 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 większym rozmiarem 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, nieczne pomysły i zaklęcia, które szkodzić mają ludziom. Diabelskie koty dają czarownicom moc wzroku, który przenika najgłębsze ciemności i przeświecła ciała, ukazując nagie, bezbronne dusze. Wilki wściekle 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 się pojawić na jego ciele znaki świadczące o diabelskim pochodzeniu. Odmieńce te zawsze są nikczemne i okrutne, a serca mają przepelnione nienawiścią. Człowiek, który jest odmieńcem, prędzej czy później odkryje przerażającą prawdę o swym 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 ujrzyć 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 nieba lub 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 diablami. Czasem tak się stają, 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 Kobyłańskiego 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 pojawiają się w miejscach, gdzie ktoś ukrył skarby. Strzegą tych miejsc zawzięcie i odstraszały wszystkich śmiertelników.

Niekiedy dusze pokutujące potrzebują żywych, aby zapewnić sobie spokój wieczysty i uwolnić się od tego świata. Żeby mogły tego dostąpić, należy ułożyć ich niepochowane szczątki w grobie, a 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.



Pars quarta: Charakternicy, to jest słudzy diabła

A na koniec poznasz, Czytelniku, przeklętych a głupich ludzi, którzy podpisali cyrograf diabelski. Żyjąc na tym świecie, już jakoby umarli na zawsze, bowiem ich dusze należą do Piekieł. W zamian za duszę otrzymują przeróżne dary i moce niedostępne zwykłym śmiertelnikom. Nie daj Bóg wejść takiemu w drogę!



Infamis

Już zwykły infamis groźnym jest przeciwnikiem. Ale od infamisa-charakternika strzeż nas, Panie Boże, najszczególniej! Jest to bowiem straszliwy zabijaka i okrutnik, który zaprzedał duszę diabłu, zyskując piekielne wsparcie w warcholstwie i rozboju. Czart dopomaga mu dojść do bogactwa i znaczenia, czyni silniejszym i bieglejszym szermierzem, przydaje blasku i władczości, zwłaszcza w oczach niewiast. Najwięksi infamisowie-charakternicy mogą nawet przyzywać samego diabła i kazać mu spełnić takie czy inne zadanie. Do tego przeklętnik miewa ze sobą zwykle zastęp sług, takich jak on zbójów i szubieniczników, którzy słuchają pana ślepo ze strachem i uwielbieniem. Tak było ze Stanisławem Stadnickim, którego wprost nazywano Diabłem. Ów był infamis największy ze wszystkich. Ale niejednego znajdziesz, co mu próbuje dorównać.

Czarnoksiężnik

Czarnoksiężnicy to ci, co się w zabronionych czarnych księgach zaczytują i kroczą przeklętą przez Boga ścieżką nigromancji. Astrologowie, alchemicy, wróżbici najczęściej są narażeni na pokusę czarnoksiężstwa. Wyczytują w księgach sposoby na ożywanie duchów, na przywołanie demonów i diabłów, na szkodliwe a okrutne czary. Gdy podpiszą pakt z demonem, bezpowrotnie gubią swoje dusze. Zyskują za to moc straszną a nikczemną. Przed czarnoksiężnikiem otwarta droga do bogactw i sławy, przy czym cenią sobie najczęściej sławę jako mistrzowie nauk. Często lubują się we władzy ziemskiej, doradzając monarchom i magnatom. Znają przeróżne zaklęcia i rytuały zdolne zaszkodzić i pomóc ludziom, a najpotężniejsi umieją przyzywać demony i zaprzęgać je do służby.

Czarownik

Czarownicy tym się od czarnoksiężników różnią, że nie są uczeni w księgach, ale cyrografy podpisują skuszeni diabelską namową. Czarownikiem może być ktokolwiek z prostego ludu, ale znajdziesz ich tylko pośród zamożniejszych. Bo po to plebejusz duszę zaprzedał, iżby parobkiem czy świniopasem nie był, lecz karczmarzem, młynarzem, soltysiem czy choćby bogatym kmieciem. Nieraz żadnych zaklęć tajemnych nie znają, tylko za dobrobyt i ziemskie szczęście zaprzedałszy duszę. Ale są i tacy, którzy umieją czarować. Będą to najczęściej czary gospodarskie, co pomnażają i ochraniają dobytek albo wyrządzają szkodę innym. Niekiedy u czarowników służą czarty chłopskie, zaprzęgane do ciężkiej roboty.



Czarownica

Czarownica alias wiedźma opisana jest wyżej pośród Typów Plebejskich.



Starosta Gry

albo jak na Dzikich Polach hulać

Pan Starosta ich wczoraj tak do późna znudził.
Jak zaczął to o sejmie, to o wojnach bając,
Ze wszystkimi się sprzeczać, wszystkich klócić, łajać,
Gęba się nie zamknęła przez całą wieczność,
Powyracał butelki, szklanki i talerze,
Na ostatek, chociaż mu nikt nie odpowiadał,
On jednak, zaperzony, jak gadał, tak gadał;
I dopiero, jak postrzegł, że już wszyscy spali,
Ze świece gasły, przecież mrucząc, wyszedł z sali
I na schodach dokończył ostatka swej mowy.

[Julian Ursyn Niemcewicz „Powrót posła”]



Wstęp, czyli co i jak

Tak oto dotarłeś, Wielce nam miły Panie Bracie, do najważniejszej książki Dziękich Pól. Najważniejszej, albowiem zebrałiśmy tu wszelkie wskazówki, które powiedzą ci jak Starosta Gry, którego urząd pragniesz objąć, powinien poprowadzić Biesiadę. Jeśli chcesz się w niego wcielić to znaczy, że obejmujesz najbardziej odpowiedzialną funkcję w tej zabawie: opisujesz świat, odgrywasz napotykanych przez Swawolną Kompanię ludzi, stawiasz przed Panami Gracjami zadania do wypełnienia, nagradzasz ich i karzesz. Jesteś jakby filmowym reżyserem, książkowym narratorem i tłumem drugoplanowych aktorów-statystów. Jako osoba prowadząca rozgrywkę masz prawo do dyktowania zasad, a Twoje decyzje są niepodważalne i nie podlegają dyskusji. Musisz jednak pamiętać, że jeśli będziesz nadużywać tej władzy i gnębić Panów Graczy, to oni prędzej czy później przestaną chcieć z tobą grać. Zatem bądź sprawiedliwy wobec nich i dbaj o to by się dobrze bawili. Niech oni odzwajemnia się tym samym i Tobie. Przecież Dzięk Polu mają dawać Wam rozrywkę, pozwalać w miłym gronie spędzić ciekawie czas. To tylko zabawa i nie chodzi tu o to, by spełniać swoje wygórowane ambicje lub z kimś wygrywać.

Jeśli jesteś człowiekiem wygadanyym i rozumnym oraz masz choć odrobinę zdolności aktorskich, rola Starosty Gry z pewnością przypadnie Waści do serca. Jeśli jesteś raczej osobą cichą, łagodną i skromną, to pozwól wykazać się innym w tej dziedzinie.

Nie trzeba się bać prowadzenia Dziękich Pól. To nie jest matura czy egzamin. Gra ma dawać satysfakcję i uciechę Tobie i Twoim kompanom. Jesteśmy pewni, że tak będzie. Powodzenia!

Autorzy

Być Starostą, albo sława na urzędzie

Dalibóg! Rad jestem, że tak zacna persona ze-chciała objąć tu urząd Starosty. Wiedz Asan, że nie raz widział kpow, lotrów i najwzkiejszych blaznów, którzy do tego stołka plugawe łapska wyciągali. Szczęściem widać, żeś Waszmość człek rozumny i z fantazją iście kawalerską. Nie zginie ukochana Rzeczpospolita, kiedy takich synów doczekała! Szczęściem naród Sarmacki mimo zła tego świata od wieków wciąż trwa i kwitnie. Najjaśniejszy to znak, że Bóg Wszechmogący naród nasz ponad wszystkie inne ukochał. Serce dumą i radością wzbiera... Ale dość już o tym! Wszak chciałeś Waszmość posłuchać, jak być dobrym Starostą Gry! Zaiste, lepiej trafić nie mogłeś. Powiadają wszak, że najpierwszy w całej Koronie, Litwie, Prusiech...

Hej parchu! Polejże miodu jakiego przedniego dla mnie i tego zacnego kawalera! Niech będzie maliniak, a żaden inny!

Ha! A powiadałem już Waści, jakem w krakowskiej karczmie po trzykroć jednego pludraka do wychylenia kufła przymusił?...

Któż zacz - Starosta Gry?

Jak już Waści wcześniej wspomniałem, urząd Starosty Gry czyni Cię, Waszmość, najważniejszym z Graczy. Człek taki nie tworzy własnego bohatera i nie uczestniczy w wymaginowanych przygodach. Jego rola ogranicza się do nadzorowania i opisywania otaczającego świata oraz oceniania na bieżąco konsekwencji działań Kompanii. Starosta jest oczami, uszami, powonieniem i smakiem Kompanii. Opisuje wszelkie sygnały, które docierają do ich zmysłów.

W grze fabularnej nie ma ruchomych obrazków na ekranie, są wyłącznie twoje słowa, wspomagane z rzadka ilustracją albo mapką. Gdy więc zostajesz Starostą Gry, od Ciebie zależy, czy Panowie Gracze po skończonej Biesiadzie wrócą do domów roześmiani i zadowoleni, czy też będą kłać na wszystko, a w szczególności na Ciebie. Musisz starać się w sposób malowniczy przedstawić otoczenie, w którym przebywają nasi śmiałkowie i zacień odegrać Bohaterów Starosty, czyli wszystkie postacie, jakim Swawolna Kompania wejdzie zapewne w drogę. Będąc Starostą Gry, powinienś dobrze orientować się Asan w przepisach i regulach zawartych w niniejszej księdze. Nie znaczy to, że musisz wszystko znać na pamięć! Wszakżeś nie palestrant, który z pamięci recytuje prawa, by potem łąć przed trybunałem. Starczy Waści wiedzieć, gdzie szukać potrzebnych w danej chwili informacji.

Nastaw uszu, bo musisz w głowie sobie ułożyć, że żaden Pan Gracz nie ma nakazane by być znawcą historii siedemnastowiecznej Rzeczypospolitej! Dobrze, byś ty jako Starosta Gry orientował się w realiach tych czasów. Wystarczy wszak do tego znajomość tegoż Podręcznika lub nawet filmowej Trylogii Jerzego Hoffmana, choć naturalnie powieści Henryka Sienkiewicza nie zaszkodzi przeczytać. Jeśliś jednak nie kiep, to pewnie sięgniesz po kilka innych ksiąg, których akcja osadzona jest w XVII wieku. To pasjonujący okres dziejów naszej ukochanej Ojczyzny. Spis woluminów uczonych z pewnością znajdziesz na ostatnich stronach księgi Dzięk Polu.

Zapamiętaj Asan, że Starosta Gry winien ograniczyć się jedynie do malowniczego przedstawienia sytuacji, a następnie do wyciągania konsekwencji z poczynań Panów Graczy. Niech nie przyjdzie Ci do głowy decydować za Kompanię cóż też ich bohaterowie mają czynić! Nie ma tu miejsca dla satrapów i ich rabów! Nie masz prawa też powiedzieć: „Tego zrobić nie wolno, bo nie takiego nie mam w Dyariuszu”. Było już w Polsce kilku takich, co próbowali absolutne dominium wprowadzić i źle przez to skończyli.

Musisz pamiętać, że Panowie Gracze samodzielnie podejmują decyzje dotyczące zachowań ich bohaterów, a Ty jedynie określać masz skutki podjętych działań. Jeżeli, na przykład, Swawolna Kompania zdecyduje się przebyć rwący potok wpływ, powinienś sprawdzić, czy Bohaterowie Panów Graczy dadzą radę

to zrobić. W tym celu musisz wykonać odpowiednie testy przy pomocy kostek, lub też po prostu rozwiązać to korzystając ze zdrowego rozsądku.

Widzę, żeś chyba trunkiem zmorzony, bo wzrok masz mętny. Żyd karczmarz zapewne miodzik wodą chrzcil, a jako w Piśmie stoi, bydlęta jeno wodę pić winny, która to woda jest dla szlacheckiego żołądka śmiertelną trucizną! Zatem, wracając do wyciągania konsekwencji z poczynañ Panów Graczy, abyś to lepiej zrozumiał, com ci już rzekł, to inny przykład wyłożę.

Wyobraź sobie Waszeć, że Kompania uratowała wziętą w jasyr szlachciankę, z którą uciekają teraz na złamanie karku przed zgrają dzikich Tatarów. Konie naszych dzielnych bohaterów są już straszliwie zdżożone, więc dzicy wojownicy niechybnie ich dopadną. Czy tak się stanie? Powinno zależeć to po trochu od Panów Graczy. Jeśli zdecydują (mimo ostrzeżeń, iż ich konie ledwo już żyją), że będą gnać nadal przed siebie, to w końcu pościg ich dopadnie. Może jednak któryś z nich postanowi poświęcić się dla reszty i zawróci konia by wstrzymać pościg? A może skryją się gdzieś w zaroślach i zaczekają aż Tatarzy ich miną? Gracze decydują, a ty w zależności od zdrowego rozsądku (i wspomagając się oczywiście testami) decydujesz jaki obrót przybierze sytuacja. Czy zmorzone konie ustaną i kompania wpadnie w łapy pohancom, czy też bohaterowie ukryją się w rowie, a testy na spozstrzegawczość tatarów okażą się nieudane. Podane przykłady jasno przedstawiają powinności Starosty Gry. To ty kreujesz cały świat, wraz ze wszystkimi jego zawilosciami, a następnie przedstawiasz go Panom Graczom. Oczywiście, nawet najlepszy Starosta nie będzie w stanie ogarnąć wszystkich szczegółów, toteż bardzo często będziesz zdany na własną wyobraźnię i zdolności improwizacyjne. To właśnie umiejętność wybrnięcia z niespodziewanych, nieprzewidzianych wcześniej sytuacji jest jednym ze wskaźników „jakości” Starosty. Wszak byle furman czy zawalidroga na tak zaszczytną funkcję się nie nadaje! A oto kolejny przykład, którego winienesz wysłuchać:

Szlachcic nazwiskiem Bielawski, którego odgrywa jeden z Panów Graczy, odróżuje samotnie gościńcem. Słońce chyli się ku zachodowi, więc ów Jego-mość szuka karczmy na popas. Tak się składa, że nieopodal na skraju zagajnika zatrzymało się trzech szwedzkich grasantów, którym nie w smak była wójaczka, więc z armii uciekli. Teraz jeden z nich profanuje przydrożną kapliczkę z figurką Matki Bożej (wszak to podły luter), a dwaj pozostali siedzą na zwalonym pniu i popijają wino, które pewnie skradli gdzieś w okolicy. Pan Bielawski od lat najmłodszych był przez dziadunia uczony, że piersią własną ma wiary swej katolickiej bronić i Królową Anielską czcić. Tedy rozzłoszczony skrywa konia w krzakach, a sam zaczają się z rusznicą nieopodal z zamiarem ukarania bezbożników. Staroście Gry to na rękę, gdyż założył, że scenę tę ogląda pustelnik, który żyje w okolicy od

wielu lat. Jest to straszliwie stary szlachcic, który chcąc odpokutować grzechy młodości (był łotrem, rozbójnikiem i infamisem) zaszył się w gęstwinie i żywot eremity uprawiał. Przyszło mu nagle do głowy, że gdyby ów młody szlachcic ukarał Szwedów, to mógłby wyjawic mu miejsce ukrycia skarbu. Pamięta bowiem, że kilkanaście lat temu zakopał w starej studni złoto, które zrabował na trakcie.

Pan Bielawski to młody i śmiały kawaler, przeto nie bacząc na przewagę Szwedów strzela z rusznicy. Kładzie od razu pierwszego z nich trupem i rzuca się z szablą na pozostałych. Tamci zrywają się, chwytają za rożny i ruszają na szlachcica. Ten jednak bez problemu rozkłada ich na trawie mokrej teraz od luterskiej krwi.

Starosta decyduje, że starzec wychodzi z lasu, by przywitać się i pogratulować młodzieńcowi. Gracz, który wcielił się w rolę młodego Bielawskiego, wpada jednak na szalony pomysł i obezwładnia staruszkę. Myśli, że skoro jest to były infamis (bo tak się pustelnik przedstawia), to warto go wypytać o to i owo. I tak Starosta Gry planował życzyliwie dać swemu Graczowi pretekst do poszukiwania skarbu, a ten nie dość, że chce dziadka torturować, by wydobyć wieści o zrabowanych dawniej kosztownościach, to jeszcze wymyślił, iż odwiezie go do polskiej chorągwi stacjonującej za lasem, by ktoś przy władzy wykonał stary wyrok śmierci na zbojcu.



Najgorsze jest jednak to, że Starosta Gry nie był przygotowany na taki wypadek. Jednak Panowie Gracze są rzadko przewidywalni, stąd niezbędna jest u Waszmości duża wyobraźnia i elastyczność.

Pars prima: O grze w kości

Kości, a sprawa polska

Zanim, Mości Starosto, zaczniesz prowadzić rozgrywkę, dobrze będzie, jeśli wcześniej zaopatrzysz się w odpowiednie kości. Okażą się one pomocne podczas gry, jakkolwiek nie będzie bardzo wielu okazji do ich wykorzystania. Na dodatek, jeśli takich kostek nie masz lub nie chcesz z nich korzystać – twoja wola! Nie są one niezbędne. Przypomnę raz jeszcze: podstawową, używaną w Dzikich Polach kością jest kostka dwudziestościenna, oznaczana skrótem k20. Liczby stojące przed skrótem k oznaczają po prostu liczbę kości, którymi należy rzucić, a potem zsumować wyniki, np. 2k20 oznacza rzut dwiema kośćmi dwudziestościennymi i dodanie do siebie obu wyników.

Znaj umiar, Panie Bracie, przy korzystaniu z kości! Co za dużo, to niezdrowo, jak mówi przysłowie. Bacz, by Biesiada nie przemieniła się w wojskowy obóz, w którym nic innego nie czynią jeno w kości grają. Znałem ja jednego towarzysza chorągwi husarskiej, co w jedną noc całe swoje majątności w kości przegrał i na dziady zszedł. Ot najlepsza to nauczka, że z kośćmi umiar trza znać.

Testy, albo komu Fortuna sprzyja

Bohaterowie Panów Graczy, przemierzając świat, bardzo często będą chcieli wprowadzić w życie wszelkiej maści czyny, których powodzenie zależy od tego, jak są zwinni, czy są krzepcy lub mądrzy. Będą zatem skakać z konia na rozpędzoną karetę, bić się na szable w rwącym potoku, tańczyć z panną wojewodzianką etc. Aby przekonać się, czy komuś uda się trafić Tatar z bandoletu, przeskoczyć konno nad powaloną wierzbą czy też wytropić w lesie zwierza, należy zdać się na przychylność fortuny i przeprowadzić test. W Dzikich Polach, Mości Panie, wykonuje się go na dwa sposoby, o których napisano w Księdze IV – znasz więc testy zwykle i testy przeciwstawne. Gdy decydujesz się na rzuty kośćmi, winienesz rozważyć dwa ważne aspekta:

1. Co testować?

Przeważnie nie będzie wątpliwości, czy w danej sytuacji sprawdzać Jazdę Konną, cechę Zwinność czy Język Niemiecki. Jeśli jakieś wątpliwości będą (np. Retorykę czy Łacinę przy uroczystej mowie), Twoja głowa w tym, aby rzecz rozsądzić.

Ciekawym zabiegiem, który możesz stosować na korzyść Graczy, jest związanie testowanej Biegłości z inną Cechą niż zwykle. Np. Cyrulik dodaje się do (połowy) Mądrości – ale gdy przyjdzie do zszywania rany igłą i nitką, stosowniejsza jest Zwinność.

2. Trudność Testu (TT)

Gdy Waść już uznasz, którą Cechę czy Biegłość należy testować, określić musisz poziom Trudności Testu. Z testami przeciwstawnymi przychodzi to bez trudu, wszak w Księdze IV jest na to prościutka zasada. Tutaj dopowiadamy jednak: gdy w danej sytuacji działają wyjątkowe czynniki, które dodatkowo ułatwiają bądź utrudniają powodzenie testowanej akcji, masz prawo obniżyć lub podnieść TT nawet o dwa poziomy!

W testach prostych ustawiasz Waszmość TT według własnego uznania. Poziom normalny (1T 20) jest tak pomyślany, że bohater o przeciętnej, średniej wartości Cechy czy Biegłości (czyli 10) musi uzyskać również średnią wysokość rzutu kostką (też 10). Osobom bieglesze czy sprawniejsze (o ponadprzeciętnych współczynnikach) osiągną sukces nawet przy odpowiednio gorszych rzutach 1k20. Zaś postaciom słabo wyszkolonym czy o niskich Cechach w normalnym teście potrzeba dobrego wyniku na kostce. Ustalając TT miej na uwadze takie porównania:

TT arcyłatwa (8): Rzeczy arcyłatwe umie zrobić każdy człek, przy odrobinie skupienia i wysiłku nawet najgorsza fajtlapa, chyba tylko dzieciom i upośledzonym groziłaby porażka. No chyba, że kto okrutnie pijany, jako pewnego razu pan Wróblewski kiedy do ust kuflem nie mógł trafić.

TT bardzo łatwa (12): Akcje bardzo łatwe niemal zawsze udają się osobom o choćby przeciętnej sprawności czy wyszkoleniu, porażka grozi jedynie słabeuszom (bardzo niskie Cechy) czy ignorantom (brak Biegłości).

TT łatwa (16): Czynności łatwe sprawiają pewien kłopot osobom o niskich i przeciętnych predyspozycjach, natomiast kto jest dobry, ten czynności łatwe wykonuje rutynowo.

TT normalna (20): Akcje trudniejsze od codziennych, pospolitych wyzwań. Nawet sprawnym i dobrze wyszkolonym nie zawsze się udają, chociaż osoby o bardzo wysokich kwalifikacjach nie mają kłopotów.

TT trudna (24): Tutaj osoby dobrze wyszkolone i sprawne (Biegłość/Cecha 11-17) potrzebują również nieco szczęścia (około 10 na 1k20), nawet najwięksi mistrzowie (Biegłość/Cecha 18-20) nie mogą być całkiem pewni sukcesu.

TT bardzo trudna (28): Działania bardzo trudne i często niebezpieczne, których imać się winni tylko najlepsi. Ale nawet mistrzów nieraz spotyka niepowodzenie.

TT arcytrudna (32): Nawet najbieglejszy mistrz do sukcesu potrzebuje sporej dozy szczęścia.

***Przykład:** Imć pan Jędrzej Ruszniewicz salwuje się ucieczką z płonącego dworu obleganego przez Tatarów. Pan Gracz, który wcieli się w rolę dzielnego Sarmaty, decyduje się na próbę nymażenia drzwi w czeladnej izbie, które prowadzą do ogrodu. Jeśli mu się to uda, będzie mógł skryć się w sadzisz lub dobiec do stajni, gdzie czeka osiodłany koń. Pan Jędrzej pędzi z całą mocą na drzwi. Starosta Gry decyduje się na wykonanie testu Krzępy (wszak to od siły zależy, czy uda się uszkodzić żelazne zawiasy). Cecha ta u naszego Bohatera wynosi 12. Wymażanie wrót z pewnością nie jest czynnością pospolitą ani łatwą, ale też drzwi do czeladnej nie mają takiej mocy, iżby trzeba było na nich Herkulesa. Starosta ustala więc normalny poziom TT (20). Aby pokonać ten poziom TT, Ruszniewicz (Krzępa 12) musi uzyskać na kostce co najmniej 8 punktów.*

3. Modyfikatory

Poziomy TT to narzędzie Starosty Gry. Tym narzędziem Waszmość ukazujesz warunki obiektywne, wynikające z samej trudności podjętej akcji oraz niektórych sprzyjających bądź niesprzyjających okoliczności. Natomiast modyfikatory są zabawką kompanii Graczy. Zazwyczaj Gracz pilnie śledzi, które Ataki dają plusowy modyfikator do Inicjatywy, które zaś zmniejszają wrogowi Obronę. Gracz ma także świadomość, na ile stan zdrowia jego postaci wpływa na szanse powodzenia testów (lekkie osłabienie, poważne osłabienie, ciężkie osłabienie alkoholem, obrażeniami lub wyczerpaniem fizycznym – patrz: Księga IV). Różnica jest wyraźna: poziomy TT wynika z trudności samego zadania i czasami z warunków panujących w świecie wokół bohaterów – zaś modyfikatory odzwierciedlają przewagę, słabości i rodzaj działań samych bohaterów. Zasady bardzo rzadko naruszają ten podział kompetencji. Stąd też przeróżne znane Graczom modyfikatory dodaje się i odejmuje od ich Cech i Biegleści – nigdy zaś nie wpływają na ustalony przez Waści poziom TT.

I pamiętaj, Mości Starosto, że modyfikatory jest to instrumentum, które ma Wam w grze pomóc, a nie przeszkadzać. Możesz ich używać zawsze, czasem lub nigdy. Jeśli ci fantazja przyjdzie, w ogóle nie musisz na kości spoglądać.

Hej, parchu! A nuże jeszcze garniec miodu przynieś! Do kroćset, podły miodzik w tej karczmie dają. Ot, co mi przyszło na starość, gdyż żywot cały na wojnach strawił i w obozach wodą kryniczną i lebiadą jedynie się żywiłem, tak że mi kijanki się w brzuchu zaległy i u medyka z Italii musiałem bywać. A o czym to ja miałem? Dalibóg, wiem już!

Zamiast testów, porównanie

Na samoprzód, Mości Starosto Gry, musisz zdecydować, jaka Cecha czy Biegłość brana jest pod uwagę przy wykonaniu danej czynności. Potem, mając na uwadze jej trudność, ustalasz słowny poziom Cechy lub Biegleści, który jest potrzebny Panu Bratu, by czyn ów wykonać. Pamiętaj, aby ustalając tę trudność nie zaglądać do Konotacji Pana Gracza. Na przykład, zakładasz, że na stromą skałę wespnie się tylko postać zwinna. Następnie po prostu pytasz np. Jak waćpan jesteś zwinny? Jeżeli wspomniana wartość Cechy (lub też Biegleści) będzie u Pana Gracza równa lub wyższa od zakładanej, to udało mu się. Nie potrzeba chyba dodawać, że Pan Gracz powinien użyć wówczas słownego odpowiednika danego współczynnika, nie zaś liczby.

***Przykład:** Ucieczka przez zamknięte drzwi wymaga sporej siły. Decydujesz, Mości Starosto, że testowana cecha powinna być na poziomie co najmniej dobrym, czyli w przypadku Krzępy – krzępki. Sprawdzasz jej wartość u pana brata na jego Konotacji. Okazuje się, że ów Jegomość jest właśnie krzępki. A więc udało się...*

Rzuty kośćmi nie są najlepszym rozwiązaniem w grze. Zbyt dużo zależy tu od ślepego losu. Jako że w Dzikich Polach winieneś przedkładać zgrabny opis, zacny nastrój i ciekawą intrygę nad kosterstwo i turlactwo, tedy polecam że szczeręgo serca drugi sposób testowania. Kości lepiej używać jeno przy czynnościach wyraźnie zależnych od szczęścia, mniej od umiejtności.

W Dzikich Polach i tak największy nacisk kłaść należy na prawidłowe odgrywanie postaci, wczucie się w rolę i grę zgodnie z przyjętym przez gracza konceptem kreowanego bohatera. Stąd rzuty kostkami ograniczyć trzeba do minimum. Oczywiście, jeśli kto lubi kostkami rzucać niechaj rzuca, jeśli kto nie chce, to nie. Gra fabularna ma przede wszystkim dawać rozrywkę uczestnikom. Grajcie tak by dobrze się bawić!

Kości są wszelako najlepsze do gry w karczmie, z zącą kompanią i przy grzecznym trunku. Ot i cała filozofia!

A weź uszu nastaw Asan, bo mam coś nad wyraz ważnego Ci do powiedzenia! Bacz by wszystkie testy, wyjąwszy te, które związane są z walką, wykonywać wyłącznie samemu i to tak, by na kości ciekawskie oczy Kompanii nie spoglądały! Zasłoń się pustymi faszami lub księgami, tak byś tylko ty kosteczki widział. Nie wolno dawać Graczom kości do ręki! No chyba, że zechcą trochę talarów w karczmie przegrać... Dzięki temu nastrój biesiady będzie zacniejszy, a Tobie łacniej całą sprawę będzie kontrolować, kto został ranion, a kto się w stawie utopił...

Testy łączone, albo popił, pobił, skropił, przydzwonił, miasto Poznań wyzwolił...

Czasami zdarza się, że Panu Graczowi przyjdzie do głowy uczynić coś, co zaiste nie mieści się w ramach typowych testów Cech lub Biegłości. Musisz wtedy, Mości Starosto, rozdzielić ów czyn na mniejsze działania, łatwiej dające się określić standardowym testem. A potem testujesz każdą Cechę czy Biegłość z osobna.

Przykład: *Pan Mateusz Marmay konno śiga pędzącą karete, w której siedzi porwana przez złobów białogłowa. Szlachcic postanawia podjechać jak najbliższy pojazd, wskoczyć na niego, usieć woznicę i wstrzymać oszalałe konie. Jakie testy powinien przeprowadzić Starosta, by określić powodzenie śmiałego nyczyanu? Najpierw należy sprawdzić, czy Sarmata dopędzi karete, czyli wykonać test biegłości Jarzda Konna. Następnie Pan Mateusz musi z powodzeniem przeskoczyć z pędzącego konia na tylną ścianę karocy, zatem Fortuna powinna pomóc przy teście Cechy Zwinności. Zdzielenie w teb woznicy, który nie spodziewa się tego, nie nastręcza trudności. Pozostaje tylko wstrzymać pędzący pojazd, odpowiednio powodując koniami. By się to udało, musi Starosta przetestować Biegłość Powożenia. Ot, i cała sprawa.*

Oszukuj, jeśli wola!

Na koniec przypomnieć trzeba, że Waśc jesteś Starostą Gry i w twoich to rękach spoczywa los całej opowieści. Czasami możesz sobie pozwolić na to, by czyjeś niepowodzenie (lub udany test) zatuszować i odmienić wynik. Bo co zrobić, gdy niefortunna kostka obwieści ciężką ranę Pana Brata, którego koniecznie chcesz mieć zdrowego w dalszej części przygody? Czyż można pozwolić bezrozumnej rzeczy, jaką jest 1k20, zmarnować przygotowany Dyariusz i popsuć wszystkim zabawę? Veto! Nie ma zgody! Jeśli wynik rzutu zaszkodziłby całej przygodzie, bez skrupułów go zafalszuj. Pamiętaj jednak, by nie czynić tego za często.

Pars secunda: O dyariuszach przygód

Dyariusz przygody, alias scenariusz

Jak już z pewnością Waśc dostrzegłeś, w Dzi-
kich Polach nie brakuje własnych odpowiedników
wielu nazw używanych powszechnie w grach fabular-
nych. Scenariusz, czyli rzecz niezbędna do gry,
zwiemy Dyariuszem przygody. Właśnie według scena-
riusza Starosta winien prowadzić całą przygodę,
zwaną Biesiadą. W nim znajdziesz informacje:

- miejsca, które odwiedzają Bohaterowie Graczy

- Bohaterowie Starosty – sojusznicy, wrogowie, osoby
neutralne – których spotkają BG

- wprowadzenie dla Kompanii wciągające postacie
Graczy w wir wydarzeń, a także dalsza fabuła przy-
gody (bliższa lub dalsza).

Jak korzystać z Dyariuszy?

A więc przyjmijmy, że masz oto przed sobą
przygotowany Dyariusz. Wymyślony przez Waszmości
albo napisany przez kogo innego, a pozyskany z
internetowej paginy, z pisma o RPG czy z niniejszej
księgi albo dodatku do Dzi-
kich Pól. Cóż dalej?

Pierwsza rzecz: nigdy, w żadnych okoliczno-
ściach, Dyariusza nie mogą czytać Panowie Gracze!
Jeśli przylapiesz na tym lotrów, to wyzwij ich na sza-
ble i uszy poobcinaj, a jeśli to plebejusze, bez miło-
sierdzia na pale ponawlekaj! Wszystkie zawarte w
Dyariuszu fakty, wskazówki i opisy Panowie Gracze
poznać powinni dopiero na Biesiadzie.



Druga rzecz: Dyariusz nie może zbyt wiać rąk Waszmości ani ograniczać poczyniń uczestników zabawy. Jeśli w scenariuszu stoi, że np. upadek z wysokiego drzewa, na które wdrapie się któryś z bohaterów, zakończy się śmiercią, to możesz wyegzekwować zalecenie (jeśli uznasz to za właściwe i sprawiedliwe), ale bynajmniej nie musisz. Jeśli w opisywanej sytuacji przedwczesna śmierć któregoś z bohaterów zepsuje całą misterną intrygę i fabułę, to bez wahania złagodź konsekwencje upadku. Zapamiętaj Waś: Dyariusz jest pomocą dla Starosty, osią i osnową całej przygody, ale nie obowiązującym słowem w słowo Katechizmem (jest to zupełne przeciwieństwo mechanizmu, jaki występuje w tzw. grach paragrafowych).

Co w Dyariuszu być ma

Dyariusz powinien być uniwersalny, tak aby w razie potrzeby dawało się go łatwo i szybko modyfikować, nie burząc zarazem planu całej przygody. Pod względem fabularnym powinien stanowić opis (ew. streszczenie) ciągu wydarzeń, które będą udziałem Bohaterów Graczy. Staraj się unikać Dyariuszy liniowych, w których Kompania pójdzie niczym po nitce do kłębka i będzie jedynie biernymi uczestnikami zdarzeń. Powinieneś często dawać im wybór drogi, którą będą podążać. Bądź również ostrożny w zakładaniu z góry, że Kompanija wykona coś czego się spodziewasz. Takie hulajpartie szalejące po gościach są często nieprzewidywalne. I tak nieraz słyszałem o tym, że miast odbitą pannę z rąk infamisa oddać splakany rodzicom, to jeden z Kompanionów brał ją za żonę. Innym razem wzięszy od magnata sakiewkę za rozpedzenie sejmiku, ci woleli wszystko w karczmie na wino i białogłowy przetrwonąć. Toć jest najlepszy dowód na to, że Swawolnej Kompanii czasem jak co do lba strzeli to niepodobna temu zaradzić. Ot co!



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 ciebie informacje, jak np. plany karczmi 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 warchola, doprowadzenie do małżeństwa swego kompana z piękną i bogatą panną, uniemożliwienie małżeństwa pięknej i bogatej pannie ze starym i biednym dziadem, który jest lasy na jej białogłowskie wdzięki (wszak Swawolna Kompanija z pewnością bardziej lasa) itp. Zwykle zakończenie powinno być takie, aby stanowiło wstęp do kolejnych przygód w przepięknej Rzeczypospolitej.

Na końcu podręcznika do Dzikich Pól, znajdziesz przykładowe, gotowe do wykorzystania Dyariusze przygody. Gdy zaś będziesz pisać własne, wspomnij na owe porady:

Miejsca – są w Rzeczypospolitej miejsca pospolite: las, step, miasteczko, karczma, dwór szlachecki, chata chłopska czy kozacka. Tam Swawolna Kompania będzie trafiać najczęściej, więc rychło się nimi znudzi. Niechaj więc odwiedzają lokacje ciekawsze: młyny, wiatraki, kuźnie, pracownie rzemieślnicze, szkuty ze zbożem na rzecze, klasztory, zamki i pałace magnackie, dwór królewski, obozy wojskowe, jarmarki, miejskie winiarnie, domy rozpusty, wioski Tatarów, Czeremśów czy Olendrów, osady rybackie, leśne smolarnie, szkoły parafialne i kolegia, urzędy grodzkie, sejmiki... Przynajmniej w co drugim Dyariuszu pokazuj Graczom coś innego niż dworek, karczma i gościniec. Jeśli

zaś planujesz dłuższą rozgrywkę w budynku czy na jednej ulicy, pomyśl nad rozrysowaniem mapki.

Bohaterowie Starosty – Ciężka praca! Trzeba opracować (a później odegrać) wszelkie postacie napotkane przez Kompanię. Jak by to sobie ułatwić? Moja rada taka: podziel sobie te postacie na trzy kategorie.

Trzeciorzędne, najmniej ważne, tworzą wyłącznie tło. Nie posiadają ważnych informacji, nie wpływają w żaden sposób na treść przygody. Chłopi na polach, szynkarze w gospodach, wędrowni kupcy czy żebracy... Warto o nich wspominać, aby Gracze czuli, że mają wokół siebie żywy świat, nie zaś pustynię. Ale głowy sobie nimi nie zaprzataj. Niechaj będą jak najbardziej typowe – chłopci tępi i nieśmiali, Kozacy ponurzy, Żydzi służalczy i ciekawscy. Jeden wysoki, inny gruby, trzeci zaś stary... wszystko jedno, wymyślisz na bieżąco! Gracze i tak o nich zapomną.



Drugorzędne postacie są w jakiś sposób ważne dla przygody, a więc opisz je w Dyariuszu: wszystkich sojuszników i wrogów, a także tych, od których Gracze potrzebują informacji bądź pomocy. Niechaj każdy ma imię i nazwisko, wiek, osobowość i jakąś garść szczegółów odnośnie wyglądu zewnętrznego i

pochodzenia. Tyle, ile potrzebujesz, aby odgrywać daną postać wiarygodnie. Nie może być tak, że Gracz zapyta: A skąd Waś masz tę bliznę?, a ty zaczniesz się jąkać i płatać.

Pierwszoplanowe postacie występować będą rzadko. Są to takie, które przez wiele czasu przebywają z Bohaterami Graczy i wokół których kręci się cały scenariusz. Na przykład, panna-sierota, której Swawolna Kompania pomaga odzyskać majątek po ojcu. Albo zaufany oficer Koniecpolskiego, pod którego rozkazami Kompania pełni misję. Postać pierwszoplanowa jest niemal równa Bohaterom Graczy i powinna być opracowana tak dokładnie, jakbyś sam miał wystąpić w roli Gracza.

Wydarzenia – A to rzecz najważniejsza: wymyśl treść fabuły. Pamiętaj, że Dyariusz winien mieć odpowiednie Zagajenie, w którym uwikłasz Bohaterów w przygodę. To ważne. Niech Gracze czują, że ich postacie dążą do celu dlatego, że mają prawdziwy powód (a nie dlatego, że tak chce Dyariusz).

Planując dalszy bieg wydarzeń, zostawiaj Graczom swobodę wyboru. Dobry Dyariusz uwzględnia nieprzewidywalność Graczy. Co to znaczy? To znaczy, że nie dopuszcza możliwości, aby jedno błędne ich posunięcie zablokowało całą fabułę. Nie zakładaj, że koniecznie wejdą główną bramą, jeśli jest do dyspozycji furka. Nie dawaj arcyważnych informacji tylko jednej postaci, bo Gracze mogą nie zechcieć z nią gadać, albo ubijają. Zawsze miej w odwodzie plan awaryjny, który pozwoli ci dokończyć przygodę, nawet jeśli Gracze zbcą z przygotowanej drogi.

Exemplum Dyariusza opisane

Abyś to wszystko lepiej zrozumiał, dam Waś przykład, jak wyglądać powinna przygoda w Dzikich Polach (i prowadzona na jej podstawie Biesiada).

Wyobraź sobie zatem następującą scenę: Bohaterowie Panów Graczy (jest ich trzech) wychodzą na polanę leśną, na której znajduje się mała, drewniana chatka. W jej wnętrzu ukrył się groźny infamis Muraszko, razem ze swym sługą Szymonem Kutergębą. Założmy, że celem przygody jest znalezienie i zabicie obu groźnych hultajów. W Dyariuszu miejsce to musi być oczywiście dobrze opisane, tak abyś na podstawie tekstu mógł Panom Graczom właściwie przedstawić sytuację. Opis w Dyariuszu 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 Muraszko, razem ze swoim sługą Szymonem Kutergębą. Są tam też ich konie. Łotry wyglądają przez szpary w ścianach, i nie będąc samemu widziani, zauważą kądrego, 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 Graczy po wielu perypetiach docierają wreszcie na polanę. Oto, jak winienes przedstawić sytuację, mówiąc do Panów Graczy.

Starosta Gry: *Wychodźcie z lasu na niewielką polanę. Na jej środku stoi mała, drewniana chatka. Jest pozbawiona okien i chyba opuszczona - przed drzwiami rośnie trawa. Obok niej widnieje kilka rozłożystych krzewów. Poza tym nie ma tu nic ciekawego.*

Jak widzisz, Starosto, powinienes opisywać tylko to, co dana postać jest w stanie w rzeczywistości zobaczyć, usłyszeć lub wykryć innymi zmysłami. Opowiadaj o tym według stopniowania wagi spraw. Wszelkie rzeczy bowiem mają swój porządek; wszak i przy stole królewskim senatorowie zasiadają według kolejności, jak im powaga urzędu nakazuje i pozwala. Tak tedy najpierw powinienes powiedzieć o leśnej polanie i chacie (wszak to pierwsze Kompanii rzuci się w oczy), potem o tym, że chata jest drewniana i opuszczona, a w końcu o mało znaczących detalach. W Dyariuszu wyraźnie określono, że ukrywających się zbrojów nie widać z zewnątrz. Mówisz więc Kompanii tylko to, co w rzeczywistości mogą dostrzec bohaterowie Panów Graczy.



Pan Gracz 1: *Przeglądam się uważnie chacie. Czy widać coś szczególnego?*

Starosta Gry: *Chata jak chata. Chyba jest opuszczona - widzisz, że przed progiem rośnie gesta trawa. Dawno nik tu nie mieszkał.*

Pan Gracz 2: *Obchodzę chatę dookoła.*

Starosta Gry: *Nie ma okien. Wnętrze nie widać.*

Pan Gracz 3: *Podchodzę ostrożnie do ściany i nasłuchuję.*

W tym momencie bohater Pana Gracza podjął działanie nieprzewidziane w Dyariuszu. W podobnych sytuacjach powinienes posłużyć się własnym roz-

sądkiem. W moim przykładzie Starosta Gry zakłada zatem, że Muraszko 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 3), czy też w ogóle niczego nie usłyszy. Wykonując test (Zmysły), Starosta Gry rzuca ukradkiem kości tak by Pan Gracz nie dostrzegł wyniku, po czym porównuje go z wartością danej Cechy. Niestety, test wypadł niepomyślnie, a zatem Bohater Pana Gracza nie usłyszał niczego. Niech jednak Pan Gracz ma świadomość, że albo po prostu nie udało się nic dosłyszeć, albo nikogo w środku nie ma. Czasem zmysły lubią sprowadzać człeka na manowce.

Starosta Gry: *Cisza. We wnętrzu szopy panuje spokój.*

Pan Gracz 2: *Otwieram drzwi i wchodzę do środka z szablą w ręku.*

Starosta Gry: *Robisz kilka kroków w mroczne wnętrze chaty. Wtem dostrzeegasz przed sobą sylwetki dwóch ludzi. Jeden z nich nagle rzuca się wprost na ciebie! To Muraszko!*

Tak zatem wyglądają, w wielkim skrócie, przygody rozgrywane na podstawie scenariuszy, zwane w Dzikich Polach Dyariuszami przygód.

Mam nadzieję, żeś zrozumiał Acan o co mi chodzi, bo minę masz nietęgą. Może gorzałka za mocna? Wiedz, że znalazłem jednego francuskiego kawalera z rodu de Camill co po kwatlerce gorzałki takie dziwa wyprawował, że na królewskim dworze go można by za błazna pokazywać. Razu pewnego ów pludrak, którego był nad wyraz zdrowia wątplę, w jednej krakowskiej karczmie natknął się na dwóch szlachciców. Były to wydmukle pierwszej wody i chciały mu okazać jako się po krakowsku pije. Wyłopali tedy pięć słuszných dzbanów piwa i nielicho siwuchy. Potem ledwie z gospody wyszli a tamten Francuzik po trzykroć wewnątrz swe objawił, czym pocieszył dał światu prospekt. Wszelako na koniec tego teatrum siadł pod miejskim murem i sobie w pludry napaskudził. Dali-bóg Mości Panie! Kupa śmiechu z nim była...

Zacny dwójniaczek! No ale czas wracać do mego wywodu... Każdy Dyariusz przygody powinien zostać spisany w szczególny sposób. Przede wszystkim powinien on podawać skrótowny, 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 tabel. Wszak i tak przetestujesz odpowiednie współczynniki



(jeśli tylko będziesz chciał), w zależności od poczyniń Bohaterów Panów Graczy.

Posłuchaj kolejnego fragmentu przykładowego Dyariusza.

Panowie Bracia będą długo iść przez las. Jest ciemny, tajemniczy... Zbiera się na burzę, a rozgrzane powietrze nieomal pali płuca. Czasami, gdzieś daleko, zabyłyście zielonkawe światło błyskawicy, a do uszu idących dojdzie grzmot pioruna. Wreszcie gaszczą 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 podejść bliżej, nad drzewami zauważą jakiś ciemniejszy kształt, jakby małą płaskorzeźbę. Ale gdy ktoś przejdzie się aż po sam próg i spojrzy w górę, zniecierka niebo nad polaną rozjaśni światło błyskawicy. Piorun uderzy w las, rozlegnie się trzask pękającego drzewa, a Bohater dostrzeże w półmroku martwe, zielonkawe ślepia rozkerzyżowanego nad wejściem wilka... Wygląda to dość makabrycznie. Bardziej strachliwi bohaterowie mogą zatem odmówić wejścia do środka.

Kapliczka jest mała, ma kamienną posadzkę. Przez oprawione w otwór szybki prześwieca pościata piorunów. Każda

błyskawica wywołuje we wnętrzu jasny rozbrzyśnięcie 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 widzisz, Dyariusz przygody do Dzikich Pól nie poświęca wiele miejsca mechanice gry. Pozwala ci to na dużą dowolność w interpretowaniu opisywanych sytuacji za pomocą testów. Nastaw ucha, bo powtarzam raz jeszcze, aż do znudzenia. Największy nacisk kłaść musisz na stworzenie specyficznego nastroju i klimatu, odgrywanie akcji na żywo przez Panów Graczy i wczucie się w rolę swych Bohaterów, których napotka Kompania. Wszak zamiast rzucać kośćmi, możesz stworzyć taki nastrój, aby każdy bał się naprawdę jako uczestnik zabawy, nie zaś bohater ze świata gry!

Najlepiej by było spisywać swoje Dyariusze odręcznie na dużych, czystych kartkach papieru. Wybornie nadaje się do tego szary papier pakowy imitujący pozółkły pergamin. Ponadto warto użyć gęsiego, lub chociaż zwykłego pióra, aby Dyariusz przypominał rękopis z XVII wieku. Jeśli tylko będzie chęć u Waszmości...

Nie traktujcie prowadzenia jak egzaminu z wiedzy o barokowej Rzeczypospolitej! Jeśli ktoś nie wie kiedy królował Henryk Walezy, czy jak daleko jest z Kijowa do Krakowa, to nic złego. Gra w Dzikie Pola jest wyłącznie zabawą i ma sprawiać przyjemność. Nie wolno o tym zapomnieć!

Pars tertia: Prowadzenie gry

Jak Biesiadę przygotować, albo jędyk z sosem, bigos z kapustą, pierogi i barszcz

Zważywszy na wyjątkowość tej gry, miejsce, w którym odbędzie się Biesiada, nie powinno być przypadkowe. Oczywiście, w Dzikie Pola można grać byle gdzie, jeśli Wam to oczywiście nie przeszkadza. Trzeba się jednak zastanowić, czy warto właśnie tam.

Starosta Gry powinien odpowiednio dobrać przygodę zawartą w Dyariuszu do pory dnia i miejsca, w którym odbędzie się Biesiada, lub też na odwrót, w zależności od zdarzeń, które rozegrają się w scenariuszu wyszukać odpowiednią lokalizację. Dzięki temu, Panom Graczom będzie łatwiej wczuć się w swoje role i klimat Biesiady będzie wspanialszy. I tak Dyariusz, który w głównej mierze opowiada o dworskich intrygach najlepiej jest rozegrać w ruinach, czy też w nadal stojącym zamku. Może uda Wam się zasiąść w jakimś dworze. Poszukajcie jakiegoś skansenu czy muzeum. Gdy treścią przygody będą gonitwy po stepach lub borach, wybornie jest zaprosić Panów Graczy na ognisko pod lasem by tam snuć opowieść. Przy

dziennym świetle Kompania będzie żywsza i radośniejsza, więc ułatwi to dyskusje no i będzie znacznie weselej. Nocna pora natomiast sprzyja tajemniczemu nastrojowi Biesiady, łatwiej jest utrzymać ponury nastrój, poczucie niebezpieczeństwa i strachu.

Oczywiście nie zawsze będziesz mógł Starosto w ten sposób uatrakcyjnić grę. Najczęściej Biesiady zapewne odbywać się będą w mieszkaniu jednego z Kompanionów. Wtedy warto jeśli to możliwe, zasiąść przy kominku, lub choćby postawić na stole świecę, by w półmroku snuć opowieść. Tak właśnie zasiadali żołnierze w kresowych stanicach, a we dworach mężowie, dzieci i niewiasty słuchając o wojennych przygodach, historii o dziwach jakich świadkami byli ich ojcowie i dziadowie. Słuchali wspomnień o dawnych czasach wielkiej Rzeczypospolitej.

Kiedy już znajdziesz odpowiednią porę i miejsce, a także przygotujesz zacne oświetlenie, to warto pomyśleć o jakiś rekwiizytach. Może uda się zdobyć replikę szabli czy pistoletu, które można położyć na stole? Zamiast kreślić długopisem po Konotacji wężeć do ręki gęsie pióra i szary, pakowy papier.

Może ktoś z Was ma szlachecki żupan lub konusz? Sarmackie stroje można pożyczyć z lokalnego zespołu folklorystycznego, z teatru czy wreszcie od znajomych, którzy walczą w Bractwie Rycerskim zajmującym się XVII wiekiem. Oczywiście nie jest to konieczne, lecz zasiadając wspólnie w strojach z epoki dużo łatwiej będzie się Wam przenieść w tamte czasy, a sama Biesiada na pewno będzie atrakcyjniejsza.

Biesiada z pewnością potrwa kilka godzin, więc warto pomyśleć o jedle i trunkach. Tu należy się uklon w stronę gospodarza, u którego spotka się Kompanija. Musi on pamiętać, że jeśli nie podejmie gości po pańsku i odpowiednio nie przyszykuje stołu to śmiało go można nazwać skapcem i gburem. Gość w dom, Bóg w dom, mówi staropolskie przysłowie. Dla prawdzi-

wego Sarmaty mało jest lepszych rzeczy niż dobra Kompania, która w gości zawita. Niestety nadeszły teraz ciężkie czasy i wielu z Was zapewne pozbawionych jest rodowych włości, z których można czerpać dochody. Dlatego należy dodać, że goście nie powinni przyjść z pustymi rękami by nie zrujnować gospodarza. Najlepiej jest przed Biesiadą wspólnie zebrać grosiwo by zakupić wiktuały.

Na początek trzeba ustalić czy mają to być potrawy wyszukane, czy prosta żołnierska stawa. Jeżeli zatem akcja Dyariusza dzieje się na zamku magnata, czy we dworze bogatego szlachcica, to należałoby przygotować wiele smakołyków i przednich trunków. Natomiast, jeśli w całej przygodzie Panowie Gracze będą hasać po stepach i lasach, albo wojować gdzieś na kresach Rzeczypospolitej to nie trzeba szykować nic nadzwyczajnego. Nie pozwól jednak Panom Graczom objadać się w trakcie gry. Powinny być do tego przeznaczone te fragmenty Biesiady, w których Dyariusz mówi o posiłku. Zatem jeśli w grze Bohaterowie Panów Graczy trafiają do karczmy to podaj jadło i trunki na stół. Kiedy zaś wojują z oddziałem szwedzkich rajtarów to nie pozwól im się obżerać.

A oto co gospodarz może podać w trakcie szlacheckiej Biesiady na stół. Przedstawiam tu potrawy, które najłatwiej jest przygotować lub kupić, ale jeśli przyjdzie ci fantazja podać pieczonego dzika czy kuropatwy to twoja sprawa. Niech zna Kompania twój pański gest!

Zupy: grzybowe, żur staropolski, barszcz biały lub czerwony, rosół, krupnik..

Dania gorące: kasza ze skwarkami, pierogi, bigos z kapustą, pieczona kura, gotowane mięso, pieczone jabłka.



Dania zimne: chleb ze smalcem, wszelkiego rodzaju wędliny, pasztety, śledzie i inne ryby, żółty i biały ser, ciasta i kołaczki, kiszzone ogórki i kapusta, orzechy, bakalie.

Napoje: kompoty owocowe, soki, woda z kiszzonej kapusty lub ogórków, podpiwek, kwas chlebowy.

Trunki: piwa, miody pitne (półtoraki, dwójniaki i trójniaki), wszelakie nalewki, węgrzyny (zwane obecnie Tokajami), oraz wódki (ale tylko staropolskie, czyli: Jan III Sobieski, Polonez, Goldwasser), a dla zawalidrogów lub Kozaków siwucha.

Bacz, Mości Panie, że jeśli kiedykolwiek do uszu moich dotrze, iż na Biesiadzie zjadaliście się pludraczkimi chipsami, pizzą i Colą, to niechybnie zjadę tam z moją Kompanią i wszystkich Was na pale ponawlekam albo będę końmi rozrywał! Miej baczenie, Mości Starosto, że powiadał mi raz daleki krewny Imć Kowalski, iż znał pewnego jegomościa, który najadł się zamorskich cudów i po trzech dniach w gorączce umarł. Przecie gdyby Bóg chciał, byśmy trawę i trociny jedli, to by nas bydłętami uczynił.

Wiedz też, iż niepodobna biesiadnikom podać do picia wody, bo to największa jest zniewaga. Wszak od wody pitej człeka niemożliwie głowa rozboleć może, a ponadto żaby się w brzuchu zalegnać się gotowe.

Graj, muzyko!

Powiedziałem już Asanowi o wielu znaczących sprawach Biesiady się tyjących. Na koniec jednak zostawiłem rzecz równie ważną, jak i nie najważniejszą ze wszystkich. Mam na myśli muzykę.

Coś tak oczy wybaluszył, jakbyś konia w paski obaczył? Owszem, powiadają, że takie monstra w dalekich krajach żyją i wielce na ludzkie mięso są łase, ale ja myślę, że to kłamstwo sromotne, bo siedemdziesiąt i siedem lat na tym padole żyje i jeszcze takiego cuda nie widział. A wiedź, żem w świecie bywały bom nawet do Ziemi Świętej wyruszył, ale mnie zbójcy pod Sanokiem złupili i musiałem wracać. O czym to ja mówiłem... ach... O muzyce!

Otóż wiedź Mości Panie Starosto, że muzyka na Biesiadzie to arcyważna rzecz. Dzięki niej możesz wielce na wrażeniach i uczuciach Panów Graczy zdziałać i niechybnie klimat Biesiady i jej nastrój, wzmóc. Kiedy snujesz opis żywej okolicy i lasów bezkresnych, tedy każ grać spokojną melodię. Kiedy opisujesz miasto jakie znaczne, jak choćby Kraków, Gdańsk czy Kiów to niechaj gra dumna i piękna muzyka. Gdy Panowie Gracze widzą przemarsz wojsk, husarskie chorągwie czy towarzyszków lekkich znaków niech posłyszają trąby, dudy i piszczałki, albo śpiew narodu rycerskiego. Kompania goniona przez tatarski czambuł winna słyszeć szaleńcze, dzikie i głośne dźwięki tak by im skóra na grzbiecie cierpła a włosy dęba stawały.

Tak samo w karczmie niech grają skoczne nuty, na magnackim dworze pludrackie tańce, czy w końcu w kościelnej krypcie ponure chóry.

Jeśli dysponujesz zamorską skrzynią komputerem zwaną, tedy ustaw pliki w kolejności tak by w prosty sposób manewrować między utworami. Możesz też skopiować jakoweś dźwięki z gier czy filmów. Dzięki temu, gdy opisujesz Kompanii bitwę, to puść im szcęk żelaza, końskie piski i ludzkie krzyki. Jeśli Panowie Gracze bronią Jasnej Góry czy Kamieńca przed plugawymi wrogami, to niechaj będzie słychać huk armat tak by zęby dzwoniły. Jeśli masz oleum w głowie to dasz sobie radę, a jeśliś kiep to najlepsze sprzęta ci nie dopomoga. Ot cała mądrość!

Poniżej prezentuję registr płyt, na których znajdziesz wyborne melodie na szlacheckie biesiady.



Muzyka z filmów:

Ogniem i mieczem
Ogniem i mieczem 2
(ścieżka dialogowa i dodatkowe utwory na płycie CD)
Potop
Pan Wołodyjowski
Pan Tadeusz
Czarne chmury
Crimen
Bandyta
Black Hawk Down (niektóre utwory)
Gladiator
Joanna D'Arc
Markiza
Trzech muszkieterów
Braveheart
The Devil's Own (niektóre utwory)
Przedwiośnie (niektóre utwory)
Stara baśń (niektóre utwory)
Dracula (niektóre utwory)

Zwróć uwagę, Mości Starosto, że najlepsza na Biesiady jest muzyka filmowa i folklorystyczna (np. Orkiestra pod wezwaniem Św. Mikołaja albo zespoły ukraińskie). Warto także sięgnąć po znane utwory z muzyki poważnej, ot choćby Fortuna Imperatrix Mundi, jako motywy ilustracyjne. Najlepiej, rzecz jasna, dobrać muzykę z epoki, a więc barokową. Ponadto wybornie nadadzą się chorały cerkiewne i kościelne (w tym gregoriańskie) a także pozostała muzyka sakralna.

Z poezji śpiewanej polecamy zaś serdecznie dwóch nieocenionych Jacków:

Jacek Kowalski – płyta „Konfederacja barska po kowalsku”, płyta „Serce i rozum” oraz kasetka „Śpiewniczek sarmacki”

Jacek Kaczmarek – płyta „Sarmatia” (cała) i utwory z innych płyt:
„Pan Podbipięta”
„Pan Kmicic”
„Pan Wołodyjowski”
„Jan Kochanowski”

Zagajenie, czyli jak grę rozpocząć

Pierwsza przygoda Swawolnej Kompanii powinna rozpocząć się od zagajenia, czyli krótkiego opisu aktualnej sytuacji Bohaterów Graczy, informacji o tym gdzie są, skąd pochodzą itp. Powinieneś zwięźle przedstawić Kompanii okres, w którym zaczynają się ich przygody, porę roku i okolicę, w której przebywają. Potem dość szybko należy doprowadzić 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.

Możesz także założyć, iż Kompanionowie się już znają i wspólnie podróżują. Powinien ich łączyć wspólny cel (np. poszukiwanie infamisa), zajęcie (towarzysz husarski ze swym poczem) czy też pokrewieństwo (stary szlachcic podróżujący ze swymi krewnymi i służbą). Takie przykłady można mnożyć. Tak czy inaczej, niechaj Panowie Gracze ustalą z Waścią przed Biesiadą, co ich Bohaterowie czynili przez ostatnie dni.

Przedstawię ci teraz, Mości Panie, przykład zagajenia. Należy je wypowiedzieć spokojnym głosem, niczym narrator jakiejś powieści. Dobrze to zrobić w półmroku, zapalwszy wcześniej kilka świec. A może zaczniesz w kompletnej ciemności, a pierwsze słowo wypowiesz przy błysku zapalki? Zaczne i godne polecenia jest rozbudzenie wyobraźni spokojną i nastrojową muzyką (w tym przypadku polecam Pieśń Jana ze ścieżki dźwiękowej filmu Ogniem i Mieczem). Ponadto poprosz Waszmość wszystkich Panów Graczy, by przymknęli oczy i postarali się dostrzec obrazy, które będziesz im opisywał.



Oto jak możesz zacząć:

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 bułał jeno po zasnieszonych polach, a wszyscy chowali się w chatach, grzejąc u ognia... Tej zimy wilki rozmnożyły się w lasach okrutnie, a nie mając tam strawy, chodziły często pod ludzkie, sadyby, napadając na bydło i ludzi. Ba! Nawet w dzień nie bały się podążać śladami sanii lub tropami konskich 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 odsoniętej 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 Zaporozża dochodzić poczęły dziwne nowiny, jako burzyć się zaczynało znowu buntajstwo 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 gościnie, zwróciliście się ku Dzikim Polom, aby na Ukrainie spróbować odnaleźć i jedno, i drugie...

Prowadzenie, czyli jak grę dalej toczyć

Po wprowadzeniu Bohaterów Graczy w świat gry przechodzisz do pierwszej sceny przewidzianej w Dyariuszu przygody. Opisz wszystko, co dzieje się wokół bohaterów, odpowiadaj na pytania Panów Graczy, wcielaj się w role przeciwników Swawolnej Kompanii i innych ludzi, których spotykają na swej drodze. Ale choć decyzje Twe, Wielce mnie Miły Mości Starosto, są niepodważalne i nigdy żaden z Panów Graczy nie powinien się buntować, to jesteś tylko głosem.

W trakcie Biesiady czy też w czasie Zagajenia winienesz zająć miejsce przed Kompanią. Ale gdy Biesiada będzie już trwać, a ty zaczniesz budować nastrój, opisywać tajemnicze głosy etc., zacznij zachowywać się nieco zaskakująco. Stań za Panami Graczami i przemawiaj zza ich pleców. Czasami podszeptuj któremuś do ucha sprawy, które nie są przeznaczone dla wiadomości ogółu. (Gdy np. jeden z uczestników zabawy spostrzeże coś, czego inni nie zauważyli, trzeba przekazać mu informację wprost do ucha.) Jeśli na Kompanię rzucą się dzicy Tatarzy i wywiąże się gwałtowna walka, wówczas mów szybko, urywanymi zdaniami, a czasem nawet krzycz. Niech poczują chaos bitwy, niebezpieczeństwo i tempo. Zrozumiałeś Acan? Znać, żeś rozumny człek. Jak przysłowie mówi ...mądrej głowie dość dwie słowie...

Jako Starosta Gry możesz Waść oddziaływać na Panów Graczy głosem, nastrojem panującym podczas

Biesiady, a także fabułą i pomysłowością Dyariusza. Przede wszystkim zaś siłą opisu. Dbaj o to, by nie dopuszczać do używania jakichkolwiek liczb czy zwrotów zaczerpniętych z czasów Wam współczesnych. Powinieneś natomiast opowiadać o wszystkim, co tylko ma miejsce w grze, opisywać w miarę możliwości każdy szczegół, każdy drobiazg, o który zapytają uczestnicy zabawy. Nie zapomnij jednak o ważnej zasadzie, która mówi, iż należy opisywać przedmioty, miejsca i zdarzenia zaczynając od spraw najważniejszych, a kończąc na szczegółach i błahostkach. Gdy masz zamiar opisać Kozaka celującego do Pana Gracza z rusznicy, to rzeknij najpierw, iż widzi wściekłego Niżowca z wycelowaną rurą samopału. Tyle wystarczy. Nie trzeba opisywać haftów na koszuli czy zadrapań na prawym policzku, gdyż w danej chwili nie ma to żadnego znaczenia, a i samemu Bohaterowi nie w głowie przyglądać się szczegółom stroju. Inna sprawa, gdy Pan Gracz zechce dokładnie zlustrować wzrokiem przeciwnika. Wtedy winienesz go szczegółowo opisać.



Zwróć także swą uwagę na to, że powinieś – w miarę swych możliwości – mówić z lekką stylizowanym językiem, a nade wszystko znać się dobrze na realiach epoki, w której przyszło żyć Panom Braciom, czyli w świecie szlachty polskiej XVII wieku. Przez słowo dobrze nie rozumiem, rzecz jasna, doktoratu z historii, a jedynie odpowiednie przygotowanie się do prowadzenia Biesiady. Przeczytaj uważnie podręcznik do Dzikich Pól. Tam znajdziesz wszelkie niezbędne wiadomości. Rad będę wiele, gdy sięgniesz także po inne źródła. Ja ze szczerego serca polecam Trylogię Henryka Sienkiewicza. To wspaniała skarbnica wiedzy. Cóż z tego, że to grube księgi? Wszak tam wiele skarbów jest spisanych. A i to Ci rzeknę, Asan, że za tymi tomami okrutnie łatwo można gąsior gorzałki ukryć... Hahaha!... Dalibóg, czasy pacholące mi się przypominają, jakeśmy z kompaniami miast rzymskiej retoryki garncami okowite łykali...

Ala nie pora na wspominki! Znów z tematu jam zboczył, a chciałem jeszcze, Mości Starosto, przypomnieć, iż w trakcie Biesiady odgrywasz role przeciwników Swawolnej Kompanii i innych ludzi spotkanych przez Panów Graczy, często mających specjalne znaczenie dla całej Biesiady. W miarę możliwości, winieś starać się grać jak aktor, „wchodząc” w ciała kolejnych postaci. Musisz uzmysłowić Panom Graczom różnice temperamentu, charakteru i umysłowości poszczególnych osób. Ukazuj gesty, zmieniaj mimikę twarzy, imituj grymasy i stylizuj język. Gdy odgrywasz rolę karczmarza – Żyda to zacieraj ręce, sepleń i kłaniaj się usłużnie. Gdy odgrywasz butnego infamisa, to chwyć się pod boki. Spoglądaj na Panów Graczy z góry, przemawiaj głośno i hardo. Gdy jesteś dziewczką służebną, mów piskliwym głosem, chichotaj i strzyż zalotnie oczkami. Masz grać niczym aktorka w teatrze. Na tym polega zabawa. Z początku będziesz pewnie nieco onieśmielony, ale nie zważaj na to. Macie się wspólnie dobrze bawić. O to tu wszak chodzi!

No i jeszcze jedno dodać muszę. Bacz na to, że powinieś 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, to poproś, aby ich Bohaterowie przedstawili się pozostałym członkom Swawolnej Kompanii. Panowie Gracze powinni także opisać wygląd i ubiór swoich postaci. Dzięki temu pozostali uczestnicy zabawy wyobrażą sobie, z kim będą mieć do czynienia.

Antrakt, albo łeb w studnię i pijmy dalej

Wspominałem już wielokrotnie i powtarzam ciągle, iż w Dzikich Polach najważniejszym warunkiem dobrej zabawy jest utrzymanie odpowiedniego nastroju, przez który rozumiem ducha dawnych, jakże wspaniałych czasów. Jednakowoż długa Biesiada może zmęczyć nawet najwytrwalszych. Nie mówię

teraz o samych trunkach, z którymi trza zawsze umiar mieć. Mam także na myśli inne sprawy. Na ten przykład, znudzenie nieraz się pojawia 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 trzeba raz na jakiś czas, w celu ożywienia Biesiady, powiedzieć coś weselszego, dać odetchnąć Graczom, rozbawić ich jakimś żartem lub przerwaniem – wymyślonym ad hoc lub opisanym w Dyariuszu.

Odpoczynekowi w trakcie Biesiady, która zgodnie z zasadami staropolskiej gościnności powinna trwać do rana, służyć mogą także częste przerwy - antrakty. Zatem co kilka godzin gry warto zrobić kilkunastominutową przerwę. W antrakcie można wypić nieco miodu lub piwa z Panami Graczami, zjeść coś, przewietrzyć się itp. Wtedy też możesz Acan w rozmowie z Panami Graczami poruszyć inne, niezwiązane z grą sprawy. Daje to Kompanii możliwość przemyślenia swoich dotychczasowych działań i przygotowania się do dalszego ciągu przygody. Przede wszystkim zaś pozwala na chwilę oddechu.

Koniec Biesiady, albo kto zgubił czapkę, kto wziął w pysk, a kto się w stawie utopił

Tak oto opowiedziałem Waszmości, jak wyglądać powinna Biesiada w Dzikich Polach - nastrojowa, przemyślana, tworzona wspólnie przez Starostę i Panów Graczy. Na zakończenie w nagrodę za wysiłki warto uznać Panom Graczom ich Sukcesy, co spowoduje podniesienie Cech i Biełości bohaterów (o czym powiem za chwilę). Pamiętaj też, iż celem przygody nie jest bynajmniej tylko i wyłącznie zrealizowanie założeń zawartych w Dyariuszu, lecz przede wszystkim wspaniała zabawa. Nie możesz Jegomość zakładać, że jeśli Panowie Gracze nie rozwiążali wszystkich zagadek, a ich bohaterowie nie zabili wszystkich wrogów, to Biesiada okazała się nieudana. Przecież pomimo tego mogli przeżyć wiele naprawdę niesamowitych chwil, w których dostatecznie wykazali się odwagą, męstwem i sprytem. Wszak o to przecież chodzi - o dobrą, emocjonującą zabawę! Nawet gorzcy porażki może być niezapomnianym smakiem.

A z rzeczy bardziej przyziemnych.... Po skończonej biesiadzie zapewne nie zabraknie pustych gąsiorów po miodach, flasz po winach i dżbanach po piwie. Do tego kości ogryzane przez psy, rozsypała kasza ze skwarkami i ogarki świec w lichtarzach. Kto nie kiep, ten pomoże gospodarzowi w uprzątnięciu tego pobojojowskiego. W obecnych czasach mało kto trzyma po domach czeladź, która spełnia rozkazy pana domu, więc oferta w uprzątnięciu bałaganu z pewnością zostanie wdzięcznie przyjęta. Bo nie ma nic gorszego niż po udanej, a tym bardziej po nieudanej zabawie ze ścierką biegać niczym parobek i zbierać to co Państwo zostawili.



Kilka przydatnych sztuczek, albo jak jasełka odprawiać albo theatrum włoskie

Bardzo często Starostowie zastanawiają się nad tym, jak uczynić grę bardziej realistyczną. Jak to osiągnąć, odwołując się nie do rozumu Pana Gracza, a do jego emocji? 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 aktorska gra. Dużo lepszym rozwiązaniem jest wprowadzanie do rozgrywki elementów realnego, codziennego życia. Jeśli Pan Gracz ma niewiastę, w której jest rozkochany, to niechaj i w grze tak będzie. Gdy zostanie ona porwana przez okrutnego infamisa, to Pan Gracz na pewno będzie łatwiej sobie mógł wyobrazić, jak by się czuł po stracie ukochanej.

Inną z kolei ciekawą sztuczką jest nagle przestraszenie Graczy. Załóżmy np., że Bohater Pana Gracza skrada się do chaty, w której ukrył się groźny infamis. Dyariusz przygody informuje, że hultaj usłyszy nadchodzących szlachciców i – ufając w swój szermierczy kunszt – wyskoczy niespodziewanie na dwór i zaatakuje pierwszego z wrogów. Powinieneś zatem Waszeć

ściszyć głos, mówić wolno, niemal szeptem... saczyć w ucho Pana Gracza opis wszystkiego, co widzi jego bohater zbliżający się do drzwi. W momencie, gdy wyskoczy z nich infamis, niespodziewanie wykrzyknij tę wiadomość nad uchem uczestnika zabawy i huknij pięścią w stół. Nie ma takiego odważnego, który by się nie wzdrygnął ze strachu.

Jeśli kto dostał w grze postrzał lub cięcie w rękę, daj mu kawał starego prześcieradła. Niechaj Pan Gracz owinie ramię w temblak i do czasu ozdrowienia siedzi tak przy stole.

Gdy opisujesz, na ten przykład, burdę w karczmie, to możesz ułożyć na stole pionki, monety i ołówki, ukazując rozmieszczenie sprzętów i ludzi biorących udział w walce. Możesz wykorzystać do tego nawet miniaturowe figurki, pospolicie zwane żołnierzykami (jeno żeby pani matka nie postrzegła, bo to tylko w młodszym wieku przystoi). Plan sytuacyjny na pewno ułatwi Kompanii zorientowanie się w otoczeniu.

Pomyśl nad innymi podobnymi sztuczkami, które urozmaicią Biesiadę. Z pewnością coś zacnego wymyślisz, Mości Panie. Wszak z niejednego pieca chleb jadleś.

Pars quarta: Co czynić z Ichmościami Bohaterami Graczy

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 Konotacji. Po zakończonej Biesiadzie za Sukcesy można wykupić za nowe poziomy Cech i Biegłość. Taki rozwój to ogromna radość i wyborna nagroda za dobrą grę dla całej Kompanii.

Sukcesy i Punkty Fortuny

Sukcesy, jak już wcześniej wspomniałem, zdobywa się w trakcie rozgrywki. Jeśli któremuś z bohaterów uda się wykonać niezwykle trudną lub pracochłonną czynność, to za Twoją starościńską zgodą może zaznaczyć ów fakt w Konotacji. Sukcesy mogą zostać uznane przez Ciebie w nagrodę za udaną grę, ciekawe, nieszablonowe pomysły, rozwiązanie zagadki, znaczące przyczynienie się do zwycięstwa całej

Swawolnej Kompanii etc.. Przede wszystkim zaś przyznaje się Sukcesy za dobre wcielenie się Pana Gracza w postać Bohatera. Jeśli ktoś z uczestników zabawy zawsze zachowuje się zgodnie ze wskazówkami ze swej Konotacji, może mieć nadzieję na wiele 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 usiekl w walce na szable znanego rozbójnika, jeszcze następny zaś wpadł na znakomity pomysł, dzięki któremu uczestnicy gry rozwiązali tajemnicę Dyariusza. Oczywiście trzeba zapamiętać lub zapisać te fakty. Po zakończeniu Biesiady Pan Gracz powinien przedstawić Ci, Panie Starosto, osiągnięcia swego bohatera w danym odcinku przygód. Musisz dobrze zastanowić się, czy 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 można je przyznawać także za naukę. Jeśli któryś z Panów Graczy stwierdzi np., że jego szlachcic, zamiast pić w karczmie i tańczyć z sikorkami, przez cały czas wprawia się u któregoś z rębajłów w walce szablą, lub siedzi w bibliotece i studiuje łacińskie księgi, to powinien uznać to także za jeden z Sukcesów. Inaczej też: jeśli grający przedstawi

ogromną listę swych dokonań, w rzeczywistości zaś nie osiągnął niczego, to pokaż mu figę, a nie Sukcesy.

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 fechtmistrza wyzwanie na pojedynek i pokonanie zwykłego, zaściankowego szaraczka. W Dzikich Polach nie powinno się jednak odejmować nikomu Sukcesów, które już zostały przyznane! Jeżeli musisz Waszmość ukarać jakąś postać, wtedy lepsze do tego celu okażą się złe lub dobre uczynki, o których opowiem Waści później.

Realizm gry wymaga, byś nie przyznawał po każdej z Biesiad zbyt wielu Sukcesów. Należy przyjąć, że w trakcie jednej sesji można zarobić ich ok. 3 - 5. Można też nie zyskać żadnego, jeśli gra się bardzo słabo.

Pana Brata nauki

Wyjaśniłem już, jak i za co przyznawać Sukcesy, ale pozostało jeszcze najważniejsze: do czego one potrzebne? Na szczęście nie są to jedynie puste ozdobniki Konotacji 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, a przez to podnosi swoje umiejętności. Można też wzmocnić swoją Krzepę wytrwałymi ćwiczeniami. Częste używanie umiejętności powoduje, iż osiągają one coraz wyższy poziom.

Aby powiększyć dowolną Cechę, należy posiadać kilka przypisanych do niej (uznanych przez Starostę Gry) Sukcesów. Dla Krzepy mogą być nimi np. podniesienie ciężkiej kłapy 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 właśnie na Tropienie.

Jeśli bohater posiada już uznane przez Waści Sukcesy, wówczas Pan Gracz może poprosić, abyś Waść podniósł odpowiednio współczynniki jego herosa. Oceniasz wówczas jego dokonania i uczynki, a następnie (w zależności od tego, jak były znaczące) podnosisz (lub nie) wybrane Cechy i/lub Biegłości postaci o +1.

Sugeruję Waszmości, aby za 4 Sukcesy dodawać 1 punkt Cechy. Zwiększenie o 1 punkt Biegłości Bojowej winno kosztować aż 6 Sukcesów. Biegłości Zwykłe można podnieść o 1 punkt już za 2 Sukcesy. Ach, i jeszcze jedno! Sukcesy można zamienić na punkty Fortuny.

Zupełnie nowa Biegłość w władaniu bronią kosztuje 10 Sukcesów i jest na startowym poziomie 5 punktów.

1 punkt Cechy = 4 Sukcesy
1 punkt Biegłości Zwykłej = 2 Sukcesy
1 punkt Biegłości Bojowej = 6 Sukcesów
nowa Biegłość Bojowa na poziomie 5 punktów = 10 Sukcesów
nowa Biegłość Zwykła na poziomie +1 = 4 Sukcesy
1 punkt Fortuny = 1 Sukces

Uwaga: Tu wspomnieć trzeba na Wiek bohatera. Wszak *małoletni* uczą się dwakroć szybciej, a *dojrzały* dwakroć wolniej. Przeto *małoletni* kupi +1 pkt. Cechy za 2 Sukcesy, a +1 Bgł. Bojowej za 3 Sukcesy. Z kolei *dojrzałego* wszystko kosztuje podwójnie.



To com powiedział jest, rzecz jasna, tylko propozycją. Możesz ustalić sobie we własnym zakresie, za ile Sukcesów podnosisz Bohaterom Cechy i Biegłości. Własne modyfikacje winienes wprowadzić zwłaszcza wobec bohaterów o bardzo wysokim poziomie współczynników, np. Cech o wartości powyżej 15. Wobec nich należałoby przyjąć wyższe wymagania, nagradzając jedynie naprawdę niezwykle dowody bieglego opanowania odpowiednich kunsztów.

Oczywiście Pan Gracz nie musi wcale wydawać wszystkich Sukcesów na podniesienie Cech lub Biegłości. Może gromadzić skrzętnie punkty Fortuny, aby w ciężkich chwilach poratowała go przychylność Losu.

Wolno także nabywać nowe Biegłości. Oczywiście, nie nabywa się ich ot tak sobie, od zaraz. Zawsze w takiej sytuacji Bohater Gracza musi poświęcić nieco czasu na naukę u kogoś bieglejszego. Nie wolno czynić tak, że Bohaterowie przyjeżdżają np. do miasta,

deklarują chęć nabycia nowych umiejętności, otrzymują je natychmiastowo i wyjeżdżają na poszukiwanie przygód bogatsi o kilka Biegłości. Zdobyć minimalnej wiedzy potrzebnej do osiągnięcia najniższego poziomu Biegłości trwać powinno około dwóch tygodni (w czasie gry, rzecz jasna) i co najmniej tyle właśnie Bohaterowie Graczy powinni poświęcić na naukę. Osobną kwestią pozostaje jeszcze znalezienie nauczyciela. Na przykład ludzie posiadający biegłość Kartografia są bardzo rzadko spotykani i trudno znaleźć kogoś, kto podzieliłby się tego rodzaju wiedzą z zupełnie obcą (zazwyczaj) osobą. Powinieneś dokładnie opisać Panom Graczom przebieg nauki ich bohatera, a dopiero potem przyznać nową umiejętność na poziomie +1 (lub Biegłość Bojowa 5).

A jeśli Pan Gracz zechce za Sukcesy kupić sobie jakąś nową Przewagę? Można, czemu nie? Na Przewagę należy zużyć dwa razy tyle Sukcesów, ile dana Przewaga kosztuje Punktów. Jednak nie daj zrobić z siebie błazna! Zdrowy rozsądek przede wszystkim. Możesz pozwolić na zdobycie takich zalet, jak Sen w kulbace czy Dworny, ale niech nikt Waści nie weźmie na Wielkoluda czy Gładkość. Z pewnymi rzeczami trzeba się urodzić!

Stary zagończyk, albo sukcesy weteranów

Starosta Gry ma prawo wprowadzić specjalną zasadę rozwoju Biegłości Bojowych. Jeśli nie chcesz, Mości Panie, by Panowie Gracze dość szybko rozwinięli zdolności bojowe Bohaterów, to możesz zarządzić co następuje: aby podnieść o 1 punkt Biegłość Bojową, należy zapłacić tyle Sukcesów, ile wynosi równowartość obecnego poziomu Biegłości. A zatem jeśli ktoś ma Szablę na poziomie 11 to musi zapłacić, 11 Sukcesów, aby zyskać poziom Szabla 12.

Fantazja szlachecka, albo nie równać się Kulinowskiemu z Kmicicem

U nas tam niespokojna strona, szablę z ręki nie popuścić. Toteż, choć tam i kondemnatka jaka na kim ciąży, choć go i wyrokami ścigają – nie to! Ludzie go szanują, byle fantazję miał kawalerską.

[„Potop” Henryk Sienkiewicz]

Fantazja jest jedyną z Cech, której Pan Gracz nie może podwyższać za pomocą Sukcesów. Możesz uczynić to jedynie ty, Panie Starosto. W każdej chwili na Biesiadzie możesz zarządzić podniesienie, utrzymanie na dotychczasowym poziomie, lub nawet obniżenie Fantazji każdego uczestnika zabawy. Jak już wspominałem wcześniej, Cecha ta określa umiejętność pokazania swojej osoby innym szlachicom, w pewnym stopniu także oglądę, sławę, charyzmę i znaczenie danego bohatera. Niską Fantazję posiadają panowie bracia raczej nieznanymi, 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.

Powinieneś zwiększać Fantazję przede wszystkim w nagrodę za wybitne i szczególne czyny, które pozostają, rzecz jasna, w zgodzie ze szlacheckim poczuciem przyzwoitości i honoru, a także za niezwykle 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 lub 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 – infamisé, jeśli rabuje on kupców w sposób szczególny, bez okrucieństwa, śmieje się ze starostów i wymyka każdej pogoni. Napadając na karocę podaje niewiastom rękę, gdy wychodzą z pojazdu, a wyzwany zawsze stawia się na pojedynek. Kawalerska fantazja ma wszak i inne oblicza. Ot, w pysk wyciąć zdrajcę tak, by się nogami nakrył, pannie wojewodziance całusa skrać na królewskim dworze etc. Za takie czyny również powinieneś, Panie Starosto, nagrodzić bohatera premią do Fantazji.

Za co zaś Fantazja może zostać zmniejszona? Rzecz jasna, za czyny nie liczące z honorem szlacheckim, powodujące zgorszenie ogółu braci szlacheckiej. Jeśli ktoś wyzwany na szable zabija swego przeciwnika wystrzałem z pistoletu, dobija pokonanych i proszących o litość wrogów, a dba tylko o obcięte sakiewki, nie zaś sławę i honor (a gdy kto plunie mu w twarz, jeszcze się uśmiechnie, byle mu za to zapłacono), to oczywiście musi zostać ukarany zmniejszeniem Fantazji. Powinieneś w trakcie Biesiady pilnie zwracać uwagę na zachowania Panów Graczy. Jeśli któryś nie tylko nie zachowuje się jak szlachcic polski, lecz w dodatku przeszkadza w grze, to z pewnością powinno się to ujemnie odbić na Fantazji prowadzonego przez Bohatera.

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 ustalone początkowymi wyborami lub rzutami kością, jak to ma często miejsce w innych grach. W dowolnej chwili każdy z uczestników zabawy może zmienić swoje postępowanie. Typ szlachecki to nic innego, jak określenie **dotychczasowego** sposobu na życie danego pana brata. Jeśli w czasie gry Swawolnik zaciągnie się do chorągwi pancernej to śmiało go można nazywać Towarzyszem Pancernym. Jeśli zaś trafi na służbę do pałacu jakiegoś litewskiego magnata, to będzie Dworzaniem. Wyrok utraty czci ze zwykłego Poczтового zrobi Infamisa, a Hreczkosiej, którego głównym zy-

ciowym zajęciem będzie picie trunków po karczmach i swawole, po jakimś czasie będzie nikim innym, jak Pijanicą.

Zmiana Typu nie odbija się w żaden sposób na Cechach i Biegłościach. Zapisanie się do chorągwi husarskiej nie ześle nam nagle plusów do Szabli i Włóczy ani biegłości Ordynek. Trzeba na nie zapracować, przez długi czas zbierając i wydając Sukcesy. W szczególnych przypadkach, gdy po zmianie Typu ma miejsce intensywny kurs (np. wyprawa wojenna pod sztandarem nowej chorągwi), Starosta może przyznawać więcej Sukcesów niż zwykle.



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 złe lub dobre czyny mają swe odzwierciedlenie w „Dzikich Polach”. Określają one przede wszystkim charakter Bohaterów Panów Graczy, mają także wpływ na ich Reputację.

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 możesz 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, jak np. darować życie wrogowi, skoro nigdy tego wcześniej nie czynił.

Rzecz jasna, tak w świecie rzeczywistym, jak i w grze rozróżnienie, co naprawdę jest dobrem, co zaś złem, nastęrczać może wielu kłopotów. Nie sposób

sporządzić jasnych, ścisłych i uniwersalnych kryteriów oceny. Dlatego też sugeruję Waszmości, abyś oceniał to jak najbardziej obiektywnie, w razie wątpliwości posługując się własną miarą osądzania ludzkich czynów. Sposób oceniania postępowania postaci powinien zresztą pozostać Twoją tajemnicą.

Po skończonej Biesiadzie, gdy wszyscy rozejdą się już do domów (albo i w kilka dni po grze), powinienś 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.



Rzecz jasna, trudno jest wyznaczyć, choćby w przybliżeniu, ilość dobrych czy też złych uczynków należnych za cnotę lub występki. Dlatego Waszmość nie powinienś 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 - temu pozostanie czysta karta.

Zachowaj wszakże umiar. Nie wolno szafować nadmiernie złymi i dobrymi uczynkami. Nie możesz karać zbyt dotkliwie za naprawdę błahe przewinienia w rodzaju pijactwa, hałasów w nocy czy też małego pojedynku. 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 czy złe uczynki nie znoszą się nawzajem. Jeżeli ktoś posiada trzy dobre i dwa złe uczynki, nie oznacza to, że sumarycznie ma jeden dobry. W niebieskim rejestrze niczego się nie wymazuje.

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 zaprzędania duszy czartowi.

Liczba złych uczynków może natomiast zmniejszyć się w wyniku szczerej skruchy. Jeśli Pan Gracz zadeklaruje, że jego bohater pójdzie do spowiedzi, szczerze wyzna wszystkie swoje winy, po czym uzyska rozgrzeszenie, powinienś je skreślić. Jeśli jednak pan brat nie czyni spowiedzi szczerze lub nie wypełni pokuty, jeśli wiesz, że po spowiedzi będzie czynił tak samo jak dotychczas, wtedy cała spowiedź jest diabła warta i oczywiście wszelkie złe uczynki trzeba będzie zachować.

Powiem Ci, Waszmość Panie, że gdy byłem młody, to nie raz mi diabeł za kołnierzem siedział. Imaginuj sobie, Mospanie, iż mając niespełna dwadzieścia wiosen w białogłowie jednej straszliwie się rozkochałem. Poszedłem się tedy pokłonić do ojca owej panny. Ten mnie po pańsku przyjął przy suto zastawionym stole. Gdyśmy tak biesiadowali, jam całą materę mu wyluszczył, że się z jego córką chcę żenić. Ten głową kiwał i trunków w puchar dolewał. Nie minęły trzy pacierze, jak czeladź mi czarną polewkę podała. Stara to sarmacka tradycja, która oznacza, że prośba moja odrzucona. Wściekle się sromotnie i czekaniem stół prawie rozszczępiłem. Wypadłem ze dworu, siadłem na koń i pogańlowie przed siebie. Że mnie taki despekt spotkał, to z furii, co mnie ogarnęła, na pomysł odwetu wpadłem. Zebrałem partię łotrów i warcholów, co w pobliskich karczmach siedzieli i panny porwać zamierzyłem. Nocą dwór zajechaliśmy, wpadliśmy przez bramę z pochodniami, palbą i szablami. Pobiliśmy czeladź i kilku szaraczków z sąsiedniego zaścianka, co na pomoc przyszli. Staremu kazałem sto różę dać takich tęgich, że pono trzy niedziele bez ducha leżał. Żeśmy wcześniej tego podpili z kompaniami, to animuszu nam nie brakowało. I tak z przychyni mojej chęci do żeniaczki z tą sikorką, pół dworu jej ojca złupiłem z kompanią, by posąg należny odebrać, a drugie pół domostwa przypadkiem w ogniu zgorzało. Inna rzecz, że z tego wszystkiego o dziewce zapomniałem, która przed nami się w stajni skryła z matulą. I tak ojciec obity, majątek rozgrabiony i zmarnowany, za mną i kompanią moją podstarości z pachółkami przez trzy powiaty gonili, a dziewczka musiała do klasztoru iść, bo i pies z kulawą nogą jej bez posagu za żonę brać nie chciał.

Ot, i opowieść jak to czasem człowieka może białogłowa do złego przywieść. Przecie nawet proajciec Adam z Raju wygnan został, bo go pramatka Ewa

jabłkiem nakarmiła. Należy miód Asan, bo mi okrutnie w gardle zaschło.

Reputacja, albo w powiecie gadają, żeś burda, arcypies i awanturnik

Rzeknę Waści teraz o reputacji, bo i to ważna rzecz. Jest to, najprościej mówiąc, postrzeganie człowieka przez innych. I jak to bywa z ludzkimi ocenami, może być ona najprzeróżniejsza w oczach różnych osób.

W pewnych środowiskach czy też okolicach 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 Gracza.

Początkowo Reputacja postaci będzie „ładna”. Ale po każdej Biesiadzie, w zależności od postępowania Bohatera, możesz Acan zmienić jego Reputację. Wszak jak mawia przysłowie: „człowiek zmiennym jest”. 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 poorniejszy 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, zajązłów, 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 kpín 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 zaprzędał 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 różnorodnych 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 pochwała zła, nigdy nie czyni nic przeciw prawu, poważa i szanuje innych ludzi, pomaga im we wszystkim słowem: anioł, nie człowiek.

Pars quinta: Taniec Śmierci

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 jego dni zostały już policzone.

Ars Moriendi, alias sztuka umierania

Teraz zechcę opowiedzieć ci o śmierci. Nie musisz tego słuchać, ale myślę, że przyda Ci się kilka mych rad, Mości Panie Starosto. Opowiem ci o umieraniu. Rozstrzygniemy wspólnie, 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 rękę, czy też spotka ich śmierć godna zdychającego psa i wieczna hańba?

Odpowiedzi na te pytania być może znajdziesz za chwilę. Jak już zapewne się domyślasz, w „Dzikich Polach” o życiu bądź śmierci bohatera nie powinien rozstrzygać w żadnej sytuacji rzut kośćmi. Jedynie ty, Starosto Gry, powinienes 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 imać się różnych sztuczek i forteli, fałszować rzuty kością i stosować sekretne modyfikatory.

Kiedy nadejdzie 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 każdy Starosta Gry może ustalić czas, kiedy nadchodzi kres życia każdego z panów braci.



Wielka Kulminacja, albo podajcie łapę niedźwiedzią i ogon bobrzy w sosie

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 dotrą 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.

Bądź pewien, że Panowie Gracze będą Ci prawdziwie wdzięczni, jeśli odpowiednio rozegrasz scenę śmierci ich bohaterów. Będą czuć się docenieni. Co więcej, będą mieć wspaniały temat do rozmów z innymi miłośnikami gier fabularnych. Dlaczego? Otóż przypomnij sobie śmierć przestawnego Jerzego Michała Wołodyjowskiego. Ten najświetniejszy szermierz, pogromca Szwedów, Turków i Tatarów, pierwsza szabla Rzeczypospolitej, nie zginął na zwykłym polu bitwy. Umarł na własne życzenie, wysadzając się w powietrze wraz ze swym kompanem Ketlingiem w Kamieńcu Podolskim. Dlaczego to zrobił? Bo przysięgał przed Najświętszym Sakramentem, że prędzej zginie, niż twierdząc odda wrogom. Własne życie, radość i szczęście poświęcił, by szlacheckiego słowa nie złamać.

A czy znasz historię Szkota Williama Wallace'a, który swój naród porwał przeciwko angielskiemu tyranowi? On mimo okrutnych tortur nie ukorzył się przed swym wrogiem i z dumą poświęcił życie, by jego rodacy dalej walczyli o wolność.

Niech Pan Brat, który był człeki dumny i honorowym, nie zginie byle jak. Daj mu największą możliwą nagrodę. Niech poświęci swe życie w obronie Najświętszej Panienki w czasie oblężenia Jasnej Góry przez Szwedów. Albo niechaj własną pierś obroni któregoś z hetmanów w czasie bitwy.

Śmierć nie tyle sławna, ale bohaterska może dopaść Pana Brata, gdy ten pada od ran zadanych przez oblegających jego dom Tatarów.

Metoda trzech kresiek, albo bacz na Żyda, by nic nie dopisać

Posługując się tą metodą dajesz Waszmość wszystkim Panom Graczom większą swobodę działania i – być może – długie życie ich bohaterom. Za

każdym razem, gdy okoliczności wskazują, że Bohater winien zginąć, ty zatajasz ten fakt i dajesz uczestnikowi zabawy jeszcze jedną szansę. Każdy ma więc trzy życia.

Przypominam, że wszelkich machinacji dokonywać powinien 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 oszczędzasz życie któremuś z bohaterów, powinienes zaznaczyć w notatkach jedną kreskę. Gdy zbierają się trzy kreski, trzeba będzie w następnym Dyariuszu przygotować śmierć pechowego bohatera. Tym razem nie da się jej w żaden sposób uniknąć.

Metoda kary, albo połamać kołem czy na palik nawlec?

Trzecia metoda to metoda kary. Jeżeli w Swawolnej Kompanii znajduje się osobnik, który swym towarzystwem i zachowaniem uprzykrza lub wręcz uniemożliwia zabawę Tobie i Panom Graczom, jest zarozumiały i beczelny (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) nie ma odwołania. Powinienes zatem zadać mu śmierć na najbliższej Biesiadzie.

Różne oblicza śmierci, czyli szczepić jak pies lub poległ jak bohater

Śmierć ma wiele różnych twarzy: oblicze obojętności, przerażenia, wstrętu, łagodności, okrucieństwa i litości. Starosta Gry może posłużyć się w Dzikich Polach dwiema postaciami śmierci. Pierwsza z nich to śmierć bohatera, śmierć heroiczna. Dobry Starosta Gry doprowadzi do spotkania z nią kogoś, kto na taki kres życia zasługuje – wysadza kolubryny, ratuje panny z tatarskiego jasyru lub przyjaciół od złego losu. Bohater taki, gdy przyjdzie na niego kres, odchodzi w niebiosa, polecivszy 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 chorobie, w męce, czy też na palu, zatłuczony kłonicami przez chamów lub – co nie daj Bóg! – zawiśnie na stryczku.

Przygotowując okoliczności samej śmierci, musisz zastanowić się dobrze nad wszystkimi jej elementami. Bardzo ważna jest znajomość swoich Graczy. Jeśli wiesz, co lubią, a czego nie, jaka jest ich osobowość i upodobania, to możesz przygotować śmierć taką, jaka okaże się dla danego Pana Gracza najodpo-

wiedniejsza. O takim końcu życia uczestnik zabawy długo jeszcze opowiadał będzie przyjaciołom.

Radziwiłł siedział na sofie z oczyma wyszłymi na wierzch; otwartymi ustami łapał po raz powietrze, żeby miał wyszczężone, 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.

[„Potop” Henryk Sienkiewicz]



Przed jej majestatem, albo wszyscy przed śmiercią równi

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 Konotacji Panu Graczowi.

Długie chwile zgonu muszą znaleźć swoje odbicie w odpowiednim opisie. Należy się skupić na wszelkich sprawach, jakie mogą towarzyszyć człowiekowi w tym końcowym momencie życia. Może to być 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 oddalać, niknąć w mroku (w szkarłacie). Dochodzą teraz różne wizje gasnącego umysłu, być może umierający w ciągu kilku sekund przypomina sobie całe swe życie, sukcesy i porażki, niedokończone rozmowy, wrogów, z którymi już się nie pogodzi, i przyjaciół, których nie pożegna... A co słyszysz? 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. To koniec, to już koniec, zupełnie... koniec...

Zgaszona świeca, albo nadszedł koniec tego smutnego żywota

Dotychczas mówiłem o śmierci nagłej, przycho-dzącej niespodziewanie. Jednak czasem ktoś (lub coś) pośle bohatera przed oblicze kostuchy z wyprzedzeniem. Możesz posłużyć się wtedy 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 wielkiej trwodze, własne nazwisko wyryte na kamieniu, a niżej... datę śmierci. Już nieodległą.

Być może pewnej nocy usłyszysz za sobą kroki i ciężki, stłumiony oddech. Gdy tylko się odwróci, zobaczysz kościotrupa i spojrzysz 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 etc.

Trzech żywych i trzech umarłych, albo znaki na niebie i ziemi

Innym znakiem mogą być dziwne zdarzenia. Ot, na przykład, Swawolna Kompania, która ma zamiar wyruszyć na wojenną wyprawę, popasa gdzieś w głębi prastarego boru. Wśród drzew bohaterowie dostrze-

gają 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..., albo niebo

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 wznosi się wysoko, wysoko, zostawiając za sobą doczesne ciało i cały świat...

A o ziemskie zwłoki powinni zadbać pozostali przy życiu kompanioni. Nie godzi się szlachcica pogrzebać jak psa! Trzeba zakupić trumnę i odesłać ciało rodzinie, a jeśli wiąże się z tym długa podróż, zwłoki balsamuje się, by nie zgniły. Człowiekowi szlachetnemu należy się przecież godny pochówek.

Potępienie, czyli kocioł ze smołą

Człowiek, który czynił zło, po śmierci nie zazna spokoju. Taki pan brat może przez długie lata straszyć na ziemskim łożu padole jako upiór bądź zjawia. 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, albo przy kościach z kostuchą

Istnieje jeszcze jedna możliwość, dzięki której Pan Gracz może uratować swego bohatera od śmierci. Starosto Gry! Możesz 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 pozostawiam Tobie, choć osobiście polecam autentyczną grę w kości pomiędzy Tobą, reprezentującym śmierć, a Panem Graczem.

I jeszcze ostatnie, najtrudniejsze do przeprowadzenia rozwiązanie kwestii śmierci bohatera w Dzikich Polach. Może się na nie odważyć tylko bardzo doświadczony Starosta Gry: metoda ta stanowi rodzaj kary. Tyle, że tym razem nie ma śmierci, nie ma ukonienienia... 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 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 węża, a następnie wyrwie jej kość 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.

Słyszałem historię pewnego szlachcica, do którego zawitał raz czart z cyrografem. Obiecał uratować go od śmierci, jeśli ten podpisze dokument. Cóż ów Sarmata uczynił? Otóż kopnął rogacza między kopytka, wrzucił do studni, a cembrowinę zasłonił deskami i kazał czeladzi zasypać polnymi kamieniami. Podobno do dziś diabeł siedzi tam w studni i woła ratunku.

Memento mori, albo pamiętaj o śmierci

Na zakończenie muszę Cię przestrzec, Mości Starosto, byś był ostrożny dotykając zagadnień śmierci. Jest to temat bardzo grząski i należy podejść doń dojrzałe i odpowiedzialnie. Oczywiście jest to naturalna kolej życia i nie można też traktować śmierci z przesadną dewocją. Należy zachować złoty środek.

Tak. Com Waści miał rzec, Panie Starosto, powiedzieć, tom już powiedział. Jestem pewien, że moje nauki przydadzą się Waści na Dzikich Polach. Mam nadzieję, że Ty i Twoi kompani, będziecie się świetnie bawić. Powodzenia! A i nie zapomnij o swym nauczycielu o czasem kwaterek tokaja za moje zdrowie wyszcz.

A teraz, karczmarzu, wytoż beczkę najprzedniejszego miodu, jaki masz w piwnicach. A wartko bo za pejsy wytargam. Pierwej daj, potem złoto obaczysz. Znam Was psie wiary.

Nechaj będzie i półtorak! Mam zamiar okrutnie się napić... Wszakżem nagadał się jak Jezuita w kolegium. Dalibóg! Chamy taki miód piją! Ty to, Boże, widzisz i nie grzmisz?

Niech zginie ja i pchły moje! Toć to najprzedniejszy maliniak jaki w życiu pijałem!



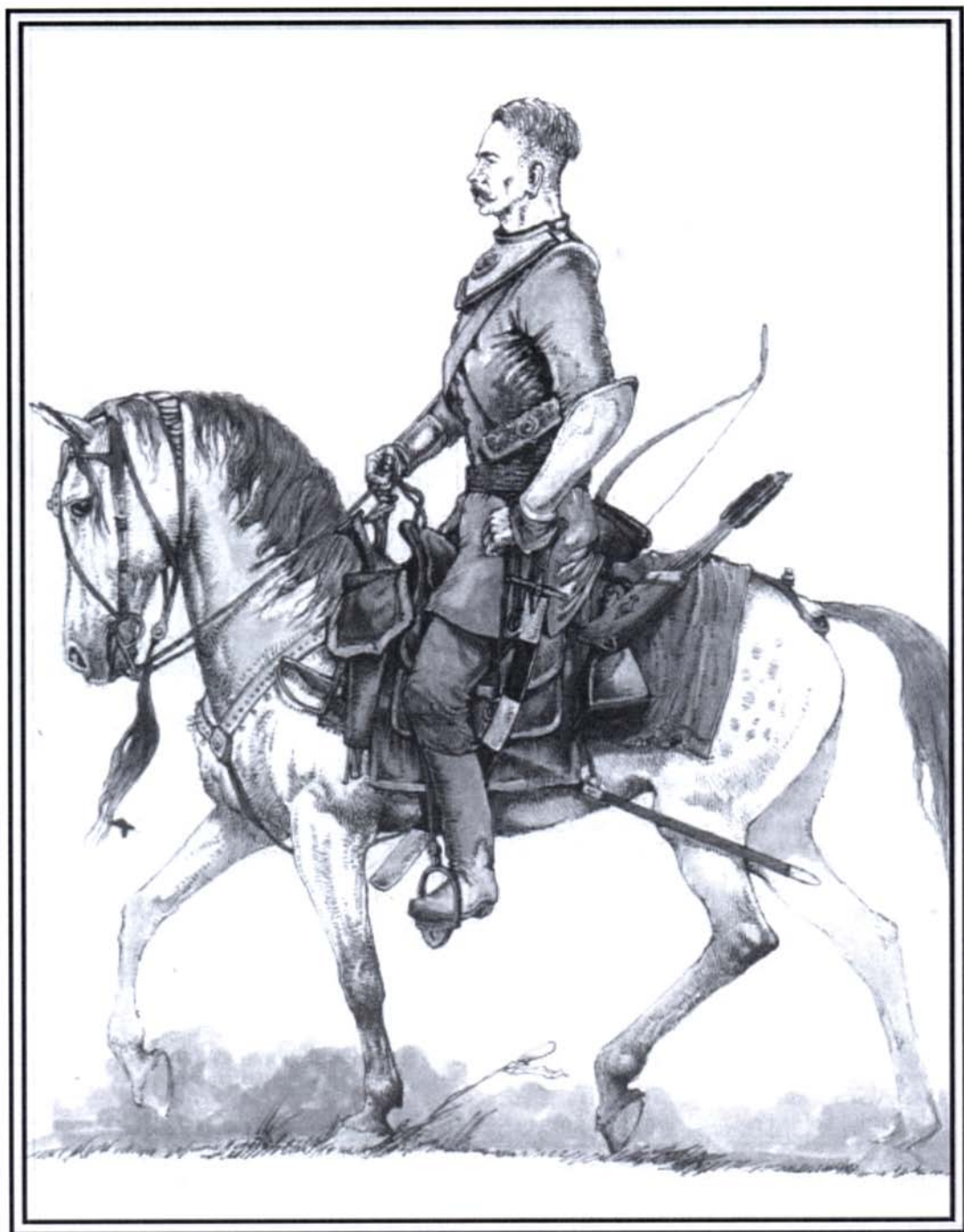
„Naływajmo Bratia”

Naływajmo bratia w kryształewy czaszy,
Szczob szably ne brały, szczob kuly mylały,
Holywonky nasze.

Szczo by Ukraina po wyk ne plakala,
Szczo by nasza sława, kozackaja sława,
Po wyk ne propała.

Bo kozacka sława krowieju połyta,
Siczena szablamy, rubana mieczami,
Szczecz łozami myta.

Naływajmo bratia póki jeszcze syła,
Puki do pochoda, puki do shid sonca,
Surma ne surmyła.



Wiara i magia

albo o tym i tamtym świecie

Cóż jest świat? Szachownica. Właśnie mu to służy. A ludzie co są? Szachy rozmaitej struży.

Tu żywot białe pole, czarne śmierć zaswoi. Skoro hufce ze strony postawią obojej,
Dwaj doświadczeni gracze usiądą za stołem; O, jakie bezpieczeństwo: pokusa z aniołem.
Białym anioł, czarnym czart, i słusznie, hetmani, Nieproszona fortuna przyświeca i na niej
Siła należy, ona nadzieją i strachem Miesza graczy, u niej met często w rękę z szachem.

[Wacław Potocki]

„Wychodź, swacho Babilonu, nierządniczo wszeteczna, Sarmackiego molu tronu, Ojczyzny hańbo wieczna,
Fora ze dwora, precz z Korony atejska bezbożności, Która przez swój jad szalony, matki gryzła wnętrzności,
Wender, wender (precz) aryjani, wnukowie Belzebuba, Którym Boski honor tani, a w bluźnierstwie Jego chluba.“

[Wespazjan Kochowski]



O wojnie naszej, którą wiemy z Szatanem, światem i ciałem

Nie masz w naszej Rzeczypospolitej ludzi nie wierzących w Boga, chyba że ostatnich nikczemników bez czci i sumienia. Każdy niemal z mlekiem matki wysysa wiarę w diabły i w anioły. Od najmłodszych lat słyszymy, że uczynki nasze i myśli widzi Pan Bóg, surowy i sprawiedliwy sędzia, przed którego majestatem stanie każdy z nas. Uczymy się wystrzegać podszeptów zawziętego na ludzkie dusze Szatana, którego do wszelkiego złego kusi i namawia. Pod strzechami chat i dworów, w miejskich domach i w pałacach ludzie poczynają dzień od westchnienia do Boga. Nim przy stole rodzina jeść zacznie, srogi pan ojciec odmawia błogosławieństwo. Nim kto chleba ułame, często czyni na nim znak krzyża. We wszelkich działaniach prosi się o pomoc Matkę Przenajświętszą i przeróżnych świętych – lub samego Pana Boga tudzież Jezukrysta, jeśli kto surowej protestanckiej jest religii. Lud prosty śpiewa przy pracy pobożne pieśni, a i panny szlachcianki śpiewają wraz z domową służbą. I sejmiki powiatowe i sejm wielki w Warszawie poczynają się Mszą świętą. Nawet żołnierze, winni gwałtów, mordów i okrucieństw, wojują z imieniem Pańskim na ustach. Każdego dnia służy się Bogu, jeśli nie z wiary szczerzej, to choć ze zwyczaju. Czart nie śpi! A nie masz nigdzie straszniejszej rzeczy, niżli wiekiste potępienie.

Szlachcic więc nie pyta, czy istnieje Bóg, nie wątpi i nie zastanawia się. Trudno nawet mówić, że wierzy – bo wierzyć znaczy: ufać, ale nie wiedzieć na pewno. Tymczasem szlachcic istnienie Boga ma za pewnik absolutny. Do kościoła, zboru lub do cerkwi chadzał ojciec z matką, chadzali krewni, sąsiedzi i znajomi, szlachta, chłopci i mieszcianie. Przez cały rok pilnie przestrzega się cyklu liturgicznego, a prócz Wielkiego Postu i Adwentu, prócz Wielkiej Nocy i dni Narodzenia Pańskiego jest bez liku świąt pomniejszych – i każde z nich przypomina o Bogu, każde ma swój obrządek i swoją tradycję. W szkołach, prowadzonych wszak przez księży i zakonników, nauka o tym, że jest Bóg na niebie, a Szatan w piekielnych czeluściach to taka sama nauka, jak historia starożytna czy arytmetyka. Zwyczajem jest powszechnym za wszystko dobre Bogu dziękować, a złe przyjmować z pokorą, jako zasłużoną karę lub próbę wiary (albo obwiniać moce diabelskie).

Owszem, wiadomo, że w religiach nie ma pojednania ni powszechnej zgody, lecz zważcie, moi Państwo: wszelkie wątpliwości w wierze tyczą się dogmatów, w których istotnie wielki panuje zamęt. Spierają się katolicy, kalwini, lutrowie, arianie, unicy i prawosławni o naturę Boga, o zrozumienie Jego przykazań, o dokładną treść Biblii, o cześć wobec Matki Bożej, o liturgię i formy kultu, o władzę papieża rzymskiego i co tam nie jeszcze... Wždy istnienia Boga i świętości Pisma Świętego nie umniejsza nikt.

A choćby kto w cichości ducha wiarę w Boga utracił, ten się do tego otwarcie nie przyzna. Wszak za obrazę majestatu królewskiego srogię czekają kary, chociaż ziemscy królowie też ludzie i też grzesznicy. Jakież gromy i kary spadłyby na świętokradcę, co by się poważyl szargać majestat Króla Niebieskiego?

O wiecznym potępieniu

Diabelskie moce i groźba wiecznych mąk piekielnych to największa trwoga człowieka. Wszak księża prawią z ambon, żeśmy na tej ziemi pielgrzymami jeno, że cielesne życie to proch i marność, a prawdziwy żywot czeka w krainie wiecznej szczęśliwości. Kto chciałby stracić Królestwo Niebieskie, by bez końca gotować się w kotle z wrzącą smołą?

Zaprzy sięgłym wrogiem Boga i człowieka jest więc Szatan, zwany też imieniem Belzebub lub Lucyfer. Jedni twierdzą, że to jedna i ta sama demoniczna istota, zaś pewne tajemne księgi wymieniają kilku władców Piekieł – Asmodeusza, Beliala, Lucyfera, Lewiatana... Mają na swe usługi rzesze piekielnych zastępów – złośliwe, krwiożercze demony, które dawni poganie czcili jako bożków; inkuby i sukkuby, które nawiedzają śpiących i grzeszą z nimi cielesnie; diabłów kupujących ludzkie dusze, kuszących do złego, dręczących ludzi nieszczęściami; wreszcie diabliki biegające na posyłki i platające złośliwe figle.



Pytasz się Waszmość, czy naprawdę wszyscy to wierzą? A poczytaj pamiętniki szlacheckie, to obaczysz, jak między notatkami o wizytach sąsiedzkich tudzież chrzcinach i weselach znajdziesz króciutki zapisek typu „czart mię wystraszył, iżem musiał z izby do komory uciec”. Dziwi się taki pamiętnikarz czarowi? Coś niezwykłego w tym widzi, że diabeł własną osobą dwór jego nawiedził? Nic z tych rzeczy! Diabły chodzą po ziemi i ludziom szkodzą – to rzecz powszechnie wiadoma. Nie spotkasz samego Księcia Piekieł, wszakże pomniejszego czarta, niemieckiego lub polskiego, lepiej się wystrzegaj. Najgroźniejszy on tam, gdzie się go nie spodziewasz.

O konfesjach w Rzplitej wyznawanych

Katolicyzm

Rzymski katolicyzm najwięcej w Rzeczypospolitej triumfuje. Wedle prawa, król musi być katolikiem, biskupi katolicycy zasiadają w senacie, prymas na czas bezkrólewia jest interrexem. Nadto, wskutek polityki nieboszczyka króla Zygmunta, który tylko katolików do urzędów i godności faworyzował, większość senatorów i posłów tegoż jest wyznania. Kto chce tedy karierę robić w Rzeczypospolitej, na wyznanie rzymskie przechodzi. Do tego ogromna liczba szkół średnich to gimnazja jezuickie, w których ojcowie uczą gorliwości w wierze i wrogości wobec innowierców. Przeto dzisiejsi katolicy, wychowankowie szkół kontrreformacyjnych, nie szanują już tolerancji wyznaniowej, a sprawom religijnym chcą podporządkować również politykę. Obwieszają się nieraz różańcami, krzyżykami, ryngrafami, wiarę swoją wszem i wobec demonstrując.



Wiara rzymska katolicka opiera się na Piśmie świętym i na bogatej tradycji kościelnej, a więc uchwałach papieży i biskupów. Zwierzchnikiem Kościoła jest nieomylny papież. Bardzo silny w katolicyzmie jest kult Matki Boskiej oraz przeróżnych świętych. Katolicy wierzą w Czystiec, komunie przyjmują pod jedną postacią (opłatek), spowiadają się księdzu na ucho, kupują również odpusty grzechów. Bardzo ważne są posty, zachowywane w każdy piątek oraz w okresie Wielkiego Postu (40 dni od Środy Popielcowej do Zmarwychwstania Pańskiego) i Adwentu (4 niedziele przed Bożym Narodzeniem). Obyczaj wymaga postów „oliwnych”, czyli wyrzeczenia się nie tylko mięsa, ale i innych produktów zwierzęcego pochodzenia – masła, mleka, serów. Wolno jeść ryby i tłuszcze roślinne (oliwę). Osoby chore (lub mało pobożne) stoją niekiedy posty „masłane”, nie jedząc tylko mięsa.

Grecki katolicyzm (religia unicka)

Religia grecka lub unicka istnieje od 1596, kiedy to król Zygmunt III postanowił złączyć Cerkiew prawosławną z Rzymem. Biskupi prawosławni zgodzili się uznać religijne zwierzchnictwo rzymskiego papieża oraz dogmaty katolickie, z zachowaniem jednak odrębnej, prawosławnej liturgii, kalendarza i wszelkich obrzędów. Religie unicką przyjęło sporo szlachty prawosławnej z Rusi Białej i Czerwonej, część Litwinów, ale na Ukrainie i w bardziej „zaściankowych” regionach Litwy większość herbowych – i niemal całe społeczeństwo – pozostało przy starym prawosławiu.

Prawosławni i unicy posługują się starym kalendarzem juliańskim, nie uznawszy reformy dokonanej przez papieża Grzegorza w 1582 roku. Dni tygodnia mają tożsame z katolikami (gdy u jednych niedziela, to u drugich też), ale dni miesiąca spóźnione o dziesięć. Gdy katolicy świętują Wileń Bożego Narodzenia, u prawosławnych jest dopiero 14. grudnia. Mają kult Matki Boskiej (Świętej Przemyskiej) i przeróżnych świętych, z których najważniejszy jest św. Mikołaj Cudotwórca. Istnieją też prawosławne zakony, tzw. monastera, a w nich mnisi zwani czerńcami.

U prawosławnych komunie daje się pod dwiema postaciami, nie ma też celibatu u kapłanów. Za to spowiadają się u popów i odprawiają posty: Wielki Post na 7 tygodni przed świętem Zmartwychwstania, post świętych apostołów od poniedziałku 8 dni po Pięćdziesiątnicy do 28. czerwca (wigilia święta Apostołów Piotra i Pawła), przed świętem Zaśnięcia Bogarodzicy – od 1 do 14 sierpnia, oraz 40 dni przed Bożym Narodzeniem. Postne dni to także wszystkie środy i piątki. Post prawosławny sroższy jest od katolickiego, nie jadają bowiem niczego, co pochodzi od zwierząt, w tym także i ryb.

Osobliwością jest kult ikon, czyli świętych obrazów malowanych na drewnie. W prawosławnym domu na ścianie zawsze wiszą ikony, którym każdy wchodzący winien trzykrotnie się pokłonić. Kto się iko-

nom nie kłania, ten katolik albo reformowany – widać od razu po obyczaju.

Prawosławie

„Błahocześnie” prawosławie trzyma się mocno na Ukrainie, a i wszędzie na Rusi i Litwie wśród prostego ludu i szlachty ruskiej. Prawosławni mają swych własnych biskupów, innych niż biskupi unicy, a na uni-tów okrutnie są zawzięci za odebrane cerkwie, wygnanych popów, niedawne prześladowania i zdradę praw-dziwej wiary dla rzymskiego papieża. Od 1633 król Władysław zagwarantował prawosławnym legalność kultu i hierarchii biskupiej (za króla Zygmunta dyzu-nickie prawosławie nie było uznawane), co przyczy-niło się do złagodzenia napięć. Ale wzajemna niechęć unitów i dyzunitów wciąż jeszcze jest silna.

W obrzędach, obyczajach, kalendarzu prawosławie identyczne jest z religią grecką. Różni się nieco w prawdach wiary, bowiem unicy przyjęli dogmaty kato-lickie, m.in. wiarę w istnienie Czyśćca, którego prawo-sławni nie uznają.

Kalwinizm i luteranizm

Reformacja w XVI wieku bardzo rozpowszechniła się w Rzeczypospolitej, a spośród szlachty część wy-brała wyznanie kalwińskie. Obecnie najwięcej kalwi-nów żyje w Wielkopolsce i na Litwie, zwykle skupieni w posiadłościach możnych protektorów – Radziwił-łów, Leszczyńskich, Grudzińskich i innych. Wiara luterska w Polsce najczęściej rozpowszechniona w miastach, szczególnie zaś pruskich. Obywatele Gdań-ska, Elbląga, Torunia to przeważnie lutrowie, a często i Niemcy z pochodzenia.

W prawdach wiary kalwinizm i luteranizm niewiele się różni. Odrzucają całą tradycję katolicką, czyli wszelkie dogmaty ustanowione przez papieża i bisku-pów. Liczy się tylko „szczerze słowo Boże”, którego jedynym źródłem poznania jest Pismo święte. Nie uznają Czyśćca, kultu Matki Boskiej, kultu świętych i obrazów, celibatu kapłanów, spowiedzi usznej, ani odpustów grzechów. Chrzczą się na nowo. Nie prze-strzegają postów, budząc tym wielkie zgorszenie kato-lików. Nie chcą płacić dziesięciny księdzu katolic-kiemu, za to cenią hojność na rzecz protestanckiego kościoła. Jednak kościoły protestanckie są często ubogo wyposażone, a religijne ceremonie i święta niezbyt huczne. Za to ofiarnie budują nowe zbory i szkoły, drukują książki teologiczne oraz własne prze-kłady Biblii.

Kalwinizm europejski wyróżnia się doktryną pre-destynacji, według której ludzie od dnia narodzin skazani są na potępienie lub obdarzeni zbawieniem, a ich postępowanie zależy nie od świadomego wyboru, lecz od tego, czy Bóg ich potępił czy zbawił. Jednak w polskim kalwinizmie pogląd ten się nie przyjął. Szlachta wołała wierzyć w wolną wolę i możliwość zbawienia dzięki uczynom.

Arianizm

Arianie, albo bracia polscy, to osobliwy odłam kalwinów, który najdalej poszedł w interpretacji Pisma świętego. Odrzucają całą tradycję katolicką, jak wszy-scy protestanci, ale na tym nie poprzestają. Przede wszystkim cenią ludzki rozum, odrzucając w religii to, co rozumowi przeciwne, np. jedność Boga w Trójcy Świętej. Nawołują powszechnie do ubóstwa i wyrze-czenia się przemocy. Bardziej skrajni nakłaniają szlachtę, by sprzedawali swoje ziemie i uwalniali chłó-pów, a zarabiali na życie własną pracą, bo nie godzi się gnębić poddanych ani używać majątności nadanej przodkom za przelewanie krwi. Pośród samych arian trwa dyskusja, czy wolno brać udział w wojnie sprawiedliwej (w obronie granic) i piastować urzędy. Spory teologiczne są wielką słabością braci polskich, którzy nie mogą zająć jednolitego stanowiska.

Są więc nieliczni szlachcice-arianie żyjący na wzór Chrystusa, ubodzy i ciężko pracujący, z drewnianą szablą u boku na znak umiłowania pokoju. Są zwykli, osiadli obywatele, którzy nie pragną rezygnować z przywilejów szlacheckich, ale wierzą w czyste słowo Boże, stronią od przemocy, wspierają finansowo zbory arianie, wystrzegają się hucznych i wystaw-nych zabaw. Są i tacy, którzy powiadają się arianami, ale służą w wojsku, biorą udział w hulankach i zajaz-dach, fechtują, strzelają i biją po łbach jak każdy dobry katolik. Wspólną cechą wszystkich arian jest tylko daleko idąca tolerancja i zrozumienie dla cudzych poglądów i wierzeń (z wyjątkiem katolicyzmu). Mają słynny zbor i szkołę w wielkopolskim Rakowie, nadto gminy arianie znajdziesz w Nowosądeckiem i w paru miejscach Korony.

Arianie są darzeni powszechną niechęcią ogółu szlachty, bowiem poglądy bardziej radykalnych odła-mów zagrażają porządkowi społecznemu. Arianie krytykują waleczność, sprawowanie urzędów, korzy-stanie z pracy pańszczyźnianej... gdyby ich posłuchać, przyszłyby dla szlachty ciężkie czasy. Nie bez znacze-nia jest też kwestia czysto religijna – odrzucenie dog-matu Trójcy Świętej i zaprzeczanie boskości Chry-stusa w oczach katolików oraz protestantów jest bluź-nierstwem.

Muzułmanizm

Religię islamską wyznają w Rzeczypospolitej przede wszystkim Tatarzy. Na Litwie, Podlasiu, Wo-lyniu żyje szlachta tatarska, która mimo przyjęcia je-zyka i wielu obyczajów miejscowych, pozostała przy dawnym wyznaniu. Na Litwie stoi 40-60 meczetów, w których rezydują imamowie (mułlowie), czyli muzuł-mańscy duszpasterze. Przy niektórych meczetach, np. w Wilnie, działają szkoły podobne do szkółek para-fialnych. W Rzeczypospolitej nie wolno wznosić mi-naretów, więc muzezin wyzywa na modły chodząc po ulicach. Modły zbiorowe w meczecie odbywają się w piątek, który jest świętym dniem islamu. Poza tym wierny muzułmanin winien modlić się pięć razy

dziennie (o świcie, w południe, dwie godziny po południu, o zmierzchu, dwie godziny po zachodzie), lecz niewiele ściśle tego przestrzega. Do modlitwy klęka się na dywaniku, twarz zwracając na wschód, w stronę Mekki.

Przyjęcie islamu jest łatwe, wystarczy złożyć szczerze i dobrowolnie wyznanie wiary po arabsku: „La illaha illa-l-Lahu wa Muhammad rasul-l-Lahi”, co oznacza: „Nie ma Boga prócz Allaha, a Muhammad jest wysłannikiem Allaha.” Islam wierzy w jednego Boga zwanego Allahem, w anioły, w Księgi Boże (Koran, Torę, Ewangelię), w istnienie proroków-wysłanników Allaha (największym był Mahomet), w nadejście Dnia Sądu. Dla muzułmanin wszystkich, co się stało, stało się z woli Allaha. Oprócz codziennych modłów, religia nakazuje dawać jałmużnę ubogim, w dziewiątym miesiącu roku (w ramadanie) pościć codziennie od wschodu do zachodu słońca (nie jeść, nie pić, nie palić tytoniu, nie obcować cielesnie), a w miarę możliwości odbyć raz w życiu pielgrzymkę (hadżdż) do świętych miast – Mekki i Medyny.

Muzułmanie wszelkie prawdy wiary przyjmują bezkrytycznie. Jedynie imamom wolno dokonywać interpretacji Koranu. Nie angażują się w spory teologiczne, więc inne religie zostawiają ich w spokoju. Szermierze katolickiej kontrreformacji uważają, że żaden chrześcijanin nie przejdzie na islam ani judaizm, więc te religie nie stanowią zagrożenia. Cały wysiłek jezuitów i innych kontrreformatorów idzie na walkę z protestantami. Tumulty wzniecone przeciw muzułmanom i niszczenie meczetów niemal się nie zdarzają; policzyć by je na palcach jednej ręki. Gorzej, gdy idzie o pozwolenie na budowę nowego meczetu...

O przewrotności diabelskiej i demonach

W Rzeczypospolitej nie brakuje, niestety, ludzi niegodziwych, występnych i podłych, którzy w skrytości, lub czasem nawet otwarcie stoją po stronie Księcia Ciemności, największego Nieprzyjaciela Jezusa Chrystusa, Boga i Kościoła. Są i tacy, którzy wyrzekają się nawet nieśmiertelnej chwały i podpisują cyrograf, oddając czartowi swą duszę w zamian za pieniądze, sławę i zaszczyty. Są wśród nich mieszczanie i chłopci, są i panowie polscy oraz litewscy, którzy czasem jedynie dla fantazji gotowi są iść ramię w ramię z demonem. Często też na usługach ich są całe rzesze diablików, czartów i diabłów, które za wszelką cenę chcą pozyskać do swej służby kolejne dusze.

Czarty niemieckie

Czarownice na mękach, gdy wyznają szczerą prawdę o konszachtach z diabłem, powiadają często, że czart chadza „po niemiecku”, w pluderkach i z w kapeluszu, strojny w koronki, błyszczące klamery i przeróżne fidrygalki. Są to bowiem czarty mieszczkańskie, cudzoziemskiego stroju zażywające.

Nie ma w nich za grosz honoru ani fantazji. Są to zdradliwe a fałszywe prostaki, iście jak najgorsi spośród oszukańczych mieszczanków. Czarownice i czarownicy, którzy wdają się w nimi z konszachty, częstokroć kończą wystrychnięci na dudków. Nieraz wiemy na mękach zeznają, jak to czarty noszą je na Łysą Górę, a potem porzucają pośród błot, by wracały o własnych siłach. Na sabatach podają niby sute jadło i napitki, które okazują się paskudne w smaku, niby łajno albo jeszcze co gorszego. Wzięte od diabłów złoto czy kosztowności zmieniają się w nic niewarte śmieci. Czary dokonywane dzięki pomocy diabłów mieszczkańskich czasem się udają, a czasem nie, zależnie od diabelskiego kaprysu. Diabły te nie dotrzymują obietnic. Nawet jak kto zaprzeda im duszę, rzadko dostaje to, co miał przyrzeczone.



Zdradliwość czartów mieszczkańskich widać i po tym, że porzucają swe sługi w potrzebie, gdyż nie ratują czarownic przed mękami i stosem. Acz przyznać trzeba, że i szlacheckie czarty nieraz zabawiają się z wiedźmami tak samo – widocznie uważają, że wobec społeczeństwa honorowe postępowanie nie obowiązuje.

Czarty chłopskie

Są też czarty chłopskie, tudzież diabliki piekielne, ze wszystkich demonów najsłabsze i najmniej złem przeżarte. Czarcie panowie pomiatają nimi i do najcięższych posyłają zadań, więc niektórzy diabliki rad z piekła czmychnie na ziemię, a w ogniste czeluście ani myśli wracać. Kryją się owi zbiegowie piekielni po leśnych komyszach, osobiwie ulubwszy sobie dziuple w starych wierzbach. Z wyglądu nie odróżnić takiego od chłopca, gdy rogi skryje pod czapką a ogon w portkach. To jeno, że jako demon oddychać nie musi, więc

dziurki w nosie ma zarośnięte. Ale kto chłopu w nozdrza zagląda?

Diabły chłopskie kradną po wsiach, paskudne figle wyczyniają, a siłę mają dwóch tęgich mężów. Za to głupie są jak, nie przymierzając, mój sługa Maćko, za którego dowcip nie dałbym złamanego grosza. Jak się któremu znudzi siedzieć w wierzbie i zimową porą za żarem piekielnym zateśkni, nieraz o powrocie myśli. A że nie wolno mu wrócić z pustymi rękami, boby go większy czart zaraz za uszy wytargał, musi duszę ludzką skrać, by swemu panu w Piekło przynieść. I nieraz już bywało, jeśli wierzyć opowieściom, że sprytny chłopiec zamiast duszę oddać, czarta oszukał, okpił, w pułapkę wprowadził i obil kłonicą po grzbiecie.



Nie są bowiem diabliki złe do gruntu, jeno złośliwe, leniwe i głupie. Ponoć gospodyni wdowa wzięła jednego na męża, bo cknęła jej się do chłopca, a czart to przecie chłop, a nie baba. Jak tedy diablík zasmakował domowego życia, ciepłych obiadków i miękkiej pierzyny, to całkiem diabelstwo chciał odrzucić. Żyli tak parę lat, zgodnie niż niejedno małżeństwo. Aż się starszy diabeł zwiedził i którejś nocy porwali nieudacznika spod żoniny pierzyny, skórę mu wygarbowawszy jak się patrzy. Ba! A toć pan Machłowski pod Krakowem schwytał raz młodego diablika, kazał mu obciąć rogi i ogon, odziać przystojnie i oddał ojcom jezuitom do konwiktu, przydawszy nazwisko Dudziakowski. Co tam z niego w tej szkole wyrośnie, Bóg jeden raczy wiedzieć.

Czarty szlacheckie

Szlachcic polski wszelako najczęściej czarty szlacheckie spotyka. Bo że żadne inne prawa nie mają, coby sięgać po dusze stanu rycerskiego. Noszą się owe czarty paradnie, w karmazynowych i modrych żupanach, złocistych kontuszach, z kosztownie zdobioną szablą u pasa. Wygodne czartom i szlacheckie uczesanie, mianowicie podgolone acz nastroszone wysoko czuby, w których łatwo rogi skryć (a jeśli nie w czubie, to pod kółpakiem). Znają czarty fantazję szlachecką, pański gest szeroki, nawet dumę narodową, a w manierach, stroju, zamiłowaniach bodaj we wszystkim do szlachty ziemskiej podobni.

Polski diabeł różni się znacznie od zachodnich pobratymców. On wyrósł z tej ziemi, z krwi i kości ludów zamieszkujących Rzeczpospolitą. Choć uosabia zło i bez wątpienia zły jest do szpiku kości, cechuje go poczucie honoru oraz pewnego rodzaju sprawiedliwość. Choć wyklęty przez Boga, nie działa bezrozumnie, dla samego chaosu i anarchii. Polski diabeł ma swoje zasady. Srodcze karze grzeszników, którzy zdradzają kraj i odbierają wolność szlachcie. Dba również, aby nie wyrządzać szkód osobom niewinnym i czystym, które nie ulegają diabelskim pokusom. Znanych jest wiele przypadków, wiele ludowych klechd i podań, gdy czart, skrzywdziwszy niewinną wdowę, sierotę albo chłopca, pokutować musiał za ów postępek, służąc przez wiele lat swojej ofierze. Nieraz diabeł porzywa do piekła – wymierzając sprawiedliwość – złego pana, karbowego lub starostę-okrutnika. Wielu niegodziwców błąka się po świecie jak zjawy, duchy, upiory lub dzikie zwierzęta, z nakazu diabła pokutując po śmierci za złe uczynki.

Przywódcą polskich czartów jest diabeł Boruta, pan na łączczyckich błotach.

Charakternicy

Zło, choć występne, mroczne i niebezpieczne, ma jednak nieodparty urok. Jest kuszące, obiecuje bowiem wspaniałe i natychmiastowe korzyści, zamiast odległego a niepewnego zbawienia. Wielu spośród szlachty oddaje swe ciała siłom ciemności, zaprzędając dusze diabłu. Uczynił tak również, jak powiadają, najstraszniejszy człek owych czasów, Stanisław Stadnicki, nie był on wszakże jedynym przypadkiem. 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 niejeden szlachcic przechodzi potajemnie na stronę czarta, stając się jego ziemskim sługą, zwanym w dawnej Polsce charakternikiem. Za cenę duszy zyskuje wielką potęgę i zdolności, pomnaża bogactwa i znaczenie, czasami uczy się sztuki magicznej. Charakternikami stają się również adepci wiedzy tajemnej, jak astrologowie czy alchemicy, którzy zaprzędają dusze diabłu.

Charakternicy żyją między ludźmi, można ich spotkać na jarmarku, w karczmie, na sejmiku czy szlacheckim zjeździe. Nie daj Bóg stanąć takiemu na drodze! Charakternik to bodaj najgroźniejszy wróg, jakiego można sobie napytać pośród żywych.

O czarownicach i czarownikach

„Nie pozwolisz żyć czarownicy”, powiada Pismo, wszelką magię i czarnoksiężstwo wyklinając najsurowiej. Czary bowiem sprawką są diabelską, więc kto chce czarować, ten od Pana Boga się odwraca. Kilka-kroć płonęły już w Rzeczpospolitej stosy, a na nich skwierczały czarownice. Choć trzeba przyznać, że prawie wcale wiedzę u nas nie pała, zupełnie inaczej,

niżli w krajach niemieckich czy u Szwedów. Wszakże od 1616 roku, gdy wydano po polsku inkwizytorskie dzieło „Młot na czarownice”, trafiło ono do rąk wielu czytelników, wiejskich plebanów i zwykłej szlachty, strach i nienawiść względem czarownic na dobre załęgły się w sercach.

Pobożni ludzie czarownic teraz wielce się strzegą, bojąc się nawet spojrzenia wiedźmiego, czyli „złego oka”. Ale wciąż niejeden chodzi do czarownicy po wróżbę, po napój miłosny, po zamówienie dobrych plonów czy odczynienie złego uroku. Są i nikczemnicy gotowi zapłacić za szkodliwe czary, iżby na wroga spuścić chorobę lub niemoc męską, pomieszać komuś rozum, czy choćby – jak zawistni chłopci ponoć czynią – krowom sąsiada odebrać mleko. Czarownice magię swą czynią z łaski i mocą Szatana, przeto jeśli ci zbawienie duszy miłe, strzeż się ich jak ognia, ba! jak diabła samego!



Baby zielarki

W wielu wsiach, zwykle na uboczu lub w lesie nieopodal, mieszka starucha zielarka. Zwykle samotnica, czasem z uczennicą, a zawsze budząca obawę i podejrzenia o czarostwo. Wždy wiedzieć trzeba, iż nie każda mądra baba zasługuje na miano czarownicy. Mało która, prawdę rzekłszy. Znają się takie na ziołach i naparach, leczą proste choroby, asystują przy porodach, nieraz umieją też leczyć zwierzęta. Chłopi okoliczni, a czasem i szlachta udają się do zielarek dla różnych racji. Najczęściej niewiasty wedle spraw właściwych płci swojej – aby usunąć („spędzić”, jak mawiają) z łona nieślubne dziecko lub przeciwnie: po leczenie bezpłodności bądź też usługę około porodu. Znają też zielarki przeróżne zaklęcia, lecz jeśli z diabłem się nie pokumały, to ich magia funta kłaków niewarta.

Przez lata całe żyć mogą mądre znachorki w spokoju. Acz gdy zdarzy się kiedyś wielki pomór bydlą, albo gradobicie, albo nieurodzaj, nieraz się zdarza, że zrozpaczony lud za przyczynę uzna czary (zwłaszcza, jeśli ksiądz pleban czytał „Młot na czarownice” i

stamtąd temat do kazań zaczerpnął...) A wtedy marny los tej, na którą padnie podejrzenie! Oj srodze marny...

Zielarstwo

Znajomość ziół osiąść można z drukowanych *herbariów* autorstwa sławnych, uczonych medyków, jak Szymona Syreniusza „Zielnik Polski”, albo też od doświadczonych bab zielarek, o których mowa. Ani herbaria, ani wiedza ludowa nie rozróżniają między ziołami pospolitymi a magicznymi, przeto obok siebie występuje zwykły piołun, miłosny lubczyk i czarnoksięska mandragora. Wszakże magii ziół bać się nie trzeba, bo wszelkie ziele i jego właściwości przecież Pan Bóg stworzył. Wejrzyjcie się, panowie bracia, o co u babki zielarki pytać można:

Zioła na sen: Rozgotujesz w zupie czy dolejesz napar z ziółek do grzanego wina i podasz komu, a po wypiciu senność ich ogarnie i spać będą twardo przez godzin parę. Bacz, by zupa była przyprawiona, a wino z korzeniami, żeby się pijący nie dziwili ziołowemu posmakowi. Można też dać choremu, cierpiącemu, zwłaszcza gdy chirurg w bolesnej ranie będzie dłużył, bo to zmysły przytłumi i ból nie tak dotkliwy będzie.

Zioła trujące: Są dwojakiego rodzaju: krótkiego albo długiego działania. Jak pierwszych zjesz, w niespełna pół godziny bóle cię chwycą i wymioty, a jeśli ilość zjadłeś śmiertelną, tedy w bolesnych konwulsjach a z pianą na ustach zemrzesz. Drugie najlepiej podawać porcjami przez dni parę, a ofiara także bólów żołądka i sensacji różnych doznawać będzie (z czego najpewniej pozór choroby powstanie), a gdy z sił opadnie, wtedy śmierć nadejdzie.

Zioła na potencję męską: Gdy z wiekiem albo chorobą siły w łędźwiach ubywa, takowym ziołem męską vitalność pobudzić można.

Zioła na spędzenie płodu: Gdy niewiasta albo panna rodzić nie chce, nieraz jadowity wywar pije. Od którego ciało słabość ogarnia i boleści, a w skurczach i z wielką krwią utratą nienarodzone dziecię na świat wyrzuca. Potem zwykle długo kobieta na zdrowiu słabuje, a niektóre od owego jadu i krwotoku same umierają.

Zioła na choroby różne: a to na gorączkę, a to na bóle brzucha i wzdęcia, insze znów do płukania bolącego gardła... ile chorób ciało trapiących, tyle ziół albo wywarów.

Proste zaklęcia

Są to zaklęcia znane niektórym zwykłym ludziom – myśliwym, gospodyniom domowym, żołnierzom. Wcale nie trzeba być wiedźmą ani zielarką, by znać, na

ten przykład, „sposób” na wypędzenie myszy z chałupy albo na uchronienie bydła od złych czarów. O tym wiedzieć może każda gospodyni, chłopka czy szlachcianka. Wszakże baby zielarki, z racji wieku i doświadczenia, znają takich zaklęć multum, pomocnych w domu i obejściu. Czasem rytuały spełniają pokładane w nich nadzieje, kiedy indziej nie. A gdy się udają, to po prawdzie nie wiadomo, czy to faktycznie czary sprawiły, czy tylko Pani Fortuna tak zarządziła.

Zaklęcia stosowane przez pobożny lud, czasem zwane „białą” magią, tak można podzielić:

Odczynianie uroków: Wiele różnych niemocy, dziwnych chorób, nieszczęść powodują złe czary i uroki. Wždy co diabelskie siły zepsowały, moce anielskie naprawić mogą. Gdy więc zdrow na umyśle człowiek bez przyczyny wpada w obłąd; gdy pani dziedziczne kołtun na głowie wyrasta; gdy mąż krzepki w łóżu jurność męską traci; gdy kto w długą a dziwną chorobę popadnie – często przyczyną bywa zły urok rzucony. A mądre kobiety znają ponoć sposoby, iżby za wstawiennictwem świętych i Maryi Panny wszelkie złe czary przegnać. (Także prawdziwa czarownica, co mocą szatańską włada, jest w stanie urok odczynić. Jenó najczęściej nie chce, bo czemuż by miał czart własną robotę psować?)

Lecznice: Nie tylko ziołami, ale i formułami magicznymi alias specjalnymi, tajemnymi modlitwami (czyli „zamawianiem”) choroby leczyć można. Bywa tu okadzanie dymem, rytualne obmywanie czystą wodą, przykładanie różnych kamieni czy paskudztw, nacieranie miksturami. Czasem trzeba kurę zabić na ofiarę albo gołębia, acz to już czarną magią trąci i szataństwem.

Ochronne: Przeróżne są sposoby na uchronienie siebie, domowników, nowo narodzonych dzieci, a także żywego inwentarza oraz majątku od niebezpieczeństwa. Jedne zaklęcia i rytuały są do odpędzania złych mocy czy chorób, inne do zachowania sił i zdrowia, trzecie znów przeciwko myszom, wilkom, duchom.

Na szczęście: Powszechnie stosuje się także sposoby na zapewnienie szczęścia: aby w miłości powodzenie było; aby w małżeństwie zgoda panowała i pomyślność; aby szczęśliwie podróż czy wyprawę wojenną odbyć.

Gospodarskie: Aby plony bogato obrodziły; aby krowy wiele mleka dawały; aby żywy inwentarz od chorób był wolny; aby utrzymać się pług wszelkich, jak szarańcza, gradobicia, suszy et cetera. Na piwo lub na gorzałkę, iżby ludzie do tej samej karczmy zawsze na trunek wracali. Na piwo, aby nie skwaśniało. Na mleko, aby się nie psuło. (Wprawdzie imię Gostomski w swoim „Gospodarstwie” pisze, iżby babkom wie-

skim zamawiania mleka ani piwa nie pozwalają. Radzi za to, iżby lepiej kadzie mleczne i insze naczynia myć ze starych resztek, bo to rzekomo one mleko psowają. Ale kto tam po wsiach pana Gostomskiego czyta?)

Jako się rzekło, mają one czary dobre intencje, bo pomagają chęć ludziom a nie szkodzą. Księża gania ten obyczaj jak wcale niepobożny, lecz lud wierzy, iż zaklęciem takim zyska pomoc niebieską. Wiele owych prostych zaklęć odwołuje się do mocy niebieskich; są to *de facto* modlitwy. Na ten przykład, w księgach miejskich Kalisza zapisano w zeznaniach czarownicy takową formułę na „naprawianie” piwa:

Panny Maryjej mocą, świętych pomocą, aby się tak źli ludzie odwrócili, a dobrzy się nawrócili, w imię Ojca i Syna i Ducha Świętego.

Więcej przykładów takowych zamawiań i uroków znajdziesz w dalszej części tej Księgi. Wždy wielokroć się zdarza, że gdy kto na wsi przypadkiem zastanie sąsiadkę przy takowych czarach, zaraz ją obwoła złą czarownicą i miłośnicą Szatana. Od czego już prosta droga na sąd ławniczy, na tortury, czy wreszcie na srogi stos.

Czarownice

Od prostych zielarek daleko silniejsze są czarownice, którym prawdziwie czart służy, gdyż oddały się diabelskiej mocy ciałem i duszą. Często są to takie same wiejskie zielarki, o jakich mowa była przed chwilą, lub też wędrownie żebraczki i ładacznice. Lecz diabłu duszę zaprzędają i szacowne gospodynie i karczmarki i młynarki i sołtysówny, a nawet szlachcianki. Te jednak za dnia wiodą zwyczajny, nieraz pobożny żywot, dopiero nocami wyprawują harce i rozpustę. Wyrzekłszy się Boga i wiary, chrztu i świętości, składają ofiary, modły i hołdy diabłu. Wszeteczeństwo brzydkie, rozwiązłe czynią z czartami. Pożerają niemowlęta, albo szatanom ofiarują albo zabijają, zwłaszcza jeszcze nieochrzczone, bo wtedy dziecięca duszyczka diabłu na uciechę idzie. Ludziom szkodzą jak umięją i nie masz najgorszych, świętokradczych, bluźnierczych, plugawych uczynków, których by się nie dopuścili.

A dzięki diabelskiej mocy tak umięją mężom i domownikom sen zadać lub oczy zamglić, że się nikt nie postrzeże. Czasem czart sam postać więdmy przyjmie, udając, że to niby ona sama w domu siedzi. Trzeba dopiero którąś wiejską, znaną czarownicę wziąć na spytki i tortury, by z jej zeznań się wydało, które to łotrzyce z okolicy z nią na sabaty latały. Prawdą jest, że każda więdma potrafi nie tylko zaszkodzić, ale i pomóc. Kto jednak do więdmy idzie po czary, niechaj wie, że z piekielną mocą igrą, za co grożą wieczne męki.

Uroki i złe czary

Nie masz na świecie broni groźniejszej nad czary. Od złodzieja, bandyty, wilków ustrzec się i obronić w ludzkiej jest mocy. Wždy przeciw czarom nie masz pewnej ochrony, prócz opieki Opatrzności. A złe, że ludzie Boga się nie boją i niejeden, kto czarną nienawiść w sercu żywi, udaje się do wiedźmy. Tam Judaszowymi płaci srebrnikami, iżby szkodliwych czarów jego wrogowi zadala. Gdy lud pańszczyźniany przeciw panu swemu zawzięty, że to nie ma przed jakim sądem ni sprawiedliwością ziemską krzywd swych się upomnieć, wielokroć panu-ciemiężycielowi zadaje czary i diabelstwo. Jedyny to oręż, którego chłop przeciw panu zażyć może, wždy ciężki to grzech a śmiertelny! A to gorsza, że niejeden szlachcic przeciw sąsiadowi swemu – zamiast prawem swego dochodzić, lub choćby z kompanią zbrojną dworzyszcze zajechać (co też grzech, ale ileż mniejszy!) – szczuje siły nieczyste za sprawą czarownika!

A najgorsze zaś, kiedy można szlachcianka czaro-
stwem się para. Pomnij bowiem Waszmość, że w Rze-
czypospolitej szlachty nie można sądzić o czary.



Wtedy dopiero możesz coś przeciwko takiej szlachetnie urodzonej wiedźmie uczynić, kiedy jej winy przed sądami grodzkimi dowiedziesz, a więc że struła kogoś, albo skrytobójstwem ubiła.

Okrutne i podle rzeczy czary sprawić mogą, do których należą:

Zadawanie diabła: Czarownica umie podać diabła w mięsie, chlebie, kaszy, słoninie, mleku, serze, piwie, winie, w każdym jednym napitku i jadle. Gdy kto diabła mimowolnie połknie, doznawać będzie okrutnych bólów w tej czy innej części ciała, lubo zmysły mu się pomieszają i rozum. Tak to czart złośliwy, w ciełe usadowiony, szkodzić będzie i dręczyć dla sprosnej uciechy. A bywa, że diabłów kilku jednej osobie kto

zada, a ci jeszcze nowych do kompanii sproszą. Kronikarze opisali wielokroć razy, jak to we czleku po siedmiu czy po dziewięciu diabłów siedziało i wielkie zadawało męczarnie. Pójdą czarci precz dopiero pod egzorcyzmem lub też po pielgrzymce do świętego, cudownego miejsca.

Zadawanie kołtuna: Kołtun alias *plica polonica* magiczną jest chorobą w ciełe usadowioną, na zewnątrz zaś objawia się we włosach. Pierwej włosy na głowie kleją się, zlepiają w strąki, osobiwie w jednym miejscu, „ojcem” zwanym. Od niegoż dopiero reszta włosów płacze się, kołtuni, skręca, póki jednej wielkiej, wstrętnej a smrodliwej czapy nie utworzy. Złe jady z ciała zwykły przez ów kołtun przesączać się cuchnącą mazią. Nie wolno onych włosów ścinać, bo gdy to uczynić, kołtun zemścić się umie – a to wzrok odbiera, a to rozum komu zmąci, a nawet śmierć rychłą sprawić może. A nieścięty moc miewa złośliwą i taką, że chłopu zabrania iść robić pańszczyznę – chłop byłby i poszedł, ale kołtun nie chciał. Wiele uczonych traktatów o owej chorobie pisano, wielu medyków leczenia próbuje, a przyczyny ni lekarstwa nikt dotąd nie doszedł. Z czego widać dowodnie, że choroba to diabelska, nie czym innym jak czarami wywołana.

Zadawanie czarów: A jeśli komu chce wiedźma zaszkodzić nie kołtunem i nie diabłem, z czego jawnych sił nieczystych można się domysleć, woli chyłkiem zadać czary, których skutek za zwykle zrządzenie losu poczytany będzie. Bierze więc wiedźma jakieś plugastwo (jako to truchło bydłce, resztki skór i kości ludzkich lub zwierzęcych, zwierzęce wnętrzności, oczy kocie i żabie, ziemię z cmentarza) i zakopuje komuś na polu lub w obejściu. Zaklęciami z pomocą czarta tak umie sprawić, żeby na polu nic się nie rodziło; żeby deszcze i burze poniszczyły plony; żeby domownicy się skłócili i miłować zaprzestali; żeby bydłeta w obejściu się pochorowało; żeby pochorował się sam gospodarz. A najgorszy ze wszystkich kobyli łeb, to jest końska czaszka. Gdy zakopać komuś w obejściu albo pod progiem domu, ciężka choroba lub śmierć sama spadnie na rodzinę. Ucierać też umie wiedźma specjalne proszki albo płyny magiczne, taki sam lub insze jeszcze efekty mające po osypaniu lub skropieniu – pola, obejścia, domu, bydła, czy co tam jeszcze ukrzywdzić zamierza. Znają też wiedźmy tajemne sposoby niszczenia plonów przez zawiązki w zbożu, poczynione ze splecionych we właściwy sposób kłosów.

Wiele jest nadto pomniejszych plugawych rytuałów, których przykłady znajdziesz, Czytelniku, na końcu tej księgi. A wszystkie podane nie inaczej, jak tylko k'woli nauki i przestrogi.

Wróżby: Mają czarownice moc zaglądania w rzeczy przyszłe. Przepowiedzieć umieją śmierć czyją, niebez-

pieczeństwo lub szczęśliwy żywot. Przestrzec przed wrogiem, a nawet oblicze jego opisać. Widzą wiedźmy one przyszłość w lustrze wody bądź w kipieli pod kołem młyńskim, albo we wnętrznościach kurzych znaki odczytują, także w ogniu i dymie dostrzec co potrafią i z kart wywróżyć. Znają niektóre sztukę wróżenia z ręki, którą uczone podręczniki Chiromancji opisują. Miewają też wgląd w ludzkie myśli – ot, na przykład, sprawdzić mogą, czy ukochana panna darzy zalotnika ciepłym uczuciem.

Niekiedy przepowiednie spełniają się co do joty, kiedy indziej pokazują się bałamutnymi. A i tak też być może, iż od słusznie przewidzianej szkody dobry Bóg człowieka salwuje. Bo nie masz dla Boga nic niemożliwego, wolno Mu i przeznaczeniem ludzkim władać.

Chowańce

Niektóre diabły lubią zabawiać się w chowańców. Cóż to oznacza? Otóż, wiedźma przyjmuje czarta w dom pod postacią zwierza (kota, sowy, kozła) lub też karła czy jakiego cudaka. Musi się baba owym biesem opiekować, karmić go, poić, wszelkie wygody jako gościeci zapewniać. W zamian za to czart obiecuje różne posługi – acz czy obietnicę dotrzymuje, to już inna rzecz.



Zaprzęganie czartów do pracy

Znane są opowieści o wielkich pracach czynionych przez diabła w służbie człowieka. Nieraz w zamian za czyjąś duszę diabeł zobowiązuje się, na ten przykład, w jedną lub trzy noce postawić most czy usypać groblę. Bywa, że zyskuje w ten sposób duszę pobożną i czystą, gdy, dajmy na to, zakonny braciszek

godzi się świadomie na wiekuiste potępienie, byle tylko przysłużyć się zgromadzeniu. Posługi tego rodzaju bywają dwojakie: albo czart wykonuje jedno, dwa, lub trzy ogromne zadania, znacznie przekraczające możliwości człowieka, albo też najmuje się do ciągłej służby na rok albo i dłużej, spełniając tylko proste, fizyczne lub magiczne posługi.

Rzadko chwytają się takich zadań czarty szlacheckie, mając pracę fizyczną za niegodną i niehonorową, nie mówiąc już o przyjmowaniu służby u wieśniaka. Dlatego w roli czartów służebnych spotyka się wyłącznie piekielnych mieszczanków i chłopstwo. Acz może się zdarzyć, że diabeł szlachecki podpisze cyrograf i weźmie duszę, a samą robotę zleci swym sługom-diablikom. I w Piekło panuje odwieczny porządek: gdy pan każe, sługa musi, bo jak nie to w pysk weźmie. Tak to już ten świat jest stworzony, że jeden lepszy, drugi gorszy.

Wiedza Tajemna y Czarnoksiężska

Ciekawą, a pożyteczną rzeczą jest *magia naturalis* (naturalna), pod którą to nazwą rozumie się zwykle nauki przyrodnicze, posługujące się nie zaklęciami, tylko badaniami i stosowaniem naturalnych, przyrodzonych właściwości roślin, kruszców, praw natury. Magia naturalna jest w pełni dozwolona i popierana przez Kościół. Do magii naturalnej zalicza się także *praestigia*, czyli kuglarskie sztuczki oparte na zręczności rąk i pomysłowości. Wszakże nie o takich praktykach tutaj mowa...

Od wiejskiego czarostwa i od magii naturalnej wielce się różnią nauki tajemne, czyli tak zwana „magia wysoka” lub „czarnoksiężstwo”. Do najbardziej znanych należą Alchemia i Astrologia, obie oficjalnie dozwolone, praktykowane i wykładane (na Akademii Krakowskiej), aczkolwiek krytykowane za sięganie po sprawy niedostępne śmiertelnym, a najbardziej za liczne oszustwa i złodziejstwa popełniane przez szarlatanów. Pozostałe sztuki, jak Krystalomancja, Chiromancja, Nekromancja i inne, są zakazane jako bezbożne i zgubne dla duszy. Praktykuje się je więc potajemnie, często w gronie studentów i uczonych. W przypadku wykrycia grożą kary grzywny, konfiskata ksiąg i instrumentów, czasem wygnanie z miasta lub obowiązek publicznego wyrzeczenia się swego „czarnoksiężstwa” raz na zawsze.

Prawa magii

Magia jest sztuką potężną a niezmierzoną. Miewa jednak swe ograniczenia, jak wszystko na tym świecie oprócz mocy Bożej. Zatem każdy mag, zarówno sławny mistrz alchemii i astrologii, jak i prosta wiejska czarownica, winna pilnie stosować się do czterech uniwersalnych praw. Na ich straży stoją odwieczne siły, które mogą nie tylko odebrać czarom wszelką moc, ale i surowo skarać nieposłusznych.

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 decyduje 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 część 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 ucieście 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 odprawić 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...

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 pra-

dawnej, 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.

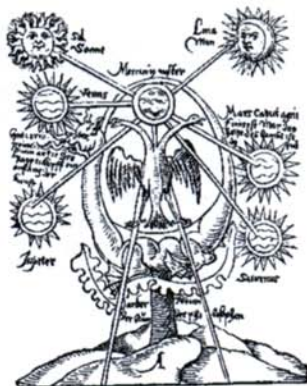
Można postawić horoskop dotyczący określonego miejsca, np. miasta czy zamku, aby dowiedzieć się, jaki los czeka to miejsce. Częstokroć przed budową jakiejś twierdzy czy rezydencji konsultowano się z astrologiem, aby poznać czas i miejsce odpowiednie na rozpoczęcie budowy.

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 cały rok. Kalendarze takie, pisane przez profesorów astrologii z Akademii Krakowskiej, cieszą się dużym wzięciem. Oznaczone w nich były fazy księżyca, prognozy pogody i przepowiednie na każdy dzień. Dowiedzieć się z nich można, który dzień będzie szczęśliwy, a który „ciężki”, tzn. feralny. Oto przykład takowego kalendarza:

Na 6 martii. Alchimii nie czynić. Na gospodarstwo i ochędóstwo baczyć, co by pachotkowie i czeladź nie okradła. Krwie nie puszczać.

Na 2 junii. Gorzałki nie pić. Strzec się wody i wiatrów zdradliwych. Alchimię na ogień stawiać. W podróż nie wyruszać. Krwie puszczać.

Czwartek Marsa: Dzień ten jest bojaźliwy, strzec się, aby nie sprawował z królami i z innymi panami, ani ognia na alchimię nie zapalać.



Jak widać na tym przykładzie, astrologia i kalendarze były ściśle związane z alchemią i medycyną.

Alchemia

Alchimia lub Alchemia to, proszę Waszmości, nauki tajemne a sekretne o naturze i tajemnicach świata. Pozwól Waść, że ci to jaśniej wytłumaczę. Dawną alchemię często określa się mianem nauki hermetycznej, bądź po prostu hermetyzmu. Oba terminy są ze sobą ściśle powiązane. Ten ostatni to filozofia i kosmologia – prąd filozoficzny, zawierający teorię stworzenia i poznania przyrody. Alchemia, o której mowa, wykorzystuje wiedzę hermetyczną praktycznie, do realizacji pewnych celów – zbadania świata, ludzi i Boga. Wedle nas, alchemików, każdy człowiek jest mikrokosmosem – zawiera w sobie wszechświat. A zatem poznanie jego tajemnic prowadzi do poznania samego Pana Boga. Zasadniczym celem alchemii jest zatem wiedza. Stworzenie złota zaś to jeno pierwszy stopień wtajemniczenia, pierwszy krok 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 czy Egiptu. To właśnie on podarował ludziom sztukę magiczną – hermetyzm. O wielkości tego, co uczynił, świadczy choćby jego przydomek – „Trismegistos”, co znaczy dosłownie Po Trzykroć Wielki. Alchemicy otaczali wielkim poważaniem jego dzieła, a zwłaszcza odnalezione w XI wieku „Pisma Hermetyczne” lub „Mądrość Hermesa”, znane jako *Corpus Hermeticum*. Drugie z dzieł Hermesa Trismegistosa to potężny przedmiot magiczny – tak zwana *Tabula Smaragdina* – Tablica Szmaragdowa, zawierająca spisane tajemnice alchemii.

Tu opisana tajemna nauka zajmuje się przede wszystkim poznawaniem świata. Odkrywając przyrodę, poznając właściwości substancji, szuka w świecie wiedzy, która może 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. Stąd, proszę Waszmości, marzeniem wielu badaczy jest stworzenie sztucznego umysłu – homunculusa, nie wiadomo wszakże, czy udało się to komukolwiek.

Alchemia ściśle wiąże się z naukami medycznymi i farmaceutyką, czyli sporządzaniem leków. U nas w Rzeczypospolitej największym powodzeniem cieszą się nauki słynnego Paracelsusa, który gościł w Polsce w XVI w., a jego dzieła w łacińskim tłumaczeniu nadal stanowią cenne źródło wiedzy. Aczkolwiek są i tacy lekarze, którzy sprzeciwiają się stosowaniu w medycynie alchemii, astrologii, szlachetnych kamieni,

amuletów czy zaklęć, gdyż nie wierzą w ich skuteczność. W kręgach medycznych trwa więc spór o Paracelsusa. Z kolei duchowieństwo i wielu świeckich publicystów gromko wyklina „alchimistów” za oszustwa i szarlatanerię. Bo istotnie, wielu tak zwanych „mistrzów alchemii” to cwani oszuści. Trafiają się wśród nich nawet fałszerze monet.

Najsławniejszym alchemikiem czasów Władysława IV jest imię Michał Sędziwój z Sanoka, wybitny uczony, filozof i dyplomata, cieszący się zaufaniem zmarłego Zygmunta III oraz cesarza habsburskiego Rudolfa. Dzieła Sędziwoja, tłumaczone na wiele języków, są szeroko znane w Europie.



Krystalomancja i katopromancja

Obie sztuki są blisko spokrewnione, toteż wolno omówić je w jednym dziale. Krystalomancja to wróżenie z kryształów, a katopromancja – z luster. U źródła tych sztuk leży przekonanie, że kryształy i zwierciadła dają wgląd w świat astralny, w krainę duchów i tajemnych bytów. Ogniskują niewidoczne promieniowanie gwiazd i świata astralnego, a doświadczony mag potrafi dzięki nim wyświetlić pożądany obraz, a także porozumieć się z istotami duchowymi. Najprzedejście zwierciadła (i szyby i inne szkło) robią w Wenecji. Stąd słyszano o wielu Wenecjanach, którzy zabierali lustra ze sobą w podróż, aby na odległość obserwować, co dzieje się w ich rodzinnym mieście.



Mimo, że duchowieństwo grzmi przeciw takim bezbożnym zabawom, magię zwierciadeł i kryształów praktykuje się po dworach magnackich i królewskich. Mistrz Twardowski ukazał tym sposobem królowi Zygmuntowi Augustowi widziadło jego zmarłej żony. Angielski mag John Dee przywoływał dla Batoiego duchy i anioły, wróżące królowi przyszłość i ganiące jego postępowanie. Nawet niektóre niepiśmienne, wiejskie czarownice używają lusterek do wróżenia i gusel.

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 trudnią się niektórzy scholarzy na Akademii Krakowskiej, choć oficjalnie chiromancja i inne kunszty magiczne – prócz astrologii i alchemii – są tam zabronione. Do spotykanych w Rzeczypospolitej podręczników chiromancji należą następujące traktaty:

„Computus Chiometralis” Jana Głogowczyka z roku 1507.

„Enchiridion Chiromantie compendium” Szymona z Łowicza z 1532 roku.

A w języku polskim, czytany powszechnie:

„Chiromancja, albo praktykowanie z rąk ludzkich, z starych filozofów i nowych innych autorów pilnie i porządnie zebrane” pióra Jana Kalkowskiego z Gwoźdźca.

Fizjonomika

Fizjonomika to bratnia sztuka chiromancji. Zajmuje się tym samym: ustala osobowość i przeznaczenie człowieka na podstawie szczegółów budowy fizycznej. Fizjonomiści jednak nie badają lewej dłoni, lecz kształt twarzy oraz budowę całego ciała. Niejednokrotnie wróżbici praktykują obie dziedziny wiedzy. Na przykład, Jan Głogowczyk prócz „Computus Chiometralis” w tymże samym 1507 roku wydał traktat „Phisionomia”.

Tarot

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 Kijaju, 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, numery oraz nazwy. Karty dzielą się na 22 Wielkie Arkana i 56 kart Małych Arkanów.

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 zaciemnionym 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 – np. droga, wiedza, niebezpieczeństwo, pomoc, przemiana na lepsze, wielkie nieszczęście, śmierć, zmiana w życiu. Ich interpretacja nie jest rzeczą łatwą.



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 odźe-

gnują się od magii demonicznej, lecz znajdzie się niejeden, który ją potajemnie praktykuje.

Kabalistów spotyka się jedynie pośród Żydów, a i to nie wszędzie, lecz zazwyczaj w większych gminach miejskich.

O mocy boskiej

Siła powiedziano o mocach nieczystych i piekielnych, zdolnych zniszczyć śmiertelnego człowieka i zgubić nieśmiertelną duszę. Wszakże są na tym świecie i siły niebieskie. Bóg czuwa nad swoim ludem, a jego aniołowie chronią wiernych przed zakusami czarta.

Moc świętych miejsc

Gdy czart stopę postawi na poświęconej ziemi, pali go ona jak żywym ogniem. Toteż kościół czy kaplica bezpieczne są od mocy czartowskiej. Niezwykle rzadkie są przypadki, by w kościele bądź klasztorze diabeł się pojawiał osobą własną. Musiał być to czart okrutnie zawzięty, co na własny ból nie baczy, byle człowiekowi zaszkodzić. Zawsze wszelako diabeł dostęp ma do ludzkich myśli, jeśli grzeszne są lub nieczyste. Nawet przed ołtarzem świętym podszeptu szatańskie dojść mogą, jeśli kto uszu im nadstawi, miast bić się w piersi i za grzechy żałować.

Są však miejsca uświęcone wielką łaską, słynące z wielu cudów, jak klasztor jasnogórski nieopodal Częstochowy czy Ostra Brama w Wilnie. Tamże żadne złe siły przystępu nie mają, a ponoć i na milę wokoło zbliżyć się nie mogą. Gdy kłęczysz przed obrazem Matki Boskiej Częstochowskiej, nijakich czartów się nie obawiaj. A gdy wiarę masz szczerą i serce czyste, łaska Matki Bożej i Syna jej jedyne niejeden cud sprawić potrafi. Oto ślepi przeglądają na oczy, niemi zaczynają mówić, chromi wstają o własnych siłach... Gdyś ciężkim nieszczęściem stracony, pielgrzymuj do Ostrej Bramy, Matkę Przenajświętszą o pomoc błagać.

Moc rytuałów i świętych imion

Nie tylko miejsca skupiają moc boską. Już najprostsza modlitwa, byle płynęła ze szczerego serca, miewa moc odpędzania czarta. Boi się bowiem Zły świętych imion, trudno mu przystąpić do osoby wywołującej Boga, a żarliwa modlitwa zagłusza diabelskie podszepty. Acz nie zawsze, nie zawsze... Jeśli kto przypomina sobie o modlitwie jedynie w potrzebie – bo to, jak się mówi: jak trwoga, to do Boga – nieraz zagniewany Pan odwróci oblicze i modlitwy takiej słuchać nie chce.

Potężnym rytuałem jest egzorcyzm, czyli wypędzenie diabła lub demona z ciała człowieka opętanego. Egzorcyzm wolno stosować jedynie księdzu katolickiemu, a i to nie każdemu, jeno z eksperyencją wielką. Kalwińscy i luterscy kapłani, zwani nie księżmi

tylko ministrami, według protestanckiej doktryny nie uznają opętania czartowskiego, mając taką wiarę za papieżnicki zabobon. Acz niewykluczone, że ten czy ów odmiennie ma zdanie, niżli niemieccy teologowie luterscy i za wypędzanie diabłów wziąć się może.

Łaska uświęcająca

Zaś najpotężniejszą obroną przed Szatanem jest czyste, nieskalane grzechem serce. Skąd czystość, jeśliśmy wszyscy grzeszni? Ano, dzięki spowiedzi i odpuszczeniu grzechów. Jeśliś katolik, idziesz po absoliucję do księdza, a prawosławny do popa w cerkwi. Jeśliś protestant, sam czynisz rachunek sumienia i wyznajesz grzechy Bogu, a Pan Bóg odpuszcza. Wždy każda spowiedź musi być szczerą i pełną, bo inaczej Bóg grzechy zatrzyma. A gdy szczerze wyznasz grzechy i prawdziwie za nie żałujesz, tedy z odpuszczeniem win spływa na cię łaska uświęcająca. Szatan ni siły nieczyste nie mają do ciebie dostępu, boś czysty i niewinny jak nowo narodzone dziecko. Stan ten trwa jednak dopóty, dopóki znów nie dopuścisz się grzechu. A żeśmy słabi i ułomni, długo w czystości nie trwamy. Bo to zdarzy się wkrótce gniewem się unieść albo zakląć nieobyczajnie, bądź też po tegiej pijatce o modlitwie wieczornej zapomnieć, bądź na urodziwą pannę pożądlwym spojrzeć okiem... Jeden grzech lekki jeszcze dobrotliwy Pan wybaczy. Potem jednakowoż łaska pryska i znów żeśmy na szatańskie moce wystawieni.

Moc relikwii

Są na tym świecie przedmioty szczególnie natchnione Bożą mocą. Należą do nich święte obrazy, jak na Jasnej Górze, w Ostrej Bramie czy w Kodniu. A także relikwie świętych, byle były prawdziwe. Włóczą się po gościńcach ludzie nikczemni i podli, co jako relikwie sprzedają fałszywe obiekty. Wszelako w niejednym kościele spoczywa wciąż otoczony najprawdziwszy relikwiarz, mocą boską promieniując naokoło i złe moce gnając precz. A gdy trzeba szatańskie siły w inszym miejscu zwalczyć, zdarzyć się może, że ojcowie sprawujący pieczę nad relikwią pozwolą ją wynieść, by ku większej chwale Bożej posłużyła (acz niechętnie to czynią, czemu się dziwić nie można). Lud katolicki święcie wierzy i z dalekich stron pielgrzymuje relikwiom się pokłonić. Lud prawosławny ma swe święte ikony i własne relikwie, którym także cześć oddaje. A kalwini i lutrowie powiadają, iż to wszystko bujda i wymysły, że w żadnych przedmiotach moc święta nie mieszka.

Hostia

Hostya alias Najświętszy Sakrament jest to żywe Ciało naszego Pana Jezusa Zbawiciela, z opłatka mocą cudowną przemienione. Zamknięte w tabernakulum,

najświętszą świętość stanowi każdego kościoła rzymskiego. Przeto chronić Ciało Zbawiciela trzeba, a wyniesienie opłatka z kościoła wielkie jest świętokradztwo i grzech. Bezbożne czarownice – bywa – po fałszywej spowiedzi do komunii idą, a opłatek w gębę wziąwszy, panu swemu diabłu wynaszają. Większej radości bowiem czarci nie znają, jak Hostyję zdeptać, sprofanować, zbeszcześcić najgorszym sposobem. Prócz tego zażywać umieją Hostyję do magicznych praktyk, bowiem wielką moc posiada.

Woda święcona

Gdy zaś nękają kogo złe siły z dala od kościołów, z dala od miejsc świętych, można flakonikiem wody święconej się posłużyć. Ma ci ona moc odganiać sił nieczystych i czartów, którym dotyk poświęcanej ziemi lub skropienie taką wodą sprawia ból nieznośny. Wodę święcić może tylko kapłan, a najlepiej w Wielką Sobotę – wtedy woda moc ma największą. Wprawdzie legalną władzę poświęcania ziemi ma jeno osoba duchowna, lecz choćby i kto świecki pokropił, również czartowi do śmiechu nie będzie.

Porady dla Panów Graczy, jak wierzenia szlachecka i prostego chłopą odgrywać:

- O modlitwie codziennej nie zapominać (może być książeczka do nabożeństwa, różaniec, u protestantów lektura Biblii).
- Gdy jest możliwość, w niedziele do kościoła, zboru, cerkwi chadzać, do spowiedzi i komunii przystępować.
- Słuchać się nakazów religijnych, jak piątkowe posty, krótka modlitwa lub znak krzyża przed jedzeniem.
- Hojną ręką datki na cele kościelne kłaść.
- Wszelkie ważne święta kościelne celebrować i rok liturgiczny znać (zwłaszcza posty)
- Nosić jawnie symbole religijne (dotyczy głównie katolików)
- Wzywać imienia Pana Jezusa, Matki Przenajświętszej i/lub świętych (odpowiednio do religii) w różnych potrzebach
- Kłaść „do diabła”, „do wszystkich diabłów”, „niech to czart porwie” – albo pobożnie wystrzegać się imienia diabelskiego i uszy zatykać, gdy inni przeklinają.
- Stosować czasem wyuczone zaklęcia i rytuały (np. zaklęcia myśliwskie lub na odegnanie złego) lub przeciwnie: wszelkich czarów się wystrzegać.
- Dopatrywać się w niepowodzeniach działania sił boskich (kara za grzechy lub skutek braku modlitwy) lub piekielnych (zawziętość i złośliwość diabelska)

- Tłumaczyć własne postępowanie nakazami religii, przykładami biblijnymi czy choćby samym autorytetem Boga (np. „Nie brzydzi się Pan krwią przebraną dla imienia jego.”)
- W ciężkich chorobach i niemocy oraz w długotrwałym pechu podejrzewać działania sił nieczystych (czarów, uroków)
- Bać się duchów, upiórów, czartów, miejsc nawiedzanych, cmentarzy nocną porą itp.
- Wierzyć w czary i albo wiedźm się bać i unikać jak ognia, albo korzystać z amuletów, wróżb i odczytania uroków
- Wierzyć w cuda, w moc modlitwy i opiekę Opatrzności.

UWAGA! Poniżej znajduje się rozdział o tym Jak „prawdziwie” działa magia – rzecz tylko dla Starostów Gry, a Panom Graczom pod gardłem wzbroniona!

Jednocześnie pragniemy zaznaczyć, że wszelkie teksty zawarte w tej księdze, są jedynie fikcją literacką, lub przedrukami z historycznych źródeł. Każdemu, kto pragnie dzięki lekturze tej książki rzucać czary, radzimy zgłosić się do psychiatry. Poszukiwaczom sensacji, obrońcom moralności, tępicielem czarowników i akwizytorom z góry dziękujemy za zainteresowanie i prosimy by zajęli się czymś zupełnie innym.



Mechanika działania magii jest w Dzikich Polach prosta i skuteczna. Zanim jednak podamy zasady, opowiemy co nieco o założeniach.

Wiele debatowaliśmy nad tym, czy w Dzikich Polach magia ma działać naprawdę, czy też uczynić ją fałszywym zabobonem. Oczywiście, że każdy Starosta Gry ma prawo sam zdecydować, czy prowadzi grę ściśle historyczną i realistyczną (więc bez czarów i potworów), czy też dopuszcza zjawiska nadnaturalne. Jednak podręcznik trzeba napisać z jakimś założeniem, które Starostowie przyjmą albo zmienią. Podejście realistyczne ma swe wady i zalety, tak samo i fantastyczne. My wszakże postanowiliśmy stanąć na rozdrożu i zadowolić obie strony. Co odbija się, rzecz jasna, w mechanice. W Dzikich Polach magia **może** działać – albo nie! bowiem obowiązują:

Złota Zasada 50%: W Dzikich Polach wszelkie czary, wróżby, uroki i rytuały mają ni mniej ni więcej, tylko 50% szansy powodzenia. W rzucie 1k20 wynik 11-20 oznacza nieskuteczność magii, a 01-10 obwieszcza sukces.

Modyfikatory: Na wynik powyższego rzutu wpływają różne okoliczności (których lista poniżej). A więc do wyniku wpierv dodajemy/odejmujemy modyfikatory, a potem sprawdzamy, czy zmieścił się w wymaganych 50% (od 01 do 10).

„Zasada 50%” powstała nie tylko dla naszej wygody, ale również dla odzwierciedlenia siedemnastowiecznych wierzeń. Magia nie jest bowiem nauką ścisłą, w której sprawdzone eksperymenty wychodzą zawsze tak samo. Moc nadnaturalne leżą w gestii sił piekielnych i niebieskich, a one wcale nie muszą spełniać żądań śmiertelników. Czarownica rzuci urok – ale mocy użył diabeł. Pobożny człowiek modli się o pomoc – lecz moc sprawczą ma Opatrzność. Za każdym razem czart decyduje – użyć czy mocy czarownikowi albo nie użyć. Stąd właśnie zrodziła się zasada albo-albo, czyli 50%.

Modyfikatory

Istnieją przeróżne czynniki zwiększające lub zmniejszające skuteczność magii. Wiadomo, że w jasny dzień pod wieżą kościoła żadne czary udać się nie mogą, bowiem światło słońca oraz poświęcona ziemia przepędzają złe moce. Lepiej rzucać uroki nocną porą, na leśnym uroczysku lub przy grobie samobójcy...

Poniżej lista gotowych przykładów, którą Starosta może rozbudować wedle woli. Przy każdej pozycji podano liczbowy modyfikator, który trzeba dodać albo odjąć od wyniku rzutu „50%” na skuteczność czaru.

Przykład: Pan Brat znalazł w uczonej księdze w bibliotece Akademii Krakowskiej wyrwaną skądś kartę z czarem „Jak

zakłąć pistolet, aby na sto kroków strzelał”. Nocą przy świecy stosowny ceremoniał odprawił. Zanim rzucił kością, trzeba uwzględnić: -2 za nocną porę, -2 za cel czaru w zasięgu wzroku, -2 za dokładny rytuał oraz +2 za bliskość świątyni (w Krakowie kościołów bez liku). W sumie wynik rzutu 1k20 Pan Brat zmniejszy o 4 punkty (czyli o 20%). Jeśli mu się powiedzie, trzy kule będą prawdziwie zakłete.

Czynniki nieprzyjazne czarom:

- Biały, jasny dzień +3
- Niedziela (dzień Pański) lub mniejsze święto kościelne +2
- Zmartwychwstanie lub Narodzenie Pańskie +4
- Bliskość świątyni chrześcijańskiej +2 (+4 jeśli czarownik lub cel czaru przebywa wewnątrz świątyni)
- Bliskość prawdziwej relikwii +4
- Czarownik lub ofiara czaru przebywa na poświęconej ziemi +2
- Duża odległość (cel magii dalej niż o milę) +1
- Ofiara czaru jest człkiem pobożności Żarliwej +1
- Ofiara czaru jest człkiem Bogobojnym (patrz: Pobożność w Konotacji) +2
- Ofiara jest świadoma uroku czy zaklęcia i wzywa moce niebieskie na pomoc +3
- Ofiara ma przy sobie przedmiot chroniący przed złem [zależnie od przedmiotu]
- Ofiara czaru jest w stanie łaski uświęcającej [nie da się jej zaszkodzić magią]
- Ofiara czaru przebywa w świętym miejscu słynącym z cudów [nie da się jej zaszkodzić magią]

Czynniki przychylne czarom

- Zmierzch i nocna pora -2
- Wichura lub burza -1
- Sobota -1
- Czarownik jest wiernym sługą diabła, oddanym ciałem i duszą -3
- Ofiara ma na sumieniu ciężki grzech -1 (lub -2, jeśli grzech śmiertelny)
- Bliskość przekłętego lub nawiedzanego miejsca -2
- Czartowi zależy na zaszkodzeniu ofierze czaru -5
- Dokładnie przeprowadzony rytuał zaklęcia -2
- Amulet zwiększający skuteczność magii (np. sznur wisielca) -2
- Kłeska na okolicznych terenach (wojna, głód, zaraza) -2
- Cel uroku dobrowolnie poddaje się magii -3
- Czarownica ma cel czarów w zasięgu wzroku -2

Baczenie jednak: Zaklinamy Starostów Gry gorąco, iżby NIGDY i PRZENIGDY nie oświadczały Graczom otwarcie, czy u nich na sesjach magia działa li też nie działa.

Choćbyś prowadził realistycznie, bez nijakich czartów, upiórów i uroków, niechaj Gracze o tym nie wiedzą! Bowiem Gracz to taka przewrotna szelma, że gdy się upewni, iż żadne czary i czarty u Waści mocy nie mają, to swoją niewiarę chcąc albo nie chcąc przeniesie na postać. A co to by za Dzikie Pola były, gdyby się Panowie Bracia czartów ni uroków nie bali? Byłaby wielka strata – i to właśnie dla realizmu historycznego. W XVII wieku siły nieczyste każdy – absolutnie każdy – traktował bardzo poważnie. Gracze też muszą się z nimi liczyć, aby mogli dobrze wczuć się w rolę.



Nauka zaklęć

Poniżej widnieje lista przeróżnych zaklęć, w które wierzono i które stosowano w XVII wieku. Pan Brat lub Jaśnie Panna może znać dowolne z nich, jeżeli przy tworzeniu postaci wykupi sobie Przewagę: Zakłęcie (lub jeśli nauczy się ich już w trakcie gry: z ksiąg tajemnych albo od wiemy czy czarownika). Można kupować Przewagę: Zakłęcie kilkakrotnie, dla różnych zaklęć. Nie czynimy tutaj różnicy na magię „chrześcijańską” i „diabelską”, można wybrać dowolny czar. Pozwalamy także brać zaklęcia wygrzebane z innych ksiąg, a nawet wymyślone samodzielnie (za zgodą Starosty Gry).

Ale niech Starosta ma baczenie na arcyważną rzecz: osobie pobożnej nie wolno używać magii szkodzącej komuś, ani wzywać duchów i demonów. Kto nie zaprzedał duszy diabłu, powinien wystrzegać się „czarnej” magii. A jeśli któryś butny Pan Gracz spróbuje stosować zakazaną magię nie oddając duszy? Niechaj Starosta dobrze taką rzecz rozważy. Można założyć, że choćby i łobuz próbował, nic z tego nie wyjdzie, bo ani diabeł, ani Pan Bóg nie wysłucha jego zaklinania. Ale może być i tak, że sprytny czart chętnie użyczy swojej mocy na pewien (może nawet długi) czas. A gdy Pan Brat już przyzwyczai się polegać na magii, diabeł pojawi się przed nim z groźbą: podpisuj cyrograf, albo odbiorę ci wszelką moc. A kto raz

zasmakuje w czarnoksiężstwie, temu trudno się go wyrzec!

A jeśli któryś Pan Gracz lub Pani Graczka zechce naprawdę poświęcić duszę swej postaci i zawrzeć pakt z diabłem? W Dzikich Polach nie przewidujemy gry charakternikami ani czarnoksiężnikami, jedynym wyjątkiem jest Typ Niewieści: Czarownica. Jeśli jednak kto okrutnie pragnie zagrać diabelskim sługą, niechaj zajrzy do opisu Charakternika w Bestiariuszu i za zgodą Starosty Gry opracuje postać wedle tamtejszych zasad.

Czary

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 wjeściu księżycy. 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 niedźwiedź, co zniweczeni byli, powstał.

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 księżycy, udaj się na leśną polanę... Wyruszyć na ziemi krąg i położyć się w nim pośrodku nagi. Gdy się obudzisz, będziesz już w wilczym ciele. Nazajutrz rankiem, przed pierwszymi promieniami słońca, położyć 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 posiadasz.

Uważaj jednak, aby gdy przebywasz w wilczej skórze, nikt nie zatarł koła magicznego, które uczyniłeś w lesie.

Jak różdżką czarodziejską odnajdywać czary

Do odszukania miejsc, gdzie czary były rzucone, osób, które zostały zaklęte, czy poznanie, kto czarów używał, najlepsza jest różdżka z olchy lub leszczyny. Robi się ją według tajemnej 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 rzucone 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 występki był, pacholkiwie coś ukradli, albo i kogo, nie daj Boże, ubili, a mamy podejrzanych, tak trzeba różdżką czynić, aby się wywieść 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.

Na kamień

Jeśli utłuczysz 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 kamień.

Mózg kota, czyli sposób na gardło bolące

Aby gardło bolące wyleczyć i gorączkę spędzić, weź mózg kota i pokryj nim gardło tego, co zanie-mógł, a po dwóch dniach choroba minie.

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 krocysz drogą,
idź szukać swego łupu, a mnie zostaw w spokoju.*

Jeżeli dobrze tę formułę będziesz wymawiał, mo-żesz być spokojny, bo nawet najgroźniejszy wilk nigdy cię nie napadnie.

Jak zakląć pistolet, aby na sto kroków strzelał

Weź trzy kule od pistoletu i owiń je w kartki pa-pieru z wypisanymi imionami trzech królów. Następnie wstrzymaj oddech i rzeknij:

Zaklinam cię, leć tam, dokąd chcesz strzelić.

Gdy zaś z kul tych będziesz chciał na sto kroków strzelać, powiedz te słowa:

Nie zawieść mnie, bo dobrze cię zakląłem.

Czaszka powieszona

Jest to stary sposób znany nielicznym wojakom. Zaklęcie to jest w stanie uchronić żołnierza od wszel-kich ran zadanych żelazem lub kulą.

Znajdź czaszkę człowieka powieszona 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 lnia-nego woreczka. Zaszyj ten woreczek pod podszewką lewego rękawa swego kaftana, a staniesz się odporny na wszelkie rany od kuli, cięcia szablą i pchnięcia szty-letem.

Na zające

Zmieszaj dobrze sok z lulka z krwią i skórą mło-dego zająca. Gdy tę miksturę rozlejesz, to zbiegną się zające z całej okolicy.

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 po trzykroć. Sposób to niez-a-wodny.

Złe oko

Wiele czarownic i wiedźm przeklętych może wielce zaszkodzić bogobojnemu i uczciwemu człowie-kowi 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 przekleń-stwa mamrotała i już nieszczęście gotowe.

Serce zbrodniarza

Jak wiemy sprawiają, że w sercu człowieka poczi-wego legną się myśli zbrodnicze i okrutne.

Czarownica musi mieć jakąś część ciała czło-wieka, którego chce przekląć, jak włosy, paznokcie bądź krew. Czasem, gdy biegła 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 mojej mocy jesteś
Ty już wroga od przyjaciela
Od przyjaciela twego nie odróżnisz
Ty będziesz śmierć żądał tuym bliskim
Ty na cudze złoto się połakomisz
Ty już w mojej mocy jesteś
Hagla, hagla, hagla*

Tak to ponoć czynią czarownice w nocie księży-cowe gdy im się krew burzy.

Serce zbrodniarza wtóre

Inny też jest sposób, w jaki 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
Cięży jak znak
Ciagnie ku złemu
Na ciebie spadają wszelkie
złe myśli
Zapagniesz cudzego złota i krwi*

Na nieplodność u ludzi

Czarownica warzy skrycie wywar z ropuchy pociętej w paski, jaszczurki i mózgu zająca. Spluwa w miksturę po trzykroć, mrucząc wszelkie przekleństwa, jakie mogą spowodować nieplodność. Następnej nocy, gdy księżyc świeci w pełni, miksturę tę wylewa przed drzwiami swojej ofiary, a i częstokroć chichocze ze swej złośliwości. Rankiem zaś czarownica musi temu człowiekowi głęboko w oczy spojrzeć i szeptem przekląć go, aby mu płodność odebrać.

Aby chorobę na kogo zesłać

Aby zesłać na człowieka chorobę czy inną zarazę, czarownica potrzebuje zrobić figurkę z gliny, dodać do niej paznokci swojej ofiary i trzy kropki psiej krwi. Figurkę tę zwykłym sposobem zakopuje na rozstajnych drogach, mrucząc zaklęcie:

*Na ciebie wszystkie choroby zsyłam
Na ciebie duchy morowe
Obyś szczył!
Obyś zdechł!
Oby cię ciało twoje zgnęło 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. Będzie ono skuteczniejsze, gdy czarownica do jada bądź trunku tej osoby doda kilka kropel soku z zielonej śliwki, tojadu i wilczomleczu.

Na ujawnienie złodzieja

Wylewasz na wodę roztopiony wosk i mówisz trzy razy *Ojcze nasz*, *Zdrowaś Mario* i raz *Wierzę w Boga Ojca*. Następnie niby Pan Jezus z Matką rozprawiasz:

- *Gdzie idziesz, Matuchno moja miła?*
- *Idę, mój miły synu, zamawiać tego złodzieja, który uczynił szkodę tej to pani (lub: temu panu).*
- *Zamawiaj, panno czysta, swoją mocą, Boską mocą, wszystkich świętych pomocą i moją mocą, iżby tak stał się ten człowiek, który wziął ludzką ciężką robotę. W imię Ojca i Syna i Ducha Świętego.*

Za czym ukaże ci się na wylanym wosku wizerunek tego, który rzecz zaginioną ukradł.

Na ukaranie złodzieja

Bierzesz garść soli i idziesz do domu złodzieja tak, aby cię nikt nie widział – jako i on niepostrzeżenie kradł. Tam sypiesz sól i mówisz: Złodzieju, gdzie idziesz? Wróć się zasię Bożą mocą, Panny Marii mocą, wszystkich świętych pomocą, iżby tak ciężko było twojej mocy, twoim stawom, twojej trojcy dziewięcile, twoim żądom, jako tym jeńcom ciężko, którzy w jęstwie siedzą i którzy z tego świata idą na on. W imię Ojca i Syna i Ducha Świętego.

Żegnanie od zimna

Gdy od zimna i przeziębienia kogo chcesz uchronić, mówisz te słowa: Bożą mocą, Panny Maryjej pomocą, Wszystkich Świętych pomocą, w Imię Boga Ojca i Syna, i Ducha Świętego dziewięć urazów. A mówisz to po trzykroć, śliniąc ręce i nad dymem je trzymając, a pocierasz lezonego po gołym ciele koło piersi i po brzuchu.

Dla większego efektu, możesz przeżegnać lezonego kobyłą głową.

Inne zaklęcie lecznicze

Kładziesz choremu na brzuchu kijankę od prania, a bierzesz siekiere. Uderzasz siekiereą w kijankę mówiąc: *rabie, rabie*. I żegnasz tymi słowami: Bożą mocą, Panny Maryjej pomocą, Wszystkich Świętych pomocą, by mu się stanowiło jako pierwej było skóra z skórą, kość z kością, w Imię Boga Ojca i Syna, i Ducha Świętego.

Po tym chory szybciej do zdrowia wróci, a rany się rychlej zagoją.

Na zaszkodzenie koniom

Pianę z boków końskich, gdy się koń spocił, wziąć i zmieszać z piaskiem, a wrzucić w obrok cudzym koniom. Gdy zjedzą, pochorują się i siły stracą.

W skrócie: inne moce czarnoksięskie

Znają wiedźmy czarów i sposobów wiele, aby używając proszków, mikstur, ziół, paskudztw i zaklęć tajemnych szkody wielkie ludziom, ziemi i zwierzętom czynić. Na opisanie wszystkich miejsca nie ma, taka ich wielość i rozmaitość. W skrócie więc do wiadomości podajemy, co jeszcze wiedźma potrafi:



- Na cudze bydło lub chatę wilków z lasu napuścić.
- Zakląć zbroję rycerską, aby wszelkie kule i ciosy odbijała.
- Uchronić mleko od zepsucia i ilość jego pomnożyć, cedząc przez siekiere, przez noże, rozpalony sierp, pokrzywy, a bywa, że i przez Hostię.
- Sprowadzić grad, wichurę, burzę z piorunami.
- Zamieniać siebie i ludzi w zwierzęta.
- Ostudzić w niewiastach miłość i pożądanie do mężczyzny.
- I na odwrót, w obojętnym sercu wzbudzić gorące uczucie.
- Wywołać u kogoś lunatyzm.
- Przenosić się z miejsca na miejsce samą myślą.
- Dzieci blisko wody biegające w wodę wpełznąć.
- Ugasić płonący ogień albo ogień wzniecić.
- Konie pod ludźmi uczynić wściekłymi.
- Odmieniać na swoją korzyść umysły sędziów i świadków.
- Zapewnić sobie i innym milczenie na torturach.
- Wzbudzić strach i drżenie wielkie w swych dręczycielach i strażnikach.
- Rzeczy tajemne i przyszłe objawiać.
- Odnajdywać zaginione przedmioty i skarby.

Przedmioty magiczne i święte

Zaś na koniec książki o rzeczach tajemnych pozostawiliśmy opisanie przedmiotów oraz substancji obdarzonych cudowną mocą. Jedne są poświęcone i przechowują cudowną Moc Boską. Inne to dzieła ludzi zabobonnych lub ohydne instrumenta diabelskie.

Każda postać w Dzikich Polach może posiadać takie cudo, jeśli wykupi przy tworzeniu postaci Przewagę: Przedmiot Magiczny. Ale nigdy nie ma pewności, czy nie jest to fałszywka pozbawiona jakiegokolwiek mocy.

Zasada 50% - wyjątek: Wszystkich przedmiotów i substancji, które wywołują magiczne efekty, dotyczy Złota Zasada 50%. Inaczej jest z przedmiotami o działaniu wspomagającym, których przeznaczeniem jest nie uruchamianie zaklęć, lecz zwiększanie ich mocy lub ochrona przed magią. Są to amulety, święte symbole, inkluzji i sznur wisielca. Działają przez cały czas (warunek: jeśli są prawdziwe, a nie podróbki od fałszerza), zapewniając dodatnie lub ujemne modyfikatory do określonych rzutów. W opisie takich przedmiotów zawsze widnieje rubryka „modyfikator” ze szczegółowymi danymi.

Do przedmiotów o podwójnym działaniu stosują się obie zasady. Przykładem inkluzji, który ma dwie moce. Obrona przed złymi mocami to efekt wspomagający, dający stały modyfikator +5 przeciw szkodliwym czarom. Ostrzeżenie przed niebezpieczeństwem to efekt magiczny, podlegający Złotej Zasadzie 50%.



Amulety

Amuletów wiele różnych kupić możesz na jarmarkach albo u wędrownych kramarzy czy znachorów. Jedne uchronią cię od złego oka czarownicy, inne od chorób i trucizn, trzecie od czarów i uroków. Są amulety na szczęście w miłości, na ochronę przed raną w bitwie, na odpędzenie złych duchów... znajdziesz amulety bodaj na wszystko, czego tylko ludzie się lękają. Pospolite są nawięzy, o których osobno tutaj mowa. Prócz tego bywają amulety-kamyki, i kostki zwierzęce, i grzechotki, i szkiełka, woreczki z różnymi ingrediencjami, karteczki z modlitwami albo zaklęciami. Wielka jest fantazja ludzka, bo to przecie ludzie powymyślali. Wielu też oszustów nic niewarte śmiecie jako amulety naiwnym ludziom sprzedawa, bo przecie kupujący fałszerstwa sprawdzić nijak nie może.

Modyfikator: Amulet zapewnia stałą korzyść +5 do wszelkich testów związanych z jego sferą działania: amulet od chorób i trucizn polepsza o +5 testy Łba czy Krzepy właśnie przeciwko chorobom i truciznom; amulet na szczęście w miłości pomaga w rzutach na Fantazję na zdobywanie względów płci przeciwnej, et caetera. Gdy na posiadacza amuletu przeciw siłom nieczystym ktoś rzuca wrogie zaklęcie, rzut na skuteczność czaru (wg Zasady 50%) również otrzyma modyfikator +5.

Niestety, tylko 25% amuletów ma prawdziwe działanie.

Inkluzji

Inkluz jest to kamień, moneta czy amulet, w którym mieszka jakowyś duch. Kto ma przy sobie inkluz, tego się złe czary nie imają, a przed różnym niebezpieczeństwem będzie uprzedzony. Bywają ponoć inkluzji dobroczynne, aleć to pewniejsze, że w inkluzie siedzi diabeł.

Modyfikator: +5 do rzutu na skuteczność szkodliwych czarów wymierzonych w posiadacza inkluzji. Niestety, tylko 50% inkluzów ma prawdziwe działanie.



Kobyli łeb

Czaszka końska strasznym instrumentem jest czarowskim. Żyżywa się jej do różnych guseł, ale najgroźniejsza jest, gdy ją pod progiem czyjego domu zapość. Rychło wtenczas pan domu i domownicy pocho-rują się, a pewnikiem umrą.

Maść do latania

Na niemowlątka nie chrzćzone osobliwie cubamy, albo też i chrzćzone, zwłaszcza krzyżem św. nie przeżegnane i modlitwami nie obwarowane. Te tedy w kolebkach albo przy boku matek ich leżące obrzędami naszymi zabijamy. Które gdy rozumieją być uduszone albo że z innej przyczyny umarły, z grobów potajemnie kradniemy i w kotle warzymy, aż gdy kości opadną, wszystko ciało się rozplynie, z gęstszej materii czynimy maść, naszej nauce potrzebną i pojazdowi służącą...

Maść plugawa uczyniona tajemnym sposobem z członków dziełek zabitych przed chrztem. Gdy namaścisz stołek, miotłę, hołobłę lub cokolwiek drewnianego, siadać możesz jak na koniu i polecisz wprost w powietrze. Jeśliś w chałupie, śmigniesz przez komin lub przez okno.

Może także wiedźma sama się namaścić i lecieć na Łysą Górę na szabli, na zwierzu dzikim (często na wilku), na kobyli łbie, albo też czart ją niesie w powietrze bez nijakiego pojazdu.

Napój wiedźmi

...rzadzą zaś napelniamy flaszkę albo bukłaczek, z którego gdy się kto napije, przysławszy nieco ceremonii, zaraz stawa się uczestnikiem i uczonym w naszej sekcie.

Oto paskudny napój z nieszczęśliwych, pomordowanych dziełek. Jeśli dać komuś do wypicia na wiedźmim sabacie, a stosowne zaklęcie wypowiedzieć, gotów ów człek będzie wyrzec się wiary świętej, a do czarowników i czarownic ochotnym sercem przystanie.

Nawieży

Nawieży lub *ligaturae* są to amulety sporządzane z powiązanych w pęczki i tajemne kształty ziół i korzeni. Jak gospodyni włoży nawież do nawozu lub pod nawóz, pewna niechaj będzie powiększenia plonów. Umieją też baby używać nawieżów do polepszenia smaku chleba, a nawet do leczenia zwierząt i ludzi. Są też nawieży, które noszone na ciele (lub w woreczku przy sobie) zapewniają szczęście i odpędzają biedę (jak amulety). Wiele jest nawieżów i przeróżnych.

Oliwa nasenna

Oliwa do lampy magicznym sposobem uczyniona z czerwonych robaków wyhodowanych z ziela serpentyny. Gdy nią napelnąć lampę piątego dnia w noc księżycową, gdy miesiąc w ostatniej kwadrze, lampa zyska moc przedziwną. Gdy tylko ją zapalić, wszyscy wokół jej światła usypiają tak mocno, że póki lampa będzie się palić, tamci się nie przebudzą.

Pas pergaminowy

Oto szeroki pas z pergaminu dla opasania się przez rycerza. Po jednej stronie widnieją magiczne charaktery (rysunki), po drugiej zaś wypisano teksty modlitw po łacinie. Gdy idziesz w bój, a opasziesz się starannie – modlitwami na wierzch, zaklęciami do środka – będziesz od wszelakich kul i ciosów bezpiecznym.

Ręka Glorii

Wysuszona ręka wisielca z zatknęta niby w świecznik świecą z tłuszczu wisielca i czystego wosku. Gdy świecę ową zapalisz, gdziekolwiek pójdziesz z płonąca Ręką Glorii, tam wszyscy nie mogą się ruszyć i stoją jak skamieniały.

Różdżka czarodziejska

Różdżka sporządzona z leszczyny lub innego drzewa i zaklęta tajemnymi sposobami. Dzięki jej mocy można odkryć wszystko, co w ziemi schowane. Wodę, metal, grób zapomniany, nawet skarb ukryty. Trzymasz ją delikatnie za rozwidłone końce i 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 pod ziemią. Gdy zaś wskazanie różdżkowe do góry się odgina, wiedz tedy, że metal w ziemi spoczywa.

Sznur wisielca

Do różnych czarów używa się powroza, na którym przestępcę powieszono. Już samo posiadanie wisielczego sznura zwiększa moc czarowania. Są też szczególne dla powroza czary i użytki. Na przykład, gdy na owym powrozie trzy supły zawiążesz, a pod lewą pachą go nosisz, szczęście przynosi w grze w kości. Z kolei zawieszony w szynku albo karczmie przyczyni się do sprzedaży piwa i miodu.

Modyfikator: -2 do rzutu na skuteczność czarów rzucanych przez posiadacza sznura.

Święte symbole (np. krzyżyki, gromnice, święte obrazy)

Znak krzyża mocą Boga samego złe siły wystrasza a przegania, podobnie wizerunki Matki Boskiej i niektórych świętych. Będzie li to krzyżyk noszony u różańca, chrest prawosławny z belką, ikona, święty obrazek, ryngraf z Matką Boską, zapalona gromnica; nijakiej to różnicy nie czyni. Gdy ukazać święty znak czartowi czy inszej piekielnej zaradzie, a bez strachu moce niebieskie wezwać słowami modlitwy, zemknie diabeł jak niepyszny.

Podobnież nawet tatarskie jakieś Allachowe symbole czy żydowskie gwiazdy podobne miewają działanie, ale wiedzieć ja nie chcę, czy to prawdziwie Boska moc, czy raczej magiczne znaki a zaklęcia dla okiełznania sił nieczystych.

Modyfikator: +4 testu na skuteczność czarów wobec wrogich czarów wymierzonych w posiadacza.

+4 do wszelkich testów (Cech, Biegłości, innych) w walce ze złymi mocami.

+2 zamiast +4, jeśli symbolu nie poświęcono w świątyni (np. krzyż pospiesznie wystrugany z gałęzi)

Wódka z trupich kości

Wazę chałupę podleję z trupich kości wódką, tedy wszyscy poschnie!

Straszną moc ma wódka nastawiona na trupich kościach skradzionych z cmentarza lub nawet z krypty kościoła. Gdy kto się wódki takowej opije, temu już pisana śmierć lub ciężka choroba. Umieją też wiedźmy różne zaklęcia, które przy skropieniu człowieka, bydła lub obejścia taką wódką o zgubę przyprowadzić mogą i insze zło i plugastwo.

Ziele z Łysej Góry

Jest owo ziele, które nie rośnie nigdzie na całym świecie, jedno na Łysej Górze. Jak z niego wywar uwarzyć i pokropić kogo, człowieka czy zwierza, zaraz padnie i zdechnie.



Polityka

albo kto bohaterem, a kto sprzedawczykiem w Rzeczypospolitej

Już tam nad Polanówką komisarze będą,
Tam jako z moskiewskimi znósszy się zasięda.
Tak się z sobą pomierzą,
Że wieczny mir uderzą;
Cokolwiek między państwów było stąd niechęci,
Wszystko wzajem utopią w wiecznej niepamięci.
Król do carstwa wielkiego
Ustąpi prawa swego.
A car wiecznie siewierskich zarzec ma się włości,
Oddać miasta i grody bez żadnej trudności,
Nie dochodzić Estonów,
Zapomnieć i Liwonów...

[Fragment „Szczęśliwa moskiewska ekspedycja” Samuel Twardowski]



Cny Starosto! Oto rozdział, na którym wiele skorzystać możesz Ty i twoja kompania. Wolno prowadzić Dzikie Pola całkiem bez polityki, samymi zajazdami, pojedynkami i biesiadami się kontentując. Jednak gdy dodasz intrygę, wojnę i walkę wpływów, o ileż będzie ciekawiej! Po to powstała niniejsza księga. W niej znajdziesz wszystko, co trzeba, byś orientował się w polityce za Władysława IV i mógł wciągnąć Swawolną Kompanię w wir wielkich wydarzeń.

Warto, abyś dał Graczom do przeczytania sekcję „O królach poprzednich pamięć”. Przecież ich bohaterowie nie narodzili się przed paroma dniami. Skoro żyją w Rzeczypospolitej te dwadzieścia czy więcej lat, musieli słyszeć różne opinie i wieści ze świata, powinni także mieć własny pogląd na polityczne sprawy. Pamiętają sylwetkę poprzedniego monarchy i z pewnością porównują go z obecnym. Szlachcicowi nie przystoi być głupim, a o świecie nic nie wiedzieć. Stąd podajemy wiele informacji o zmarłym królu Zygmuncie, zestawiając natychmiast jego sylwetkę z obecnie panującym Władysławem IV. Oprócz tego pokrótce wspominamy Stefana Batorego, który zasiadał na tronie w Krakowie przed Zygmuntem III Wazą.

W sekcji „Władysław IV – kalendarium” przedstawiono wszelkie znaczące problemy polityki wewnętrznej i zagranicznej za panowania króla Władysława, ułożone w porządku chronologicznym i podzielone na odrębne zagadnienia. Zwróć łaskawie swą starościną uwagę na dopiski zatytułowane „Swawolna Kompania” – tam znajdziesz pomysły na osadzenie bohaterów graczy w centrum rozgrywek politycznych. Przemysł także dopiski pt. „Zmiana historii” – tam podsuwamy różne warianty historii alternatywnej, jeśliśby chciał pchnąć dzieje Rzeczypospolitej na nieco inne tory.

I. O królach poprzednich pamięć

Zygmunt III Waza

(objął tron w 1587, zmarł 30.IV 1632)

Król Zygmunt, niewątpliwie świętej, acz często niepoehlebnej pamięci, władał Rzeczą Pospolitą bez mała czterdzieści pięć lat. Pod jego panowaniem w państwie dokonało się wiele zmian, w tym sporo – niestety – na gorsze. Każdy z Panów Braci pamięta rządzącego Zygmunta III i z pewnością ma jasną opinię na jego temat, a także pewną orientację w sprawach polityki. Obaczymy, co potomni sądzą o władzy pierwszego z polskich Wazów... i co myślą o jego obecnym następcy.

O dworze

Król nieboszczyk, człek surowy i pobożny, trzymał niezbyt liczny dwór, jakieś trzy czy cztery setki osób, z czego wielu cudzoziemców – głównie Niemców, Szwedów i Włochów. Zaprowadził sztywny ceremoniał, pragnąc zawsze podkreślać swój królew-

ski majestat i dystans wobec poddanych. Dbał o porządek i skromność, marnotrawstwa ani swobodnych obyczajów nie dopuszczał; nad przyzwoitością dworzan czuwali jezuici i franciszkanie. Za to sztukę kochał i wielu utrzymywał muzyków, komedianów, malarzy i poetów.

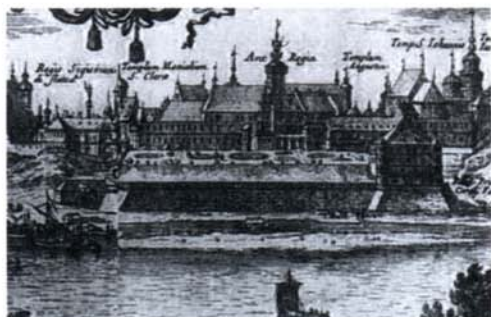


Władysław IV: Już jako młody następca tronu był to swawolnik i rozrzutny hulaka. Jak ojciec, hojnie wspiera sztukę i kulturę. Jego dwór jednak wesoły, pełen hucznych zabaw, liczny a barwny. Więcej też na nim Polaków, ale wciąż mnóstwo Włochów i Niemców (a od drugiego ożenku Francuzów). Nie brakuje też królewskich kochanek; od 1634 prym wiedzie przepiękna, czarnobrewa Jadwiżka (Jadwiga Łuszkowska), którą król z wielką niechęcią usunął z dworu – wydając za mąż za dworzanina Wypyskiego – na kategoryczne żądanie małżonki (w 1637).

O władzy

Z Zygmuntem wieczne były szlacheckie spory o władzę. Wielu twierdziło, że król chce *absolutum dominium*, że zdusić chce wolność szlachty. I prawda: król wolał rolę sejmu ograniczyć, rządzić bez pytania poddanych o zdanie. Między innymi dlatego uparcie chciał odzyskać tron szwedzki, gdzie byłby królem dziedzicznym, o dużo większej swobodzie rządzenia. Opierał władzę nie na sojuszu ze szlachtą, lecz na wpływach potężnych magnatów – którzy bardzo wzrosli w siłę dzięki królewskim nadaniom. Za Zygmunta urosły takie fortuny magnackie, zwłaszcza na Ukrainie, jakich dawniej nigdy nie znano.

Władysław IV: Podobnie jak ojciec, nowy król chciałby rządzić sam, bez sejmu i sejmowania, a opiera się głównie na senacie (magnatach) i Kościele. Również marzy o tronie szwedzkim lub choćby o dziedzicznym księstwie dla rodu Wazów. Lecz zamiast otwarcie lekceważyć lub zwalczać zdanie szlachty, Władysław częściej działa potajemnie i samowolnie, licząc na sukces metodą faktów dokonanych. Dopiero gdy jego skryte plany wychodzą na jaw, rozpoczyna się burza w sejmie.



O tolerancji religijnej

Najwięcej zarzuca się Zygmunтови złamanie tolerancji i równouprawnienia wyznań. Prawda to najprawdziwsza, że na tym polu wiele zrobił złego. Do urzędów i dostojenstw promował tylko katolików, pomijając nawet wybitnych innowierców. (Stąd też wielu przeszło na katolicyzm z wyrachowania, bo inaczej nie dało się robić kariery.) Przytykał oko na prześladowania i profanacje innowierczych cmentarzy i świątyń. W 1596 roku poparł unię brzeską, na mocy której kościół prawosławny uznał zwierzchnictwo papieża – tak powstał kościół grecko-katolicki, a że część biskupów i cały niemal prosty lud pozostał przy starym prawosławiu, król obwieścił dawne wyznanie nielegalnym, wspomagał odbieranie „dyzunitom” cerkwi i wypędzanie wrogich unii popów. Protestanci i prawosławni przeto nie mają Zygmunta we wdzięcznej pamięci. Za to większość katolików, a najbardziej wychowankowie jezuitów, wysławia królewską pobożność i zaangażowanie w obronie wiary.

Władysław IV: Za nowego króla jest zupełnie inaczej. Religijna żarliwością się nie popisuje, życie prowadzi rozpustne i wcale niepobożne, więc u innych na wyznanie nie patrzy. Na sejmie w 1633 przywrócił nawet legalność dyzunickiego kościoła prawosławnego! Lecz po prawie półwiecznych rządach Zygmunta co się stało, to się nie odstanie – niemal wszystkie ważne urzędy zajmują katolicy, protestantyzm jest w odwrocie, a prawosławie jaskrawo podzielone na unitów i dyzunitów.

O wojsku

Król Zygmunt znalazł się, owszem, na wojsku, dowodził nieraz osobiście i w ogniu bitwy wykazywał się odwagą. Wszakże reform żadnych nie wprowadził. Miał zdolnych hetmanów, jak Żółkiewski, Chodkiewicz, Koniecpolski. Za to najlepiej ze wszystkich królów dbał o sprawy floty. Dzięki niemu powstała pierwsza stała flota Rzeczypospolitej, licząca około 10 dobrych okrętów. Niestety, na koniec okrutnie uczynił głupstwo, pożyczając całą flotę cesarzowi habsburskiemu na wojnę ze Szwecją – i w ten sposób całą zatracił, bo żaden z tych statków nie wrócił do Polski.

Władysław IV: Oto prawdziwie wojenny król, miłośnik i znawca sztuki wojennej. Jeszcze królewiczem będąc, podróżował po Europie i przypatrywał się pilnie zachodniemu sposobowi wojowania. Umie docenić rolę piechoty, zna się na artylerii i pracach fortyfikacyjnych, a nie lekceważy przy tym staropolskiej husarii i lekkiej jazdy. Zaprowadza w wojsku wiele reform: unowocześnia arsenały i zapasy sprzętu, tworzy porządną korpus artylerii, zaczyna szkolić w Rzeczypospolitej oddziały tzw. cudzoziemskiego automamentu (rajtarów, dragonów, piechotę muszkietersko-pikinierską) szkolone na modłę zachodnioeuropejską. Z zagranicy ściąga oficerów, ale rekruta bierze polskiego. Nie mniej niż ojciec dba o flotę. We współpracy z gdańskim kupcem Hewelem odbudowuje straconą przez ojca eskadrę.

O Kozakach

Za Zygmunta rozpoczęły się (od 1590) powstania kozackie, coraz to silniejsze i groźniejsze. Rzeczpospolita nie umie postępować z Kozakami. Wskutek napływu „polskich panów” na Ukrainę rośnie niezadowolnienie ludu ruskiego. Dodatkowy groźny konflikt zrodził się z unii brzeskiej – Kozacy opowiedzieli się za starym prawosławiem, a szyszanowanie dyzunitów stało się kolejną krzywdą doznaną od Lachów.

Władysław IV: Kozacy od dawnych lat lubią Władysława. Rubaszny, „swojski” król spodobał im się jeszcze z wypraw moskiewskich 1617-1618. Nie gardził Kozakami, a serca ich zjednał sobie tym, że kozackiemu hetmanowi Sahajdaczemu oddał własnego przybocznego lekarza. Wprawdzie król niewiele robi dla Kozaków, ale oni i tak myślą, że chce dla nich jak najlepiej, a wszystko, co złe na Ukrainie, bierze się z winy szlachty i magnatów, którzy króla nie szanują. Buntują się nadal, ale przeciw panom, deklarując wierność królowi.

O charakterze przyrodzonym

Zygmunt III był człowiekiem surowym i ponurym, często pograżonym w zamyśleniu. Ludzi lubił traktować z góry, łatwo obrażał się nawet o drobizgi – a gdy do kogoś powziął urazę, uparcie trwał w niechęci. Uparty był bowiem srodze, a gniew jego nie wybuchał

krzykiem, lecz tlił się w uporczywym milczeniu. Był to król żarliwie i demonstracyjnie pobożny. Wiele decyzji, również politycznych, podejmował za radą i akceptacją spowiedników, jezuitów czy biskupów. Za to pracowicie wszelkim obowiązkom się oddawał, choć szlachta za złe mu miała zajmowanie się rzemiosłem (król parał się zegarmistrzostwem, alchemią i złotnictwem). Tchórzem nie był; w bitwach nieraz osobiście uczestniczył.

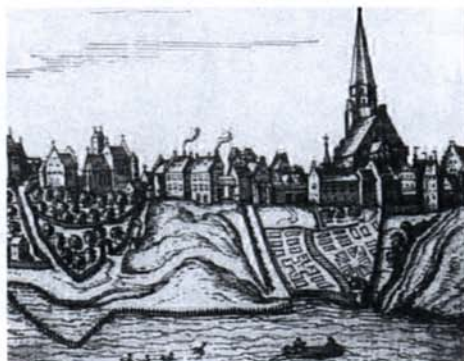
Władysław IV: Po ojcu dziedziczył tylko upór i ambicję. Marzył o wielkich czynach, podbojach, sławie, przy czym często zapalał się do nierealnych pomysłów, czasem grzeszył też naiwnością. Uparcie dążył do powziętego celu, jednak umiał w końcu powiedzieć „dość” i chwycić się nowego projektu. Z natury wesoły i serdeczny, ochoczo bierze udział w zabawach, a do ludzi podchodzi bez wyższości. Umie pogadać z żołnierzem, szlachcicem i kupcem, podać rękę, objąć, do serca przycisnąć. Nawet Kozakiem i prostym ludem nie gardzi. Jest zapalczywy, nieraz wpada w złość, krzyczy, grozi, wyzwałkami miota – jednak gniew szybko przechodzi, a potem król skłonny do zgody i wysłuchania cudzej rady. Okrutnie potrafi zjednywać sobie ludzką sympatię. Szkoda tylko, że chorowity i nieraz tygodniami w łóżku leży.

O polityce zagranicznej

Szwecja: Zygmunt był prawowitym dziedzicem Szwecji, jednak tron zdradziecko zagarnął jego stryj Karol IX. Zygmunt najechał Szwecję zbrojnie, lecz nie odzyskał tronu i wycofał się. Protestanci lud szwedzki nie chciał gorliwego katolika na tronie. Wojna toczyła się w Inflantach od 1600 praktycznie do końca rządów Zygmunta, przerywana rozejmami na 2-3 lata. W 1626 Szwedzi wtargnęli na Pomorze i mimo zmiennych kolei wojny Rzeczypospolita poniosła porażkę. W 1629 zawarto w Altmarku korzystny dla Szwecji rozejm na 6 lat. Rzeczypospolita potrzebowała czasu na wychnienie.

Moskwa: W Moskwie po śmierci cara trwała „wielka smuta”: seria przewrotów pałacowych i znaczne osłabienie państwa. Na Rusi zaś w 1604 pojawił się Dymitr Samozwaniec, rzekomo Iwana Groźnego cudownie ocalony syn (o którym wiadomo było, że został zamordowany w dzieciństwie). Polscy wielmożę za cichą zgodą króla wsparli zbrojnie Dymitra w dążeniu do tronu carskiego, szukając tam chwały i łupów. W 1609 Zygmunt ruszył na Moskwę już oficjalnie, na czele oddziałów Rzeczypospolitej. Dymitr faktycznie został carem, lecz szybko go zamordowano. Pojawił się drugi Samozwaniec, rzekomo ten sam i znów cudownie ocalony. Jednak bojarzy moskiewscy, dzięki przemyślanym działaniom Żółkiewskiego, obrali carem polskiego królewicza Władysława. Lecz Zygmunt nie puścił syna do Moskwy, by go nie „sprawosławili”, czym zraził do siebie Moskale. Sporo niechęci wywo-

ły też polsko-litewskie wojska panoszące się w podbitym kraju. Wielkie narodowe powstanie wyгнаło Polaków z Rosji. Dalsza wojna przyniosła Moskwiciom wiele strat, ale tronu carskiego królewicz nie odzyskał. W 1619 zawarto korzystny dla Polski rozejm do wiosny 1633 roku, na mocy którego Rzeczypospolita zachowała Smoleńsk, Czernichowszczyznę i Siemierszczyznę. Wojna ustała, lecz trwała zapiekła nienawiść, zwłaszcza ze strony moskiewskiej. Powszechnie wiadano, że Moskale zbierają siły i zaciągają wojska, aby zniszczyć Rzeczypospolitą.



Austria: Zygmunt zawsze był przyjacielem rządzącego Austrią domu Habsburgów, cesarzy Rzeszy Niemieckiej. Gdy w 1618 wybuchło powstanie protestanckie w Czechach, a sprzyjające Czechom wojska władcy Siedmiogrodu (tureckiego lennika) zagroziły Wiedniowi, Zygmunt posłał w odsiecz lisowczyków i praktycznie ocalił Austrię. Pojął dwie żony z domu habsburskiego: w 1592 Annę, a w 1605 Konstancję (zmarła w 1631). Wojna ze Szwecją z lat 1626-29 też była na korzyść cesarza, bo gdyby Szwedzi nie walczyli u nas, wsparliby protestanckie wojska w Niemczech. W XII 1628 całą eskadrę wojenną Rzeczypospolitej król oddelegował do wspólnej katolickiej floty bałtyckiej w Wismarze. Trwały sojusze dawały znaczne korzyści Habsburgom, ale Rzeczypospolitej niewiele. Austriacy tylko raz wsparli zbrojnie Rzeczypospolitą, a było to w 1628, pod sam koniec wojny szwedzkiej – zbyt późno na realną pomoc, za to z krzywdą prostego ludu od niemieckich wojsk.

Turcja: Muzułmańska Turcja krzywo patrzyła na katolicką żarliwość Zygmunta. Od dawna miała za złe Rzeczypospolitej rabunkowe napaści Kozaków na ziemie tureckie. Z kolei Rzeczypospolita skarżyła się Turcji na podległych jej Tatarów. A gdy w 1619 lisowczycy przerwali oblężenie Wiednia – ratując odwiecznego tureckiego wroga – przebrała się miarka. Sultán wypowiedział wojnę i w 1620 zadał sromotną klęskę armii Rzeczypospolitej na ziemiach mołdawskich pod Mohylewem (zginął hetman Żółkiewski). W 1621 przypuścił drugą wielką wyprawę, chcąc rzucić Lechistan na kolana. Chodkiewiczowi udało się odeprzeć

Turków pod Chocimiem i doprowadzić do zawarcia pokoju. W 1623 wielkie poselstwo księcia Krzysztofa Zbaraskiego poprawiło nieco stosunki wzajemne (m.in. Turcy uwolnili Koniecpolskiego, Łukasza Żółkiewskiego i innych jeńców). Granice nie uległy zmianie, lecz Warszawa wyrzekła się ingerowania w sprawy Mołdawii, Wołoszczyzny i Siedmiogrodu – lennych ziem sułtana. Turcy zobowiązali się powstrzymać napady tatarskie, Rzeczpospolita – kozackie. Nie zdołano tego wyegzekwować, więc nadal posłowie i gońcy zanosili wzajemne skargi na naruszenie paktów. Jednak więcej działań wojennych między Turcją a Polską nie było.



Stefan Batory
(1575-1586)

Spośród żyjących tylko najstarsi pamiętają rządy poprzednika Zygmunta III, Stefana Batorego rodem z Somlyo na Węgrzech. Władł Rzeczą Pospolitą od 1575 roku, zmarł w 1586, podobno otruty przez wrogów. Największe triumfy Batorego to zwycięskie wojny z Moskwą cara Iwana Groźnego. Za rządów Batorego na początku były właśnie wewnętrzne – nie

chciała go uznać panem Litwa ani Gdańsk (z Gdańskiem doszło nawet do wojny), ale po uspokojeniu buntów zapanował względny spokój, nie było zamieszek wewnętrznych, a wszelkie zamieszki na tle religijnym król karał surowo. Lud żył spokojnie i się bogacił, Kozacy się nie buntowali, fortuny magnackie nie były tak wielkie. Ale starcy pamiętają także porażki – a najwięcej sprawę Zborowskiego. Samuel Zborowski, banita, rębajło i awanturnik (choć z możnego rodu), pomagał Batoremu w uzyskaniu korony, lecz gdy za mało spłynęło na niego łask, zaczął królowi bruździć i przeciw niemu spiskować. Po kilku latach kanclerz Zamoyski pojmał Zborowskiego i za wolę króla skazał na śmierć jako banitę. Okrutna potem się uczyniła wrzawa przeciw królowi, bo ród Zborowskich judził przeciw „krwawej tyranii”, co wolności i czci szlacheckiej nie szanuje. Choć sąd sejmowy jawnie udowodnił winę Samuela (i jego brata Andrzeja), sprawa wielce zaszkodziła dobrej sławie i pamięci króla. Nie jeden dziś mówi o nim, że jak pies chleptał krew szlachecką. Insza sprawa, że złych języków nigdy nie brakuje.

II. Władysław IV – kalendarium

Mimo elekcyjności tronu, Rzeczpospolita szanuje swoje dynastie. Miał Zygmunt dwóch synów, Władysława i Jana Kazimierza. Władysław, jako starszy, zawsze widziany był jako następca tronu. A też i dlatego, że ulubił sobie sarmacki styl bycia – stroje, fantazję, szeroki gest, wypitkę i wybitkę, podczas gdy Jan Kazimierz sympatyzował z Niemcami i jezuitami. Na elekcji w 1632 sejm elekcyjny **jednogłośnie** obrał 37-letniego Władysława królem Rzeczypospolitej. Nawet poselstwo kozackie przybyłe do Warszawy poparło Władysława imieniem całego wojska zaporoskiego (inna sprawa, że dumni magnaci potraktowali Kozaków lekceważąco i obelżywie – rzekli im, że tak oni stanowią część Rzeczypospolitej, jako włosy lub paznokcie, które przycinać trzeba, aby nie wyrosły za długie). Objął więc król rządy jako mąż dojrzały, obeznany z polityką, wojną i sprawami Rzeczypospolitej. A przy tym – co niebywałe! – nie miał żadnych mocnych przeciwników politycznych. W ogóle prawie nikt nie był mu niechętny. Zaprawdę, tylko mu można pozazdrościć!

Lata wojenne 1632-35

Pierwsze lata panowania Władysława upływają przy szczęku oręża. Wszelka polityka wewnętrzna zamiera, gdy Rzeczpospolita wytycza siły w obronie granic. Moskwa atakuje Smoleńsk. Szlachta, mimo oporów, płaci podatki na wojsko. Król reformuje i unowocześnia armię, podnosząc ją do poziomu najlepszych armii w Europie.

Wojna moskiewska (w tle elekcja i koronacja)

30 IV 1632

Umiera król Zygmunt III.

Lato 1632

Moskale ściągają wojsko nad granice z Rzeczpospolitą.

27 IX 1632

Początek sejmiku elekcyjnego pod Warszawą.

30 IX 1632

Moskale wchodzą w granice Rzplitej.

Jesień 1632

Moskale zaczynają zdobywanie zamków i zagarnianie ziem; utrudnia im działania hetman Krzysztof Radziwiłł z oddziałami litewskimi.

18 X 1632

Armia moskiewska pod wodzą Michała Szeina staje pod Smoleńskiem. Szykuje się długotrwałe oblężenie.

8 XI 1632

Koniec elekcji: formalny obiór Władysława królem.

XII 1632

Król posyła hetmanowi Radziwiłłowi więcej wojska i powierza komendę nad akcjami przeciw Moskalom.

XII 1632/I 1633

Sroga zima przerywa działania wojenne.

6. II 1633

Uroczysta koronacja Władysława na Wawelu.

II 1633

Wojna rozpala się na nowo. Władysław IV osobiście zjeżdża pod Smoleńsk i coraz dotkliwiej gnębi Szeina. Wykorzystuje sztukę zachodnioeuropejską: wojnę pozycyjną z sypaniem fortyfikacji polowych, koncentracją ognia artylerii, szturmami piechoty. Rzeczpospolita pierwszy raz prowadzi wojnę w ten sposób.

24 II 1634

Ostateczna kapitulacja Szeina pod Smoleńskiem.

II 1634

Dalsza wojna: krwawe wyprawy trzema kolumnami w ziemie moskiewskie.

III 1634

Długie oblężenie twierdzy Biała, nieudane wskutek zacieklej obrony i nadejścia srogich śniegów.

30. IV 1634

Początek rokowań w Polanowie; polską komisją dowodzi kanclerz Jakub Zadzik, moskiewską Fiodor Szeremietiew.

14. VI 1634

Podpisanie wieczystego pokoju. Władysław IV rzeka się tronu carów; Rzeczpospolita zatrzymuje ziemie smoleńską, czernichowską i siewierską. Rosja płaci 200 tys. rubli odszkodowania. Obie strony zwracają jeńców, otwierają granice dla kupców, wyznaczają komisje dla ścisłego wyznaczenia granic.

Koncept Dyariusza: Szlachta zamieszkała lub przebywająca w gościnie w ziemi smoleńskiej. Na wieść o agresji moskiewskiej Kompania ściąga do samego Smoleńska. Załogę stanowi prawie 1700 żołnierzy, szlachty okolicznej niespełna

200, do dyspozycji 170 armat i potężne mury. Trzeba wytrzymać długotrwałe oblężenie.

Koncept Dyariusza: Kompania służy w lekkim lotnym oddziale kawalerii obserwującym działania wojsk Szeina. Mogą być pod komendą hetmana Radziwiłła, albo luźną partią wolentarską (jak Kmicicowa kompania). Śledzą poczynania Moskali, a gdy zdarzy się okazja, wycinają im oddziałki zwiadowcze i napadają transporty z żywnością. Po pokonaniu Szeina pójdą zagonem głęboko w ziemie rosyjskie.

Zmiana historii: Polacy ponoszą klęskę i tracą Smoleńsk. Król musi zebrać drugą armię i odbić potężnie ufortyfikowane miasto. I to w obliczu drugiej wojny na froncie tureckim, a w perspektywie trzeciej – ze Szwecją. Czarne chmury nad Rzeczpospolitą...

Zmiana historii: Po pokonaniu Szeina wojska polskie zdobywają samą Moskwę. Władysław IV koronuje się na cara Wszczębrsi. W Rosji wybucha wielkie powstanie przeciw Polakom. Czy uda się utrzymać tron carski w obliczu zagrożenia tureckiego i szwedzkiego?

Wojna tatarsko-turecka, zwana „wojną Abazego paszy”

VI 1633

Wielka wyprawa Tatarów budziackich na Ukrainę.

4 VII 1633

Tatarzy pokonani przez Koniecpolskiego pod Sasowym Rogiem.

Jesień 1633

Abazy Mehmed pasza, bejlerbej Sylistrii, z wojskami tureckimi i mołdawskimi najężdza Podole.

X 1633

Abazy atakuje obóz Koniecpolskiego pod Kamieńcem, 22. X ponosi klęskę i umyka do Turcji, czyniąc jeszcze szkody po drodze.

Jesień 1633

Władysław IV śle poselstwo do Turcji, sułtan Murad IV zapowiada wojnę z Rzeczpospolitą.

IV 1634 - Przegląd armii tureckiej w Adrianopolu; turecki poseł Szahin aga donosi z Warszawy o sukcesach polskiego oręcza nad Moskallem.

IX 1634

Koniecpolski koncentruje wielką armię pod Kamieńcem. Dysponuje kilkoma tysiącami wojsk zaciężnych i prywatnych, do tego także Kozakami zaporoskimi. Na widok takiej siły Szahin aga, jeszcze pod wrażeniem polskiego triumfu nad Rosją, 19. IX podpisuje traktat pokojowy z Koniecpolskim, powtarzający warunki układu z czasów Zygmunta III (patrz wyżej).

Koncept Dyariusza: Szpiedzy hetmana Koniecpolskiego, którzy jako kupcy mołdawscy bądź ormiańscy przeniknęli do punktu koncentracji armii tureckiej. Prowadzą rozpoznanie sił przeciwnika, starają się podsłuchać plany sułtana, a od czasu do czasu przysyłają informacje hetmanowi.

Zmiana historii: *Sultan nie wycofuje się z wojny. Świetnie przygotowana armia Władysława pokonuje wojska tureckie. Sultan przysyła posłów z prośbą o układy. Magnaci i szlachta żądają zawarcia korzystnego pokoju, lecz upojony zrywaniem król chce ruszyć na podbój Krymu i Turcji.*

Przygotowania do wojny szwedzkiej

Po zwycięskich wojnach z Moskwą i Turkami ruszyła pełną parą reorganizacja i unowocześnianie wojska. Rzeczpospolita dysponowała więc dobrą i liczną armią lądową. Brakowało natomiast statków zdolnych przeciwstawić się szwedzkiej flocie. Dużym problemem było zabezpieczenie brzegu morskiego – wszak tylko część należała bezpośrednio do Korony czy Litwy; długi odcinek wybrzeża kontrolował lennik, książę elektor brandenburski, a jego lojalność była niepewna.

Prusy Królewskie i flota wojenna

XII 1634

Król rozpoczyna w Gdańsku narady z inżynierami wojskowymi i gdańskimi władzami nad przygotowaniem do wojny.

I 1635

Król zawiera umowę z gdańskim kupcem i armatorem Jerzym Hewelem odnośnie utworzenia floty; Hewel

odstępuje kilka własnych statków handlowych do przebrojenia na wojenne.

Wiosna 1635

Początek rozległych prac fortyfikacyjnych na wybrzeżu. Inżynier Jan Getkant buduje (do połowy 1635) nadmorskie forty Władysławowo i Kazimierzowo na Półwyspie Helskim. Inżynier Jan Getkant fortyfikuje Puck, który staje się bazą dla floty królewskiej. Eliaż Arciszewski od strony lądu buduje umocnienia nad Wisłą i przy miastach pomorskich.

III 1635

Król powołuje 13-osobową Komisję Okrętów Królewskich, której powierza rozbudowę i zarządzanie flotą i umocnieniami brzegowymi. W komisji jest m.in. Hewel. Przewodniczącym zostaje Gerard Denhoff, starosta kościelny i zarządca ekonomii malborskiej.

Lato 1635

Flota królewska liczy 13 okrętów, w tym 4 galeony i 4 fleuty, reszta to mniejsze jednostki. Dowodzi admirał Aleksander Beten, jego zastępca to Klaus Becker. Flota stacjonuje głównie w Pucku i Władysławowie.

IX 1635

Po przedłużeniu rozejmu ze Szwecją flota wojenna staje się kompanią handlową pod kierownictwem Hewela; 5 statków przechodzi w zarząd Spiryngów. Jeszcze w 1635 rejsy do Holandii, Francji, Hiszpanii i Portugalii.

1636-1640

Niezbyt szczęśliwe działanie kompanii handlowej. Kilka okrętów zatonoło, kilka zaginęło wrogowie. Handel nie przynosi zysków.

1640

Umiera Jerzy Hewel. Niedochodowe przedsiębiorstwo kończy działalność.

III 1641

Król nakazuje sprzedać pozostałe okręty w Amsterdamie. Koniec floty polskiej. Umocnienia Władysławowa i Kazimierzowa stopniowo niszczeją; płk Jakub Weyher ma już tylko 500 żołnierzy do obsadzenia obu fortów i Pucka.

Koncept Dyariusza: *Żołnierze królewskiej floty wojennej, stacjonujący w Pucku lub Władysławowie. Później żołnierze lub podróżnicy w niefortunnej kompanii handlowej.*

Koncept Dyariusza: *Szpiechy królewscy lub dywersanci działający na terenie Szwecji przed IX 1635. Przede wszystkim zbierają informacje o przygotowaniach Szwecji do wojny. Możliwe, że podejmują także akcje sabotażowych (np. podpalenia stoczni).*

Zmiana historii: *Kompanii handlowej dopisuje szczęście i przynosi spore zyski. Rzeczpospolita zaczyna rozbudowywać flotę handlową. Wchodzi w konflikt z Anglią lub Holandią, ponieważ stwarza konkurencję angielskiej i holenderskiej flocie.*



Prusy książęce

II 1635

Sejm Prus Książęcych deklaruje posłuszeństwo i wierność Władysławowi. Przeciwna elektorowi opozycja szlachty i miast pruskich umożliwia sięgnięcie po rządę w lennej prowincji.

Wiosna 1635

Na elektorze brandenburskim wymusza się sojusz z Rzplłą przeciw Szwecji, a Polska przejmując militarną kontrolę w Prusach Książęcych.

VII 1635

Generalna inspekcja Władysława IV w Prusach. Ossoliński zasiada w Królewcu jako namiestnik obdarzony pełnią władzy. Sam organizuje obronę, bo elektor się nie postarał – zaciąga wojska, zarządza fortyfikacje, każe urzędnikom elektorskim przysiąc wierność Rzplitej.

1638

W Prusach namiestnikiem po Ossolińskim zostaje Ernest Denhoff, kasztelan parnawski. Od tej pory powoli acz nieubłaganie rośnie opór Prusaków przeciw zarządzeniom namiestnika. Władza Rzplitej nad lennem słabnie.

Koncept Dyariusza: *Agenci Rzeczypospolitej lub prywatni słudzy Ossolińskiego w Prusach Książęcych. Nawiązują kontakty z przeciwną elektorowi szlachtą pruską i mieszczanami. Kaptują stronników dla Rzeczypospolitej, szpiegują jej przeciwników, zwalczają agentów elektora.*

Zmiana historii: *Ossoliński nie wypuszcza z rąk lenna pruskiego. Szlachta i miasta pruskie oficjalnie proszą o wcielenie Prus do Rzeczypospolitej. Sejm Rzeczypospolitej postanawia tak uczynić. Wojsko i urzędnicy elektora muszą złożyć władzę. Prusy Książęce znów stają się częścią Rzeczypospolitej. Skrzywdzony elektor zyskuje poparcie dyplomatyczne wszystkich wrogów Rzeczypospolitej, przekupuje polskich senatorów dla swojej sprawy, zaczyna budować w samych Prusach stronnictwo dążące do ponownego oderwania prowincji. I tak źle się dzieć zaczyna.*

Rokowania ze Szwecją

VIII 1635

Początek rokowań ze Szwedami w Sztumskiej Wsi. Dwie armie stają naprzeciw siebie gotowe do boju. Zdarzają się utarczki między żołnierzami, o mało co nie dochodzi do walnej bitwy. Pośredniczą posłowie brandenburscy, angielscy i francuscy, którym zależy, aby Szwedzi poniechali Polski i rzucili armię przeciw wojskom katolickim w Niemczech.

IX 1635

Podczas rokowań na Zalew Wiślany pod Piławą wpływa 30 czajek z 1500 Kozaków, zagrażając stojącym na kotwicy okrętom szwedzkim. Abordażem zdobywają jeden z nich.

12 IX 1635

Zawarcie rozejmu na 26 lat: Szwedzi wycofują załogi z miast pruskich i zaprzestają pobierać cła z handlu morskiego

Koncept Dyariusza: *Wraz z Kozakami wypływają na Zalew Wiślany i biorą udział w walkach na morzu. Kto wie, czy nie zdobędą więcej niż ów jeden okręt?*

Zmiana historii: *Wojna jednak wybucha. Rzeczypospolita musi najpierw pokonać gotową do boju armię szwedzką, a następnie zdobyć obsadzone (na mocy rozejmu z 1629) przez szwedzkie garnizony miasta i zamki pomorskie (m.in. Sztum, Elbląg, Głogów w ujściu Wisły). Szwedzi w miastach mogą bronić się długo, a przy tym przegrzucić na front polski wojska walczące w krajach niemieckich.*

Polityka wewnętrzna (1632-1640)

Władysław konsekwentnie dąży do wzmocnienia władzy tronu, aby nie wiązały mu rąk uchwały sejmu i opinia szlachecka. Opiera się na Kościele i potężnych magnatach, przede wszystkim zaś chce mieć silne wojsko podległe wyłącznie jego rozkazom. Do tego zaś niezbędne są stałe, wysokie dochody, niezależne od woli Sejmu. Niestety, po układzie ze Szwedami w IX 1635 sejm każe królowi zredukować z takim kosztem wystawioną armię do 3000 żołnierzy. Tu po raz pierwszy Władysław spotyka się z silną opozycją szlachty. Odtąd już zawsze szlachta będzie sprzeciwiać się wojennym planom króla.

Sprawa ceł morskich (1635-1638)

po sejmie 1635

Król stara się zatrzymać zgromadzone przeciw Szwedom wojsko. Aby mieć pieniądze, zaprowadza – w miejsce szwedzkiego – swoje własne 3,5 % cło z handlu morskiego do prywatnej szkatuły.

II 1636

Ulegając protestom i prośbom Gdańska, król rezygnuje z cła w zamian za 800 tys. zł wpłaty.

V 1636

Ossoliński wzywa do ustanowienia ceł morskich dla skarbu Rzeczypospolitej z przeznaczeniem na wojsko kwarciane strzegące od Tatarów i Kozaków.

VI 1637

Sejm Rzeczypospolitej ogłasza wprowadzenie 3% cła morskiego do skarbu Rzplitej, za poparciem sejmików ziemskich, na których skutecznie agitowali królewscy wysłannicy.

X 1637

Budowa komory celnej w Oliwie obok portu. 5 okrętów królewskich obstawia wejście do portu i 5 X zaczyna pobieranie cła w Gdańsku. Nadzór nad poborem cła powierzono Izaakowi, Teodorowi i Arendtowi Spiryngom (ci sami pobierali wcześniej cło dla Szwede-

dów). 6 X rada gdańska wstrzymuje cały handel i śle posłów do Anglii, Holandii, Danii i Francji z prośbą o pomoc przeciw królowi. Straż miejska Gdańska zajmuje komorę celną i obsadza brzeg morski.

9 X 1637

Również książę pruski odmawia płacenia cła z portu w Pilawie.

X 1637

Komisja Okrętów Królewskich z wrogiego Gdańska przenosi się do Pucka.

1 XII 1637

8 wojennych okrętów duńskich atakuje królewskie statki pod Gdańskiem. 1 polski okręt tonie, 2 zostają zagarnięte, reszta chroni się pod armaty Władysława. Duński admirał Mikołaj Kock uniemożliwia pobieranie cła (Duńczycy będą stać pod Gdańskiem przez cały 1638 rok).

III 1638

Na sejmie rozpatruje się sprawę zdrady władz gdańskich. Król zgadza się odwołać cła za wpłatę 600 tys. złotych.

1638

Bogusław Leszczyński ustala z elektorem traktat celny w Köpenick, co jednak daje królowi niewielki dochód.

1639

Duńczycy oddają dwa zagarnięte okręty i odpływają z Gdańska.



Koncept Dyariusza: Delegaci królewscy lub ludzie Ossolińskiego, pozyskujący opinie szlachecką dla zaprowadzenia cel morskich. Agitują na sejmikach i zjazdach, odwracają wpływową szlachtę i urzędników.

Koncept Dyariusza: Żołnierze floty królewskiej (lub inna doborowa kompania) wysłani do zniszczenia lub uszkodzenia części duńskich okrętów strzegących Gdańska przed clem. Przeciwnikami są nie tylko duńscy marynarze i piechota morską, ale i same władze miasta, trzeba więc działać wyjątkowo ostrożnie.

Zmiana historii: Królowi udaje się wymusić cła morskie. Do kasy państwowej wpływa znaczna suma pieniędzy. Król powiększa wojsko strzegące Ukrainy oraz flotę wojenną.

Zmiana historii: Sejm 1638 postanawia surowo ukarać Gdańsk za obrazę majestatu i zdradę kraju. Odbiera miastu większość przywilejów i nakazuje poddać zarząd miasta ścisłej kontroli komisji sejmowej. Gdańsk nie ma zamiaru podporządkować się uchwałom. Rozpoczyna się wojna z Gdańskiem, który wzywa na pomoc Duńczyków.

Powstania kozackie

Lato 1635

Budowa twierdzy Kudak nad Dnieprem (inż. Wilhelm Beauplan), mającej przeszkadzać chadzkom Kozaków na ziemie tureckie.

3. VIII 1635

Kozacy pod wodzą Sulimy mordują załogę Kudaku i niszczą umocnienia. Tym razem rejestrowi nie popierają buntu. Otaczają buntowników w twierdzy i zmuszają do kapitulacji.

1637

Wielkie powstanie pod wodzą Pawła Pawluka, rozgromione 16 XII 1637 pod Kumejkami przez hetmana polnego Mikołaja Potockiego. Kudak odbudowano i obsadzono załogą. Kozakom po raz kolejny zakazuje się wypraw czajkami na Morze Czarne.

1638

Sejm wydaje Ordynację Wojska Zaporoskiego uznającą nier rejestrowych Kozaków za „w chłopcy obrócone pospólstwo”. Skutkiem tego wybucha nowe powstanie Jacka Ostranicy i Dymitra Huni. Hetman Potocki z pomocą Jeremiego Wiśniowieckiego znów srogo bije buntowników.

Na Ukrainie poczyną się złoty pokój. Napływają osadnicy, powstają osady, manufaktury, kościoły. Kraj cywilizuje się, ale i rośnie władza „polskich panów” i ucisk pańszczyźniany. Zwłaszcza bezkarni niżsi urzędnicy – ekonomowie, włodarze, żydowski arendarze – dają się we znaki ludowi ruskiemu. Krzywdy doznawane przez Ukraińców dostrzegają nawet magnaci kresowi.

Koncept Dyariusza: „Skożaczona” szlachta ruska korzystająca z przywilejów stanu szlacheckiego, ale sympatyzująca

z Kozakami. Starają się pośredniczyć w rozmowach między starszymi kozackimi a hetmanem Koniecpolskim i innymi ruskimi magnatami (np. Wiśniowieckim, Potockim, Kisielem), aby załagodzić napięcia i utrzymać bądź przywrócić pokój.

Koncept Dyariusza: Szlachta sprzyjająca starszyźnie kozackiej i pragnąca wywalczyć dla Ukrainy większe swobody, a nawet uczynić ją oficjalnie trzecią prowincją Rzeczypospolitej, odłąd Trojga Narodów. Chcą nadać Ukrainie takie same przywileje, jakimi cieszy się Litwa – osobny skarż, osobne wojsko (zaporskie), osobny zestaw ministrów: marszałków, kancelarzy, podskarbiego. Kluczem do sukcesu jest przekonanie magnatów rządzących na Ukrainie, by poparli projekt i sięgnęli po najwyższe urzędy ruskie.

Zmiana historii: Sejm 1638 wydaje inną, wiekopomną uchwałę. Powiększa wojsko zaporskie do 10 000 głów, a starszyźnie kozackiej nadaje szlachectwo, posiadłości ziemskie na Zaporozżu, prawo udziału w sejmikach i sejmach. Uszlachceni pułkownicy i setnicy kozacy zaczynają upodabniać się do szlachty. Mając z łaski króla majątki i władzę, nie pozwalają na żadne bunty, aby nie stracić swego stanu posiadania. Sami zaganiają czerni ruską do pracy.

Zmiana historii 2: Sejm 1638 uchwała podniesienie Ukrainy do rangi prowincji równorzędnej Litwie i Koronie i zmienia nazwę państwa na Rzeczpospolitą Trojga Narodów. (Jeśli kto nie wierzy w taką możliwość, niech poczyta w księgach o unii hadziackiej z 1658).

Sprawy religijne

1633

Król na sejmie przywraca do praw zdelegalizowaną przez Zygmunta III hierarchię Cerkwi prawosławnej, co łagodzi nastroje na ziemiach ruskich. Unici i dyzunici przestają skakać sobie wzajem do gardeł.

1633

W Wilnie powstaje pierwsze na Litwie getto żydowskie. Z kolei w Poznaniu dzielnica żydowska otrzymuje przywilej „de non tolerandis christianis”, co oznacza, że na jej terenie nie może mieszkać żaden chrześcijanin. (Niektóre miasta Rzeczypospolitej, m.in. Warszawa, posiadają przywilej „de non tolerandis judeis” - nie tolerują Żydów.) Król zakazuje drukowania i sprzedawania w Rzpłitej książek antyżydowskich. XI-XII 1633

Ossoliński w wielkim przepychu odprawia poselstwo do Rzymu. Zamierza uzyskać od papieża m.in. zakaz nabywania dóbr ziemskich przez duchownych, zniesienie apelacji sądowych do Rzymu, pomoc finansową na wojny z innowiercami. Politycznie osiąga niewiele, ale przepychem, erudycją i elokwencją przysparza prestiżu Rzeczypospolitej (a sam sobie załatwia nadanie tytułu książęcego z rąk papieża i cesarza Rzeszy.)

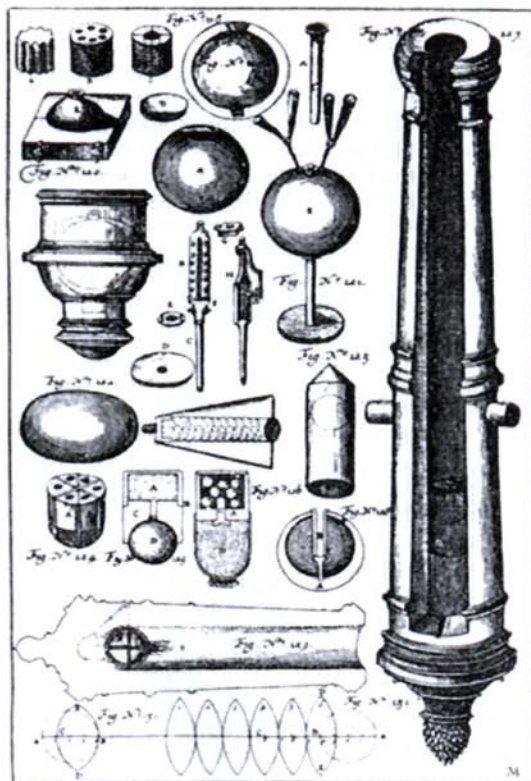
1638

Na sejmie 1638 głośnym echem odbija się wieść o sprofanowaniu krzyża przez uczniów słynnej szkoły

ariańskiej w Rakowie. Zapada decyzja o zamknięciu szkoły i drukarni.

1645

Wszystkie żydowskie gminy na Litwie zyskują przywilej „de non tolerandis christianis”.



Kawaleria Orderu Niepokalanego Poczęcia (1637-1638)

VII 1637

Król rozsyła do wybranych magnatów zaproszenia do „bractwa orderowego” kawalerów Orderu Niepokalanego Poczęcia Najświętszej Marii Panny. Mistrzem bractwa ma być sam król, a członkami dostojnicy ślubujący bronić czci Marii Panny oraz godności i chwały królestwa, a także stawiać ofiarnie przeciwko poganom.

Była to próba stworzenia przy królu silnego stronnictwa magnackiego, jakby drugiego senatu, pod pozorem bractwa religijnego. Jedynie Ossoliński (zapewne pomysłodawca), Adam Kazanowski, Piotr Gembicki i Denhoffowie poparli pomysł. Reszta senatorów uprzejmie podziękowała za zaszczyt, ale odmówiła, a Krzysztof Radziwiłł opublikował nawet

pismo *Rationes przeciw kawalerii*, wymieniając 18 argumentów za odrzuceniem projektu. Opozycja szlachecka podniosła larum, widząc w tym kolejny zamach na wolność i równość. Król musiał odłożyć projekt, a później zaniechać go całkiem.

1638

Sejm zakazuje teraz i na przyszłość powoływania bractw orderowych.

Koncept Dyariusza: *Rzecznicy szlacheckiej wolności, alarmujący bractwo szlachecką o nowym pomysł króla. Z własnej inicjatywy lub za pieniądze Krzysztofa Radziwiłła głośno domagają się wystąpienia szlachty przeciwko kawalerii.*

Polityka zagraniczna (1632-1644)

Za czasów Władysława IV nieustannie waży się losy Europy. Układ sił jest wielce niestabilny i nie sposób przewidzieć, które państwa wzrosną w siłę, które zaś upadną. Na terenie Pomorza Szczecińskiego, Holandii, Belgii, Rzeszy Niemieckiej (obejmującej m.in. Śląsk i Czechy jako prowincje austriackie), od lat toczy się wielka wojna, rozpoczęta w 1618 buntem protestanckich Czech przeciw Austrii. Po jednej stronie walczą protestanckie kraje niemieckie wspomagane zbrojnie przez Szwecję i zbuntowane Niderlandy (Holandię), a od 1635 również przez Francję (Francja, mimo że katolicka, od dawna rywalizuje z Austrią i sprzymierza się z jej wrogami – Turcją i krajami protestanckimi). Przeciw nim staje potęga Habsburgów (cesarza Austrii i króla Hiszpanii) i katolickich państw Rzeszy oraz autorytet papieża. Drugim teatrem działań wojennych była wojna Rzeczypospolitej ze Szwecją o ujście Wisły w latach 1626-1629.

W jednym okresie przeważają katolicy, kiedy indziej przewagę zyskują protestanci. A oprócz zmagani wojennych toczą się rozgrywki dyplomatyczne. Sojusze zmieniają się, bywają zrywane i zawierane na nowo. Powstają kruche rozejmy i zawieszenia broni. Szpiedzi przenikają do wrogich armii i stolic, dyplomaci usiłują pozyskać nowe sojusze lub skłócić wrogów. Nikt nie wie, kiedy i jak wojna się skończy. Nikt nie wie, jaka wyłoni się z niej Europa, jak ukształtują się granice i strefy wpływów. Szlachta w Rzeczypospolitej śledzi doniesienia z wielkiej wojny. Istnieją obawy, że ostateczny zwycięzca tak bardzo wzrośnie w potęgę, że zagrozi Rzeczypospolitej. Jeśli wygra cesarz niemiecki, wówczas Wiedeń może pomóc królowi zaprowadzić w Polsce *absolutum dominium*. Jeśli cesarz poniesie klęskę, zwycięscy protestanci z namowy szwedzkiej niechybnie napadną osamotnioną, acz wciąż silną Rzeczypospolitą...

Próba mediacji w wojnie trzydziestoletniej (1632-33)

16 XI 1632 szwedzki król Gustaw Adolf ginie w bitwie pod Lützen. Protestanci tracą tym samym dobrego wodza i zaczynają przegrywać. Na szwedzkim

tronie zasiada 6-letnia królowa Krystyna, a faktyczne rządy przejmuje kanclerz Axel Oxenstierna, chytry i wytrawny polityk. Władysław IV liczy na rozmowy pokojowe między obozem katolickim a protestanckim, a dla siebie widzi rolę mediatora w sporze dzielącym całą Europę. Niestety, starając się o zgodę na swoją mediację, korzystał z pośrednictwa elektora brandenburskiego Jerzego Wilhelma (swego lennika z Prus Książęcych), który niczego nie załatwił. Na początku roku 1633 rolę mediatora uzyskał kto inny – duński Chrystian IV – a zdraziecki elektor zataił ten fakt i jeszcze kilka miesięcy zwodził Władysława.

Od początku 1633 król myślał o ożenku z protestancką księżniczką Elżbietą, 14-letnią córką nieżyjącego już elektora Palatynatu Fryderyka V („zimowego króla” Czech), a siostrzenicą panującego króla Anglii Karola I Stuarta. Wówczas Władysław jako król katolicki, ale ożeniony z kalwiną i sprzymierzony z Anglią byłby ważny dla obu stron wojny. Poza tym, co było dla króla najważniejsze, poparcie angielskie mogło przydać się w sięgnięciu po koronę szwedzką. Zdania wśród senatorów były bardzo podzielone, a cała sprawa przewlekła się na długie lata.

Koncept Dyariusza: *Wysłannicy królewscy postępujący do elektora w sprawie mediacji królewskiej. A może wykryją nieszczęśliwość elektorską i sami pojedają do cesarza oraz wodzów protestanckich?*

Zmiana historii: *Władysław rozpoczyna mediację pokojową za zgodą obu stron. Zawiera ślub z palatynówną Elżbietą, nawiązuje sojusz z Anglią. Udaje mu się doprowadzić do zawieszenia broni. Prestiż Rzeczypospolitej wzrasta, ale dwór habsburski, papież i kler polski protestują przeciw małżeństwu króla z kalwiną.*

Między Francją a Austrią (1635-1637)

Po układzie ze Szwecją z IX 1635 sprawa małżeństwa z palatynówną Elżbietą stała się nieaktualna. Wszak chodziło tylko o poparcie angielskie do tronu Szwecji, a kwestię tronu rozstrzygnął już nieodwołalnie układ w Sztumskiej Wsi. Palatynówna odmówiła przyjęcia katolicyzmu, a senat nie wyraził zgody na takie małżeństwo – dzięki tym pretekstom król wycofał się z planów matrymonialnych.

Zima 1635/1636 - Od kardynała Richelieu przybywa poseł d'Avaux z propozycją zbrojnego przymierza z Francją i Szwecją przeciw habsburskiej Austrii. Za pieniądze francuskie Władysław miał wystawić 20 tys. wojska i zaatakować od wschodu armię cesarską, walczącą ze Szwecją, Francją i niemieckimi protestantami. Wojna z cesarzem miałaby przywrócić Polsce Śląsk, a Władysławowi – być może – przynieść koronę cesarską.

Król wiedział dobrze, że silne wpływy Kościoła katolickiego (tradycyjnie przyjaznego Austrii) oraz niechęć szlachty do przymierza ze Szwedem nie pozwolą na taki obrót spraw. Również Szwecja nie

chciała sojuszu z Polską, zwłaszcza że nadzwyczaj sprawnie biła wojska cesarskie i rychło okazało się, że pomoc Rzeczypospolitej wcale nie jest potrzebna. Wobec tego król porzucił nierealny projekt, a i Francuzi przestali nalegać. Rzeczpospolita pozostała w „obozie cesarskim”.

Koncept Dyariusza: Ludzie stronnictwa profrancuskiego – np. Rafała Leszczyńskiego lub Krzysztofa Radziwiłła – działający na rzecz zawarcia sojuszu z Francją lub agenci francuscy kaptujący szlachtę (argumentami i pieniądzem) w tym samym celu.

Koncept Dyariusza: Ludzie stronnictwa probabsburskiego – np. Jerzego Ossolińskiego czy któregoś biskupa – lub agenci austriacy działający przeciwko przymierz z Francją.

Zmiana historii: Król potajemnie zawiera pakt z Francją i Szwecją. Bez zgody sejmu wypowiada wojnę Austrii i wysyła zebrane przeciw Szwedom wojsko z zadaniem opanowania Śląska. Rozpoczyna się wielka wrzawa wśród szlachty, podgrzewana przez kler, większość magnatów i agentów Wiednia. Królowi zarzuca się zdradę i wiarołomstwo. Grozi otwarty rokosz i bunt społeczeństwa. Czy Władysław zapanuje nad sytuacją w kraju? Czy szlacheckie chorągwie nie porzucą służby? I skąd pieniądze na prowadzenie dłuższej wojny?

Sprawa Księstwa Pomorskiego (1636-1637)

Pomorze Zachodnie ze stolicą w Szczecinie należało do księcia pomorskiego Bogusława XIV z rodu Gryfitów, potomka polskich Piastów. Władza księcia była słaba, musiał tolerować przemarsze wojsk i walki na swoim terenie. Z morza lądowali Szwedzi (od 1630 w Szczecinie stacjonuje ich garnizon), z lądu wchodziły wojska cesarskie, brandenburskie, pruskie. Książę przez pewien czas gościł Fryderyka Wilhelma, przyszłego elektora pruskiego, któremu zamierzał przekazać tron szczeciński. Władysław IV nawiązał z

Bogusławem rozmowy i sam miał szansę na przejęcie ziem zachodniopomorskich po śmierci księcia. Niestety, 10 III 1637 Bogusław zmarł bezpotomnie, a w testamencie przekazał władzę Szwedom, którzy rychło zagarnęli Szczecin i ziemie zachodniopomorskie, walcząc o nie z Brandenburczykami. Do Rzeczypospolitej wróciły tylko miasta Łębork i Bytów z przyległymi okęgami, niegdyś przekazane księstwu pomorskiemu w czasowe użytkowanie.

Koncept Dyariusza: Ludzie królewscy postępujący do księcia Bogusława w sprawie przekazania praw do tronu. Jednocześnie mają wy badać nastroje miejscowej szlachty i ludności co do ewentualnego zjednoczenia z Polską.

Zmiana historii: Testament Bogusława przekazuje Władysławowi tron książęcy w Szczecinie. Rzeczpospolita odzyskuje Pomorze Zachodnie. Na sejmie ścierają się dwie koncepcje zarządzania prowincją: król widzi w księstwie zachodniopomorskim własne księstwo dziedziczne, ale szlachta domaga się zaprowadzenia normalnej administracji (wojewodów i starostów) i wcielenia Pomorza do Rzeczypospolitej. Ale najważniejsze jest co innego: aby objąć władzę na Pomorzu, trzeba pozbyć się stamtąd obu wujujących armii. Król proponuje uderzyć na Szwedów w sojuszu z Brandenburgią. Czy sejm zgodzi się na wojnę?

Druga próba mediacji (1636-37)

Po odrzuceniu francuskiej pokusy król powrócił do wcześniejszego planu: zaprzagnął podnieść swój prestiż jako mediator nakłaniający do zgody między wujującymi stronami – unią protestancką i ligą katolicką. W 1635 przywódca niemieckich protestantów, elektor saski Jan Jerzy, zawarł pokój z cesarzem Austrii, więc pora do rokowań była sposobna. Władysław zamierza przy okazji wytargować dla siebie jakieś dziedziczne księstwo, np. Prusy, Śląsk, część Szwecji, Pomorze Zachodnie.

W 1636 dyplomata cesarski, mnich kapucyn Walerian Magni, odnowił stosunki Warszawy i Wiednia. Ossoliński wyjechał do cesarza Ferdynanda II i uzyskał zgodę na podjęcie mediacji pokojowej przez Władysława. Przy okazji nawiązał z cesarzem rozmowy na temat poślubienia przez króla cesarskiej córki, 26-letniej Cecylii Renaty. Z mediacji i rozmów pokojowych nic nie wyszło, natomiast małżeństwo udało się doprowadzić do skutku.

Koncept Dyariusza: Ludzie króla lub polskiego magnata postępujący do książąt Rzeszy lub Siedmiogrodu, by wieść nieoficjalne rozmowy na temat mediacji króla Władysława i ewentualnego poparcia ich interesów.

Zmiana historii: Król nie zawiera sojuszu z Wiedniem i pozostaje kawalerem. Polityka Rzeczypospolitej dłużej zachowuje niezależność od Habsburgów. Możliwy wcześniejszy zwrot ku Frangii.



Sojusz z Austrią, konflikt z Francją (1637-1644)

15 II 1637

Umiera cesarz austriacki Ferdynand II. Na tron Świętego Cesarstwa Rzymskiego wstępuje jego syn, Ferdynand III, dotąd król węgierski, czeski i rzymski.

16 III 1637

W Wiedniu podpisano traktat familijny między Habsburgami, a Wazami polskimi. Sojusz z Austrią przyniósł Władysławowi dwie obietnice: poparcia do tronu szwedzkiego oraz przyznania jakiegoś dziedzicznego księstwa po wspólnym pokonaniu Turcji. Habsburgom - zgodę na werbunek żołnierza w Rzeczypospolitej, deklarację Władysława o nienawiązaniu sojuszy niewygodnych dla Wiednia, prawa do korony szwedzkiej po wygaśnięciu linii Wazów polskich.

9 VIII 1637

Jan Kazimierz w zastępstwie brata zaślubia Cecylię Renatę w Wiedniu.

25 VIII 1637

Koronacja królowej w Krakowie.

12 IX 1637

Królowa uroczyście wjeżdża do Warszawy.



Związek z Austrią spowodował niechęć Francji, która poczęła szkodzić Polsce dyplomatycznie i propagandowo. Agenci francuscy podburzają szlachtę przeciw Władysławowi, strasząc widmem władzy absolutnej i tyranii, jaką król rzekomo zaprowadzi przy pomocy cesarza.

Lato 1638

Jan Kazimierz, płynący do Hiszpanii celem objęcia tronu wicekróla Portugalii, zostaje uwięziony we francuskim porcie pod zarzutem szpiegostwa (niewykluczone, że słusznie). Wieść o tym przychodzi do Warszawy tuż przed królewskim wyjazdem do Wiednia.

VIII 1638

Władysław, niezadowolony z braku owoców sojuszu z Wiedniem, udaje się – pod pozorem kuracji w leczniczych wodach Baden – w odwiedziny do (nowego) cesarza, a swego szwagra. Ten jednak przebywa poza stolicą i odwieka spotkanie.

22 X 1638

Dochodzi wreszcie do spotkania. Cesarz traktuje Władysława niezbyt uprzejmie, król wraca skompromitowany i zawiedziony. Na parę lat zarzuci aktywny udział w polityce europejskiej, ograniczy znacznie wpływy królowej na rozdawnictwo urzędów.

I IV 1640

Cecylia Renata rodzi królowi syna, Zygmunta Kazimierza.

II 1640

Poselstwo Krzysztofa Gosiewskiego do Francji owocuje uwolnieniem Jana Kazimierza i poprawieniem relacji z Ludwikiem XIII. Odtąd Władysław IV zaczął myśleć o zbliżeniu z Paryżem.

Koncept Dyariusza: *Ludzie stronnictwa proaustriackiego (a przynajmniej niechętnego Francji), tropiący i demaskujący działania francuskich agentów.*

Zmiana historii: *Już po niefortunnym spotkaniu z Ferdynandem III Władysław postanawia zerwać sojusz z Austrią. Szuka przymierza z Francją i Szwecją. Zakazuje cesarzowi zaciągania żołnierzy w Rzeczypospolitej. Gotów jest wyrzec się korony szwedzkiej, by zdobyć dziedziczne księstwo na Śląsku.*

Sprawa pruska (1640)

I XII 1640

Umiera Jerzy Wilhelm, elektor brandenburski i książę pruski.

Inwestytura (władza w Prusach) dostaje się jego synowi, Fryderykowi Wilhelmowi, mającemu 20 lat. Płaci za to Władysławowi sporą sumę pieniędzy.

7 X 1641

Fryderyk Wilhelm składa hołd lenny Rzeczypospolitej. Król wymusza kontrolę Rzplitej nad obronnością Prus i prawo zgłaszania apelacji sądowych przez poddanych księcia pruskiego do polskiego króla. Młody lennik okaże się w przyszłości zdolnym i bezwzględny monarcha, Wielkim Elektorem, jednym ze sprawców zguby Rzeczypospolitej.

Koncept Dyariusza: *Rzecznicy wcielenia Prus do Rzeczypospolitej po śmierci Jerzego Wilhelma, prowadzący w imieniu magnata lub biskupa szeroką agitację wśród szlachty i możnych.*

Koncept Dyariusza: *Ludzie magnata sprzyjającego Fryderykowi Wilhelmowi (zapewne protestanci), działający na rzecz przekazania młodemu kurfirstowi władzy po zmarłym ojcu.*

Zmiana historii: *Mimo różnych knowań i sprzeciwów sejm decyduje się na wcielenie Prus do Korony. Zawiedziony młody elektor rozwija akcję propagandową na dworach Europy, oskarżając Rzeczypospolitą o złamanie dawnych umów i tradycji. Wrogowie Rzeczypospolitej upominają się o prawa elektora, po jego stronie są niektórzy polscy magnaci. Czy król i sejm ugną się pod naciskami?*

Próby wojny ze Szwecją (1639; 1641-43)

Lato 1639

Król podejmuje prowokację wobec Szwecji. Za cichą zgodą elektora organizuje silny oddział niemiecki w Prusach Książących (dowodzi płk Herman Both), który atakuje Szwedów w Inflantach. Oprócz osłabienia Szwecji i odciągnięcia części ich wojsk z głównego teatru wojny trzydziestoletniej Władysław IV ma nadzieję, że Szwedzi w odwecie napadną Rzeczypospolitą

(która przepuściła Botha przez swoje terytorium). Niestety, Szwedzi z łatwością odpierają dywersję Botha, a wobec Warszawy stosują tylko protesty dyplomatyczne. Król i senat zaprzeczają, jakoby Polska miała udział w tej eskapadzie.

W 1641 król umyślił nowy projekt: sojusz z Danią w wojnie przeciwko Szwedom. Ponieważ bijąc Szwedów pomógłby cesarzowi, ma nadzieję uzyskać w zamian Śląsk. Samemu chce wywalczyć na Szwedach Inflanty oraz Pomorze Zachodnie ze Szczecinem. Wysłał posłów do Danii, aby zaproponowali Chrystianowi IV wspólne wszczęcie wojny ze Szwecją.

I 1642

Stary kondotier niemiecki, kapitan Baudissin, w imieniu Władysława IV zawiera odpowiedni pakt z królem duńskim.

2. XI 1642

Wojska cesarskie ponoszą straszną klęskę z rąk Szwedów pod Breitenfeld. Doradcy austriaccy radzą cesarzowi przyjęcie pomocy polskiej nawet za cenę oddania Śląska.

III 1643

Sejm zgadza się na podatki celem spłacenia długów królewskich; uchwalona suma starczy ponadto na zaciąg wojska.

Niestety, zawiódł król duński, gdyż wszczął wojnę z Hamburgiem, a o sojuszu antyszwedzkim zapomniał. Od Habsburgów Rzplita uzyskała jedynie księstwo opolsko-raciborskie na 50 lat. Za zdradę Duńczyków spotkała kara z rąk samych Szwedów, którzy z własnej inicjatywy w 1643 zaatakowali Danię i to z dużymi sukcesami. Władysław chciał sprowokować ich do wojny również z Rzplitą, namawiał też Rosję do ataku na szwedzkie Inflanty - lecz bezskutecznie.

Koncept Dyariusza: Uczestnicy wyprawy dywersyjnej Botha. Po sromotnej klęsce muszą wymknąć się z rąk zwycięskich Szwedów i na własną rękę wrócić do Rzeczypospolitej.

Koncept Dyariusza: Oficerowie i żołnierze (najlepiej cudzoziemcy) uczestniczący w planach sprowokowania Szwecji i zawarcia sojuszu z Danią. Blisko współpracują z samym królem.



Zmiana historii: Chrystian IV zgodnie z umową atakuje Szwecję. Rzeczpospolita przgląda się do wojny. Czy Władysław odzyska swój dziedziczny tron w Sztokholmie? Wiadomo wszak, że szlachta będzie przeciwna wojnie i odmówi uchwalenia podatków...

Zwrot ku Francji (1644-48)

27 III 1644 Królowa Cecylia Renata umiera po porodzie martwej córeczki.

20 VI 1644

Pogrzeb królowej na Wawelu.

Krótko po śmierci Cecylii Renaty przybywa poseł francuski, Mikołaj Bręgy de Flecclles. Władysław IV, rozczarowany niekorzystnym sojuszem z Habsburgami, postanawia teraz zwrócić się ku Francji. Poseł obiecuje wyjednać Władysławowi IV rolę mediatora w wojnie oraz działać na rzecz poślubienia szwedzkiej królowej Krystyny (już 18-letniej). Król nie jest tak naiwny, by na to liczyć; chce szukać żony wśród księżniczek francuskich.

17 VII 1645

W Warszawie podpisano układ w sprawie małżeństwa z Marią Ludwiką Gonzaga. Wojewoda pomorski Gerard Denhoff jedzie do Paryża po zatwierdzenie.

5 XI 1645

Zaślubiny per procuram Marii Ludwiki w Paryżu. W zastępstwie króla występuje wojewoda poznański Krzysztof Opaliński.

8 II 1646

Królowa przybywa drogą morską do Gdańska.

10 III 1646

Spotyka się z chorym królem w Warszawie. Gruba i niemłoda (34 lata) połowica nie przypada Władysławowi do gustu.

16 VII 1646

Koronacja królowej w Krakowie.

Koncept Dyariusza: Szpiegzy jednego z opozycyjnych magnatów lub obcego państwa, donoszący na bieżąco o rozwoju sytuacji na dworze i o stanie negocjacji polsko-francuskich.

Plany wojny z Półksiężycem (1644-47)

VII 1643

Orda tatarska najeżdża zadnieprzańskie ziemie kniazia Wiśniowieckiego. Jarema zbiera wojska i daje pohanom tegie baty nad rzeką Sulą.

I 1644

Tatarzy znów wpadają w wielkiej liczbie na Ukrainę. Nadziewają się na Koniecpolskiego pod Ochmatowem. 30 I zostają rozbici doszczętnie nim jeszcze zaczęli rabować.

Po tymże pogromie król zapala się do pomysłu Koniecpolskiego o całkowitym zniszczeniu tatarszczyzny. Marzy przy tym o dalszych podbojach – o pokonaniu Turcji, wyzwoleniu ludów bałkańskich spod jej władzy, poszerzeniu granic Rzplitej do Morza Czarnego.

W 1645 Turcy rozpoczynają wojnę z Wenecją, która szuka sojuszników i jest gotowa sypnąć złotem. Wsparcie pieniężne obiecuje sam papież, a i duchowieństwo popiera pomysł krucjaty wyzwalającej narody bałkańskie z muzułmańskiego jarzma.

II 1645

Ossoliński na sejmie z polecenia króla wspomina o możliwości zniszczenia Chanatu Krymskiego. Posłowie zbywają ów koncept milczeniem.

Wiosna 1646

Król samowolnie (bez zgody senatu, wbrew woli szlachty) zaczyna werbunek wojsk cudzoziemskich. Nawiązuje rozmowy z posłem weneckim Janem Baptystą Tiepolo, agentami papieskimi Franciszkiem i Walerianem Magni, z Koniecpolskim, Ossolińskim i kilkoma innymi zaufanymi senatorami. Powstaje projekt międzynarodowego sojuszu antytureckiego (w którym jest miejsce i dla Rosji). Koniecpolski publikuje *Dyskurs o zniesieniu Tatarów krymskich i lidze z Moskwą*, propagując wojnę z Chanatem w sojuszu z carem. Dochodzą przy tym niepokojące pogłoski o zbliżeniu między Kozakami i Tatarami przeciw Polsce.

III 1646

Republika Wenecka ofiarowuje 400 tys. talarów na potrzeby wojenne. Posłowie moskiewscy oraz posłowie gospodarów mołdawskiego i wołoskiego przybywają do Warszawy, wyrażając gotowość do rozmów. Władysław szuka też kontaktów z Serbami i Bułgarami, a nawet z wrogią Turcją Persją.

11 III 1646

Umiera Stanisław Koniecpolski, nie zakończywszy rozmów z Kozakami.

IV 1646

W Warszawie gości poselstwo kozackie pod wodzą Chmielnickiego. Król spotyka się z nimi bez wiedzy senatu, w towarzystwie kilku zauszników. Zachęca ich do gromadzenia czajek i sprzętu wojennego. Kozacy obiecują wszelką gotowość i wierność. Otrzymują 18 tys. złotych, król obiecuje im zwiększenie rejestru kozackiego z 6 do 12 tys., a także nowe przywileje. Wieść o łasce królewskiej i wielkiej wojnie szybko rozchodzi się po Ukrainie.

IV/V 1646

Plany wojenne króla stają się powszechnie znane w kraju. Wybuchła wrzenie szlacheckiej opozycji, również większość senatu sprzeciwia się wojnie.

VII 1646

Pomimo gromkich sprzeciwów król uroczystie święci na Jasnej Górze sztandary bojowe.

VIII 1646

Król udaje się do Lwowa, przekonując (z mizernym skutkiem) do wojny kolejnych senatorów.

X/XI 1646

Sejm stanowczo zabrania królowi wojny i nakazuje rozpuszczenie zaciągniętych oddziałów. Król musi się podporządkować i faktycznie rozwiązuje część armii (przeważnie oddziały te udają się na służbę francuską).

15 (25) IX 1646



W Moskwie poseł Adam Kisiel (kasztelan kijowski) podpisuje sojusz polsko-moskiewski przeciw Tatarom.

XI 1646

Tatarzy najeżdżają ziemie rosyjskie. Hetman Mikołaj Potocki rusza Rosjanom w sukurs. Działa nieudolnie i praktycznie nie przynosi żadnej pomocy, ale ważny jest sam fakt wspólnego wystąpienia przeciw Krymowi. Tatarom strach zagłada w oczy. Król za pieniądze weneckie zwiększa wojsko kwarciarne do 6000 ludzi.

V 1647

Na sejmie królowi udaje się zyskać uchwałę pozwalającą użyć armii bez zgody sejmu w wypadku najazdu wrogiego państwa. Wobec czego postanawia sam sprowokować Tatarów i Turków.

20 VI 1647

Do Warszawy przybywa poseł tatarski. Spotyka się z aroganckim przyjęciem. Rzeczpospolita odmawia dalszego płacenia upominków, wyraźnie dając do zrozumienia groźbę wojny.

9 VIII 1647

Podczas epidemii krwawej biegunki umiera jedyny syn Władysława, Zygmunt Kazimierz. Oznacza to ruinę planów dynastycznych króla.

Jesień 1647

Na ziemie tatarskie ruszają dwie wyprawy prowokacyjne. Jedną wiedzie Jeremi Wiśniowiecki z 20-tyśięcznym wojskiem, drugą chorążą koronny Aleksander Koniecpolski (syn zmarłego niedawno hetmana) aż pod Oczaków. Prowokacje nie udają się, gdyż Tatarzy unikają kontaktu z wojskami polskimi.

I-II 1648

Władysław może liczyć na wsparcie gospodarów Mołdawii i Wołoszczyzny, na ludowy bunt narodów bałkańskich, na pomoc Habsburgów i papieża. Znowu myśli o powiększeniu armii. Niestety, mocno dokucają mu choroby.

Nowa wojna kozacka (1648-1654)

Wiosna 1648

Dochodzą wieści o rozruchach na Ukrainie. Przebywający w Wilnie król wraca do Warszawy. Po drodze dopada go febra, w maju kamica i choroby żołądka rozkładają go na dobre.

IV 1648

Chmielnicki zostaje obrany hetmanem zaporoskim i rozpoczyna powstanie. Nawiązuje pakt z Tatarami i zyskuje pomoc Tuhaj-beja. Od 29 IV do 16 V trwają walki z wojskiem koronnym Stefana Potockiego pod Żółtymi Wodami, gdzie Rzeczpospolita ponosi klęskę. 26 V główne siły koronne ulegają Kozakom pod Korsunem, obaj hetmani – Mikołaj Potocki i Marcin Kalinowski – trafiają do niewoli.

20 V 1648

Król umiera w Mereczu nad Niemnem, nie wiedząc jeszcze o wybuchu powstania i klęsce wojsk koronnych.

Koncept Dyariusza: *Żołnierze i słudzy Koniecpolskiego lub króla propagujący wśród szlachty (na sejmikach i w prywatnych rozmowach) koncepcję wojny z Krymem. Mogą również pełnić poselstwa do potencjalnych sojuszników przeciw Turcji – gospodarów, Serbów, Bułgarów.*

Zmiana historii: *W 1647 Tatarzy jednak dają się sprowokować Wiśniowieckiemu i A. Koniecpolskiemu. Rozpoczyna się wojna z Chanatem Krymskim, któremu na pomoc przychodzi Turcja. Większość senatorów i szlachty dąży do zawarcia pokoju, ewentualnie do rozprawy z samym tylko Krymem. Prawie nikt nie popiera planów podboju Turcji. Jednak król uparcie dąży do celu. Czy grozi kolejna wojna międzynarodowa? Wiadomo, że jeśli Władysław odniesie zwycięstwo nad Turcją, natychmiast zbuntują się bałkańscy poddani turecy. Ale stanowisko gospodarów Moldawii i Wołoszczyzny nie jest do końca pewne. Pomoc Habsburgów i Wenecji też będzie tylko na miarę ich potrzeb i możliwości. Na czyją pomoc możemy liczyć?*

III. Układ sił w Rzeczypospolitej

Każdy rejon Rzplitej ma swoich magnatów, Książąt i Wojewodów, z których zdaniem i wpływami liczą się wszyscy miejscowi. Najpotężniejsi kształtują politykę całej Rzeczypospolitej, władza innych ma charakter przede wszystkim lokalny. Tak czy inaczej, Starosta Gry winien pamiętać, że Rzeczpospolita to nie tylko samodzielne dwory i majątki szlacheckie. Wszędzie sięgają wpływy lokalnych panów.

Litwa

Na Litwie układ jest prosty: dominacja trzech wielkich rodów – Radziwiłłów, Sapiehów i Paców; tej właśnie kolejności co do znaczenia. Członkowie tychże rodów najczęściej dzierżą wpływowe urzędy litewskie. Posiadają wielkie majątki w kilku woje-

wództwach. Radziwiłłowie – wileńskie, trockie, nowogródzkie, Żmudź, Podlasie, Sapiehowie – smoleńskie, witebskie, Pacowie – wileńskie, trockie. Wiele wsi wydzierżawiają szlachcie, przez co uzależniają ją majątkowo. A władza wojewodów litewskich jest o wiele większa niż koronnych – bo litewski ma również kompetencje koronnych starostów grodowych. A jest to władza nie byle jaka, bo sądownicza – pozwala sądzić i skazywać szlachtę! Praktycznie nie ma tam zorganizowanej opozycji średniej szlachty przeciw magnatom. Wszystko co się dzieje, to za zgodą księcia wojewody albo kasztelana. Niektóre powiaty są w pełni kontrolowane przez paniąta, w niektórych sięgają się wpływy dwóch rodów.

Inne możniejsze nazwiska litewskie: Tyszkiewicz, Kiszka, Gasztołd, Woyna, Hlebowicz, Wołłowicz, Tryzna, Naruszewicz, Chodkiewicz.

Ukraina

Ukraina dzieli się na zaludnioną i w miarę ucywilizowaną część północną, tzw. włość, gdzie rozciągają się olbrzymie latyfundia magnackie oraz wiele folwarków średniej i drobnej szlachty, oraz południową, zwaną Niżem lub Zaporozem (za porożami w dolnym biegu Dniepru), która jest we władaniu Kozaków i nikt prócz nich tam nie mieszka. Na prawym (ruskim) brzegu Dniepru w województwie kijowskim potężnymi posesjonatami są Koniecpolscy, Tyszkiewiczowie, Lubomirscy, Zamoyscy; w braclawskim – Kalinowscy, Zamoyscy, Sieniawscy, Koniecpolscy, Zasławscy, Potoccy. Centralna i północna Kijowszczyzna oraz centralna i zachodnia Braclawszczyzna to ostoja średniej szlachty; resztę Prawobrzeża zdominowali polscy i ruscy magnaci i ich dzierżawcy. Na lewym (tatarskim) brzegu, czyli na Zadnieprzu, rozciąga się „państwo wiśniowieckie”, włości kniazia Jeremiego graniczące z Rosją. W czernichowskim prym wiodą Kalinowscy.

Koncept Dyariusza: *Kozacy rejestrowi lub szlachta mająca dobre kontakty z Kozakami, działająca na rzecz pozyskania Kozaków dla królewskich planów wojennych. Po 1646 zajmują się przygotowaniami: budową czajek, gromadzeniem prochu i amunicji, szerzeniem propagandy. Muszą łagodzić antypolskie nastroje, kierować wrogość Kozaków ku Turcji.*

Prusy Królewskie

W Prusach silna jest średniozamożna szlachta, z której głosem na sejmikach liczą się wojewodowie. Wiele do powiedzenia ma Gdańsk, mniej liczy się Toruń i Elbląg. Najpotężniejsze rody pruskie to Denhoffowie, Weyherowie i Działyńscy. W Prusach często obraduje dwuizbowy sejmik generalny, tzw. generał pruski (na zmianę w Malborku i Grudziądzu), gdzie wspólnie radzą szlachta, magnaci i delegaci głównych miast.

Mazowsze

Mazowsze to szachownica małych, a licznych ziem z osobnymi sądami, grodami i urzędami. Przeważająca większość szlachty to uboga, ciemna masa, obeznana jednak z polityką z uwagi na bliskość Warszawy – miejsca obrad sejmów. Na Mazowszu prym wiodą Radziejowscy – do 1637 Stanisław, wojewoda rawski (później łęczycki), następnie jego syn Hieronim, starosta sochaczewski (później łomżyński). Mazurzy to zagorzali katolicy, więc ogromne wpływy mają również duchowni – nie tylko biskupi, ale i proboszczowie. Dziesięć ziem Mazowsza zbiera się na sejmik generalny w Warszawie, gdzie uzgadniają wspólne stanowisko przed sejmem Rzeczypospolitej.

Podlasie

Podlasie podobne jest po części Mazowszu, bo mieszka tam mnogość drobnej, ubogiej szlachty, zresztą głównie mazurskiego pochodzenia. Po części zaś ma porządki litewskie, bowiem są tam majątności i wpływy Radziwiłłów birżańskich. W zachodniej części Podlasia jest jakby drugie Mazowsze – pełno małych zaścianków zaludnionych przez napływową ludność mazurską. Na wschodzie dominują królewscy Litwini, a mieszka wielu Rusinów, Litwinów, Tatarzy i dawni Prusowie.



Ruś Czerwona z Podolem

Na Rusi i Podolu najmożniejszą rodą to Daniłowicze, Potocy, Ossolińscy, Kalinowscy, Sobiescy. Mniej znaczący: Jazłowieccy, Lanckorońscy, Jabłonowscy. Są to już ziemie nękane najazdami tatarskimi i napadami zbójców. Szlachta żyje w ufortyfikowanych, pilnie strzeżonych dworach, miasta również wznoszą

palisady i mają się na baczności. Jednak wyjąwszy lesiste góry Bieszczadów za Przemyślem i Sanokiem, jest to kraj ludny i cywilizowany. Kwitnie handel, ziemia przyjmuje zasiew i rodzi plony, po miasteczkach siedzą rzemieślnicy, Ormianie i Żydzi, a Lwów czy Kamieniec Podolski to istne perły wśród miast. Na Rusi żyje wiele dumnej i niepokornej szlachty, z której głosami magnaci muszą się liczyć. Gorzej jest na Podolu, gdzie władza „paniąt” silniejsza.

Wołyń

Nigdzie indziej nie ma tylu rodowych gniazd kniaziów: Ostrog, Zasław, Wiśniowiec, Korzec, Czartorysk, Poryck, Czetwernia i inne. Wołyń to kolebka starych ruskich rodów kniaziowskich, z których wiele już podupało lub wymarło. Najmożniejsi obecnie to Zasławscy i Wiśniowieccy. Mniej znaczący: Radziwiłłowie ołyccy (Albrycht Stanisław, kanclerz), Czetwertyńscy, Sanguszkowie, Czartoryscy, Koreccy. Niemal wszystkie wyższe urzędy sprawują książęta. Szlachta wołyńska to głównie klienci i dzierżawcy kniaziów.

Małopolska i Wielkopolska

Krakowskie i poznańskie to kolebka demokracji szlacheckiej. Tutaj najważniejszy jest głos ludu szlacheckiego. Owszem, bogata magnateria ma znaczne wpływy (przez przekupstwo, uzależnioną finansowo klientelę, umiejętną politykę), ale wpływy dalekie od pełnej kontroli. Niejednokrotnie krzykacze sejmikowi potrafili doprowadzić do uchwał nie po myśli wojewodów, a nawet jawnie wymierzonych przeciw magnatom. A oto możniejsze rody:

Wielkopolska: przede wszystkim Opalińscy i ich rywale Leszczyńscy; mniej znaczący: Ostrogowie, Czarnkowsky, Przyjemscy.

Małopolska: Zamoyscy, Sobiescy, Lubomirscy, Ossolińscy, Kazanowscy; mniej znaczący: Koniecpolscy, Braniccy, Lanckorońscy, Tarłowie, Firlejowie.

IV. Najważniejsze osoby Rzplitej

A poniżej prezentujemy szereg wpływowych osób, które świetnie nadadzą się Staroście Gry do opracowania przygód politycznych i wojennych. „Główne osoby polityki i dworu” to osoby bezpośrednio kształtujące losy Rzeczypospolitej, najwyżsi urzędnicy zasiadający u boku króla. Jeśli zapragniesz prowadzić intrygi na skalę międzynarodową, będziesz musiał związać je z którąś z tych osób. „Karmazyni i panięta” z kolei mają wpływy przede wszystkim lokalne. Przede wszystkim, bo każdy wojewoda czy kasztelan zasiada w senacie i może zabierać głos w sprawach polityki międzynarodowej – jednak sejm zbiera się raz czy dwa razy do roku, a pojedyncze głosy nikną pośród innych.

Rzecz jasna, obaczycie tylko garstkę wybranych przykładów. Nie mamy tu miejsca na kilkadziesiąt

postaci, a zresztą co za dużo, to niezdrowo. Oprócz najważniejszych person wielkiej polityki na początek wystarczy ledwie kilku „prowincjonalnych” magnatów. Wokół każdego można osnuć trzy główne typy przygód: polityczne, społeczne oraz wojskowe. W centrum przygód politycznych stoi lokalny sejmik, a najważniejszą rzeczą jest pozyskiwanie stronników pośród miejscowej szlachty. Wojskowe to przede wszystkim obrona magnackich włości i zarazem granic państwa – w regularnej armii, w wojnie podjazdowej lub jako wywiad wojskowy. Z kolei dyariusze o tematyce społeczno-obyczajowej kręcić się będą wokół dworu magnackiego, intryg kobiecych, a także konfliktów między magnatem a jego licznymi klientami, dzierżawcami tudzież konkurentami.

Główne persony polityki i dworu

Stanisław Koniecpolski, hetman wielki koronny (ur. ok. 1591, zm. 1646)

Hetman wielki koronny od 1632 i kasztelan krakowski od 1633 (wcześniej wojewoda sandomierski). Obok Ossolińskiego, drugi mąż w Rzeczypospolitej. Władza na Ukrainie niemal niepodzielnie, jako że król powierzył mu ster polityki południowo-wschodniej. Ma siatkę szpiegów w obcych państwach, zwłaszcza u Tatarów, Turków, Wołochów, Moldawian i Moskali. Wysłał i odbiera poselstwa zagraniczne, sam prowadzi negocjacje i zawiera traktaty. Cudzoziemcy zwą go „wicekrólem” Ukrainy. Okrutnie gromi Tatarów, bijał też Szwedów i Turków. Prócz koronnych posiada i prywatne oddziały, zawsze ma pod ręką kilka lekkich chorągwi wołoskich. Popiera politykę królewską i nie chce osłabienia tronu, jednak nie godzi się na łamanie prawa (np. lekceważenie zdania sejmu). Wspiera króla w reformach wojskowych, doceniając zachodnio-europejską sztukę wojenną: siłę ognia piechoty, artylerię, fortyfikacje polowe, flotę wojenną, nowoczesne twierdze. Rzecznik surowego poskromienia Kozaczyzny; chciałby wziąć rejestrowych pod ścisłą władzę króla i za ich pomocą kontrolować czerń ruską.

Sojusznik króla i Ossolińskiego. Jako człowiek życzliwy i serdeczny, w zasadzie nie ma wrogów. Jedynie z Wiśniowieckim rywalizuje o pierwszeństwo na Ukrainie.

Bracia: Remigiusz biskup chełmski (zm. 1640); Krzysztof chorąży koronny, a od 1641 wojewoda bełski; Jan kasztelan sieradzki, później wojewoda sieradzki. Syn Aleksander (ur. 1620), od 1637 starosta perejasławski, od 1641 wielki chorąży koronny, od 1646 starosta korsuński i płoskirowski; od 1642 żonaty z Joanną Zamoyską, córką kanclerza Tomasza.

Albrycht Stanisław Radziwiłł, kanclerz wielki litewski (1593-1656)

Najbardziej wpływowy z Litwinów. Od 1623 kanclerz wielki litewski. Majętny, bo dzierży ordynację ołycką (Wołyń), tamże jeździ na sejmiki. Za Zyg-

munta III był powolnym sługą monarszym. Z Władysławem jednak często spiera się o sprawy religijne. Gorliwy katolik i zapiekły wróg innowierców. Gdy tylko mowa o przywilejach czy gwarancjach swobód dla niekatolików, Albrycht zawsze się sprzeciwia; potrafi nawet odmówić pieczętowania dokumentów. Skrętnie pilnuje, by nie dyskryminowano Litwinów w dostępie do władzy i w reprezentowaniu Rzeczypospolitej. Dbą także o interesy rodu, nawet pomimo kalwinizmu krewniaków birzańskich. Do 1637 żonaty z Niemką (Regina von Eisenreich, dwórka królowej Konstancji), rok później z Anną Działyńską z Lubomirskich. Bezdzietny. Starosta kowieński, tucholski, gniewski, piński, wieloński i daugowski, ekonom kobryński i szawelski.

Sojusznik Ossolińskiego i królowej Cecylii. Sympatyk Habsburgów.

Jerzy Ossoliński (1595-1650) podskarbi nadworny, później podkanclerzy, później kanclerz koronny

Gruntownie wykształcony, wytrawny polityk i mówca. Często prowadzi negocjacje z posłami obcych państw; w 1633 posłował do papieża, w 1635 rokował z Brandenburczykami i został namiestnikiem w Prusach Książących, latem 1636 jechał na sejm Rzeszy Niemieckiej do Ratzybony, w 1639 i 1641 znów pakował z posłami elektora pruskiego, a od 1644 zwrócił się bardziej ku Francji i ustalał drugi ożenek króla. Zagorzały katolik, przeciwny prawom i swobodom dla innowierców. Zwolennik silniejszej władzy królewskiej, niechętny ogółowi szlacheckiemu, sympatyk orientacji habsburskiej. Wspiera wszelkie plany królewskie, ale umie wycofać się w obliczu nieuchronnej klęski. Ma znaczący wpływ na wielką politykę Rzeczypospolitej. Nie liczy się zbyt z zdaniem sejmików i sejmów, jest więc powszechnie nieulubiany. Stara się jednak otwarcie nie przekraczać granic dopuszczalnych prawem. Ma niezbyt rozległe majątności, jak na wielkiego magnata, za to – co rzadkość – niezadłużone; prócz tego od 1633 starostwo bydgoskie, 1639 lubomskie, 1647 puckie i bolimowskie. W 1635 wznosił zamek w rodzimym Ossolinie, a w 1639-1642 budował pałac w Warszawie.

Sojusznik Albrychta Radziwiłła i królowej Cecylii. Wróg Adama Kazanowskiego (od 1637) i Jeremiego Wiśniowieckiego (od 1638); rywal Piotra Gembyckiego (odsunął go od polityki w 1642). Syn Franciszek (zm. 1648), trzy córki. Bracia: Krzysztof (1587-1645), kasztelan sudecki 1633, kasztelan wojnicki 1636, wojewoda sandomierski 1638; Maksymilian (1588-1665), 1624 chorąży sandomierski, 1636 podskarbi nadworny (po Jerzym).

Adam Kazanowski (1599-1649)

Od 1634 podkomorzy koronny, od 1637 kasztelan sandomierski, od 1643 marszałek nadworny koronny, posiadacz wielu starostw. Od 1634 żonaty z

Elżbietą Słuszczańką, bezdzietny. Bliski przyjaciel króla jeszcze z lat młodości, bez skrupułów nadużywający monarszej sympatii. Powiernik jego prywatnych sekretów, organizator i współuczestnik hulanek i rozpusty. Niewiele zajmuje się wielką polityką, za to ma wielki wpływ w dziedzinie intryg dworskich, codziennego życia i tajemnic dworu królewskiego. Wie, kto i kiedy spotka się z królem, umie też władzę odpowiednio nastawić wobec petenta. Jego rola zmniejszyła się z przybyciem królowej Cecylii Renaty, dla której powstał osobny dwór z marszałkiem i kanclerzem – a wzrósł Jerzy Ossoliński, stronnik Habsburgów (a więc i królowej). Odtąd Kazanowski nieustannie zwalcza wpływy Ossolińskiego na dworze. Jest zarozumiały, mściwy i zachłanny. Wesoly kompan, ale podły typ. W Warszawie ma pałac, gdzie często król bywa na hulankach.

Ojciec Zygmunt (1563-1634), pułkownik królewski, 7-krotny starosta, 1633 podkomorzy koronny. Brat Stanisław (zm. 1648), starosta krośnieński, jaworski, przedborski.

Jakub Zadzik (1582-1642)

Biskup-polityk. Od 1624 biskup chełmiński i sekretarz królewski, od 1628 do 1635 kanclerz wielki koronny. W 1635 opuścił kanclerstwo przenosząc się na biskupstwo krakowskie. Wytrawny i doświadczony polityk, uczestnik negocjacji pokojowych z Rosją 1634 i Szwedami 1635. Zagorzały szermierz kontroreformacji, występował aktywnie przeciw innowiercom. Krytykował tolerancyjną politykę Władysława. Sprzeciwiał się także próbom wzmocnienia władzy króla oraz staraniom o odzyskanie tronu w Szwecji. M.in. za sprawą Zadzika sejm podjął uchwałę o zamknięciu arianńskiej szkoły w Rakowie w 1638.



Jan Kazimierz, król polski (ur. 1609)

Postać raczej ponura, nie lubiana i nie dająca się lubić. Król polski Jan bardzo sympatyzuje z Austrią, ostentacyjnie gardzi polskością i Polakami, wobec lu-

dzi z natury jest nieufny i skryty. Miewa ciagoty do pobożnych rozmyślań i modłów, ale lubi także polowania i hulanki, a otacza się ludźmi bałamutnymi, nieambitnymi, zgłoł prostymi. Polityki nie lubi i niezbyt ją rozumie, za to wykazuje talenta militarne – w 1633 w bitwie o Smoleńsk sprawnie dowodzi pułkiem piechoty. Brat-król rad by go wydać za szwedzką królową Krystynę, a potem za którąś z księżniczek włoskich, ale nic z tego nie wyszło. W 1635 Jan jedzie z misją dyplomatyczną do Wiednia, której nie spełnia, za to przyjmuje służbę w armii cesarskiej przeciw Francuzom. Po rozbiciu jego regimentu wiezie hulaszczy żywot na dworze wiedeńskim, dopiero w III 1636 wraca do kraju. Zakochuje się na zabój w baronównie Guldenstem i gotów jest ją poślubić, ale król szybko wydaje ją za kogo innego. Król chce obdarzyć brata lennem w Kurlandii, a gdy sejm nie dał na to zgody, Jan Kazimierz obraża się i w I 1638 wyrusza do Hiszpanii, aby objąć tam obiecane wcześniej stanowisko wicekróla Portugalii. Latem jego okręt zatrzymują Francuzi w swym porcie i z woli kardynała Richelieu Jan Kazimierz zostaje uwięziony jako szpieg. Dopiero w III 1640 specjalne poselstwo polskie wojewody smoleńskiego Aleksandra Gosiewskiego doprowadza do uwolnienia królewicza, który w czerwcu wraca do kraju. Z kolei w II 1641 postanawia zostać jezuitą i nawiązuje tajną korespondencję z generałem zakonu. Latem 1642 udaje się w podróż do Niemiec z siostrą i jej mężem, księciem Filipem Wilhelmem Neuburskim. Następnie rusza do Włoch. We wrześniu 1643 wstępuje do zakonu jezuitów, złoścąc srodze króla, który pokłóci się nawet o to z jezuitami i papieżem. Dopiero w XII 1646 wraca do Polski, będąc tytularnym kardynałem, acz już zniechęcony i do zakonu i do kardynałstwa. W listopadzie 1647, widząc realne szanse na objęcie tronu Rzeczypospolitej, oficjalnie składa godność kardynalską. Zaczyna paktować o ślub z jedną z księżniczek austriackich, w maju 1648 wyjeżdża w tej sprawie do Wiednia.

Królowa Cecylia Renata (1611-1644)

Nieodrodna córka Habsburgów. Pani wyniosła, dumna, ostentacyjnie pobożna, zwolenniczka surowych obyczajów. Nie pcha się zbyt do polityki, nie jest typem intrygantki, ale to pewne, że sprzyja Niemczyźnie i katolicyzmowi. Z początku miała wiele do powiedzenia w sprawie mianowania urzędów przez króla, ale trwało to dopóty, dopóki król nie przekonał się, że na realne korzyści z sojuszu z Wiedniem nie ma co liczyć (1638/39). Wówczas zniechęcił się do polityki i mniej już liczył się ze zdaniem żony. Królowa sprzyja Ossolińskiemu i Albrychtowi Radziwiłłowi.

Piotr Gembicki (1585-1657)

Wcześniej powołany do stanu duchownego, gruntownie wykształcony za granicą, potem sekretarz Zygmunta III. Pełnił różne urzędy kościelne i był regentem kancelarii koronnej. Dopiero jednak za króla

Władysława objął poważne godności. W II 1633 posłował do cesarza Rzeszy, w 1635 układał się z posłami moskiewskimi, wobec planów ożenku króla z kalwiną protestował umiarkowanie. W XII 1635 został podkanclerzym koronnym i biskupem przemyskim. Odtąd wpływy i majątek Piotra rosły, dostają mu się bogate opactwa, a w IV 1638 kanclerstwo koronne po Zamoyskim. Trzyma się u boku króla i marczy palce w polityce koronnej. Jest przyjacielem Habsburgów (złosiłwi zwał go „przebrany Hiszpan”), zwalczając dyplomatyczne starania Francuzów, jest za surowym traktowaniem elektora pruskiego. Wobec sporów króla ze szlachtą czy Rzymem stoi po stronie autorytetu króla. Ma u szlachty opinię dumnego i wyniosłego, nader chciwego na pieniądze. Co ciekawe, nie lubi jezuitów i składa na nich skargi do Rzymu. Rywalizując o wpływy z Ossolińskim, zbliża się do Kazanowskiego i naraża się królowej Cecylii. W 1642 awansuje – niezbyt chętnie – na opróżniony stolec biskupa krakowskiego, oddając w I. 1643 kanclerstwo Ossolińskiemu. Odtąd odchodzi od polityki, a skupia się na sprawach kościelnych. Dopiero w 1646 zaczyna grzmieć przeciw wojnie z Turcją.



Karmazyni i panięta

Książę Jeremi Wiśniowiecki (1612-1651)

Od siódmego roku życia sierota, wychowywany przez stryja Konstantego. Kształcony w kolegium jezuickim, krótko we Włoszech, a w hiszpańskich Niderlandach poznawał sztukę wojkową. W 1631 wraca do kraju i przejmuje od stryja zarząd nad majątkiem po ojcu – olbrzymimi włościami na Zadnieprzu

ze stolicą w Lubniach. Przejmowanie słabo zagospodarowanych ziem potrwa do 1635, a pod zarządem Jeremiego rozkwitną one po wielokroć. W 1632 porzuca prawosławie dla katolicyzmu, budząc niepokój i żal wśród ruskiego ludu. Wiosną 1633 z prywatnym wojskiem bierze udział w wyprawie kaszt. kamienieckiego Aleksandra Piasoczyńskiego na południowe ziemie Moskwy. Latem bezskutecznie (wskutek wycofania się Kozaków) oblega Putywl, plądruje i pali okolice. Część wojsk Jeremiego walczy z Abazym paszą pod wodzą Koniecpolskiego. W II 1634 Jeremi z Adamem Kisielom i Łukaszem Żółkiewskim wiedzie drugą wyprawę w ziemie Moskwy, znów pustosząc i grabiąc. Następnie wspomaga wdowę Dowmontową, której włości zagarnął Samuel Łaszcza – książę w bitwie pokonuje ludzi Łaszczy, a dobra dowmontowskie odkupuje dla siebie. W 1636 są plany poślubienia siostry Jeremiego, Anny, samemu królowi Władysławowi (okrutnie mu się dziewczka podoba), jednak senat nie zezwala na to. W II 1638 książę żaręcza się z Gryzelką Zamoyską, córką kanclerza koronnego Tomasza. Wiosną na sejmie zawzięcie walczy o zachowanie ruskich tytułów książęcych, którym grozi kasacja, a przy tym zyskuje sobie wroga w Ossolińskim. W VI 1638 z wojskiem dołącza do hetmana Mikołaja Potockiego przeciw Kozakom, z którymi zmagania trwają do sierpnia. 27.II 1639 poślubia wreszcie Gryzelkę Zamoyską. Przed jesiennym sejmem 1639 prowadzi żywą agitację na rzecz zachowania starych tytułów książęcych, a za odebraniem nowych (co godzi w Ossolińskiego). Na początku 1640 Tatarzy pod nieobecność kniazia pustoszą Zadnieprze. 31.VII 1640 rodzi się jego syn pierworodny, Michał Tomasz. W 1641 umiera stryj Konstanty, ostatni dorosły Wiśniowiecki, więc Jeremi sięga po opiekę nad nieletnimi wnukami oraz synowymi Konstantyna. Wchodzi w spór z Aleksandrem L. Radziwiłłem, marszałkiem litewskim, który poślubił owdowiałą synową Konstantyna i jako ojczym rości sobie prawa do opieki. Jeremi zbrojnie zajmuje włości podopiecznych i w ich imieniu wytacza procesy, a w maju 1642 Eugenia odchodzi od męża Radziwiłła i wraz z dziećmi oddaje się pod opiekę Jeremiego. Latem 1643 książę gromi kolejną wyprawę tatarską na Zadnieprze. W I 1644 wraz ze Stanisławem Koniecpolskim straszliwie bije Tatarów Tuhaj-beja pod Ochmatowem. W 1644 na fałszywą wieść o śmierci Adama Kazanowskiego zagarnia siłą należące doń Rumno (miasto z zamkiem), co prowadzi do głośnego procesu, w którym na księcia spada banicja. Książę odwołał się do poparcia sejmików, a że faktycznie miał prawo do Rumna, w 1645 król i sejm przyznają mu rację. W I 1645 odbija część jasyru Tatarom grabiącym ziemie moskiewskie i odsyła carowi. W IV 1646, po śmierci Stanisława Koniecpolskiego, zostaje wojewodą ruskim. Wszczytna spór o miasto Hadziacz i podległą miastu włość, którą wydzierżawił legalnie, lecz okazało się, że wcześniejsze nadanie włości miał Aleksander Koniecpolski, syn

zmarłego. Książ najechał włość hadziacką zbrojnie, szturmem zdobył miasto i wszystkie osady. W VI 1646, mimo kuszenia buławą polną, sprzeciwia się wojnie tureckiej. Na sejm X-XI 1646 nie przyjeżdża, rzekomo chory, omijając sąd sejmowy w sprawie Hadziacza. W tymże roku wybija wspólnie z Januszem Tyszkiewiczem Samuela Łaszcza ze starostwa kaniowskiego i zajmuje je bezprawnie, o co skarży go syn Łaszcza Michał i w II 1647 zyskuje na księcia zaoczny wyrok – zwrot starostwa i 100 000 odszkodowania. Na kolejnym sejmie w maju 1647 książ wprost grozi rozlewem krwi, dochodzi jednak do jakiejś takiej ugody i książ ustępuje z Hadziacza. IX-XI 1647 z wojskiem wyprawia się głęboko w Dzikie Pola, bezowocnie prowokując Tatarów. W II 1648 przychodzą wieści o buncie Chmielnickiego. Co dalej – wiadomo z „Ogniem i mieczem”.

Inni Wiśniowieccy

Konstanty Wiśniowiecki (1564-1641) (daleki stryj Jaremy)

Wojewoda bełski 1636, wojewoda ruski 1638, starosta czerkaski i kamionacki. Do 1635 żonaty z Katarzyną Korniaktówną, potem z Krystyną Strusiówną. Bardzo bogaty i wpływowy pan, doświadczony w polityce i wojnie. Przeżył śmierć własnych synów i przejął opiekę nad ich rodzinami. Po jego śmierci jedynym dorosłym Wiśniowieckim zostaje Jeremi.

Synowie Konstantego:

Janusz Wiśniowiecki (1598-1636)

Starosta krzemieniecki, od 1633 koniuszy wlk. koronny. Żonaty z Eugenią Katarzyną Tyszkiewicz. Syn: Dymitr Jerzy.

Jerzy Wiśniowiecki (zm. 1641)

Starosta kamionacki od 1637, w 1639 ożeniony z Eufrozyną Eulalią Tarnowską.

Aleksander Wiśniowiecki (zm. 1638/39)

Rotmistrz królewski, starosta czerkaski w 1638.

Krzysztof Radziwiłł (1585-1640)

Jeden z możniejszych Radziwiłłów, od 1615 hetman polny litewski, od 1635 hetman wielki litewski i wojewoda wileński. Dowodził wojskami przeciw Rosji w wojnie 1632-34, prowadził przeciw Szwedom udaną kampanię w Inflantach do 1635. Potem zaprzestał wojowania, skupiając się na gospodarce we włościach. Wielki protektor protestantów (sam kalwin) i dobry gospodarz. Słynne były (w całej nawet Europie) zwłaszcza ogromne stadniny koni radziwiłłowskich. Za Zygmunta III był opozycjonistą, w wielkiej niełasce. Za to sojusznik królewicza Władysława, a później jego stronnik jako króla. Gorący rzecznik ślubu Władysława z protestantką palatynówną, od 1637 jednak obrażony na króla – zapewne właśnie za rezygnację z tego małżeństwa. Przeciwnik przymierza z Habsburgami.

Inni znani Radziwiłłowie

Janusz Radziwiłł (1612-1655)

Za młodu gruntownie kształcony w Niemczech i Holandii. Walczył w wojnie z Moskwą w 1633. W 1638 żonaty z Katarzyną Potocką (katoliczką, mimo że sam kalwin). Protektor protestantyzmu na Litwie, wielki darczyńca i fundator. Nadzorował olbrzymi majątek brata Bogusława pod jego nieobecność. W 1645 ożeniony z Marią Lupul, córką hospodara mołdawskiego. Od 1646 hetman wielki litewski.



Bogusław Radziwiłł (1620-1669)

Pan majątności birżańskich oraz słuckich, m.in. miast Birze, Dubinki, Słuck, Kopył, Kiejdany, Newel, Siebież, Wizuny, Węgrów w województwach nowogrodzkim, trockim, wileńskim, witebskim, podlaskim i na Żmudzi. Od 1637 przebywa za granicą, w Niemczech, Holandii, Anglii i Francji. Wróci do kraju dopiero w 1648.

Zygmunt Karol Radziwiłł (1591-1642)

Dziedzic ordynacji nieświeskiej w 1636, ale ustąpił ją w sporze z bratem Aleksandrem Ludwikiem. Sam był czelkiem wojennym. Został kawalerem maltańskim, opiekował się komandorią maltańską w Poznaniu i stwołowicką (ufundowaną przez ojca, „Sierotkę”) na Litwie. W 1621 bił Turków pod Chocieniem, w 1622 dowodził lisowczykami na służbie cesarskiej w Nadrenii. Krajczy litewski 1633, podczaszy litewski 1638, wojewoda nowogrodzki 1642.

Aleksander Ludwik Radziwiłł (1594-1654)

Za Zygmunta był z dala od dworu i polityki. Po tem wierny stronnik Władysława IV. Do 1638 żonaty z Teklą z Wołłowiczów, rok później z Eugenią Katarzyną Tyszkiewicz (rozwód 1642 – patrz również: Jeremi Wiśniowiecki). 1631-1635 wojewoda brzeski litewski. Od 1635 marszałek nadworny litewski, od 1637 wielki litewski. Z łaski królewskiej wypadł dopiero pod koniec życia króla, a to dlatego, że sprzeciwiał się wojnie z Turcją. Starosta słonimski, upicki, brasławski, szadowski, nowowolski, jurborski, administrator szawelski i olicki.

Stanisław Lubomirski (1583-1649)

Po ojcu dziedzic sporej fortuny, pomnożonej dzięki małżeństwu (1613 r.) z Zofią Ostrogską. W 1642 ma 10 zamków, 12 miast, 300 wsi, liczne lasy, stawy, młyny, własną kopalnię soli i jest jednym z najbogatszych panów koronnych. Sławny po bitwie chocimskiej 1621 (dowodził po śmierci Chodkiewicza), wcześniej w 1609 był w oblężeniu Smoleńska, później nie raz własnym wojskiem zaprowadzał porządek w województwie krakowskim (m.in. bił watahy lisowczyków). Popularny polityk sandomierskiego i krakowskiego, kilkakrotnie poseł na sejm. Od 1625 wojewoda ruski i przyjaciel Jerzego Zbaraskiego. Starosta krzepicki i zatorski od 1633, niepołomicki od 1635. W 1634 czasowo zastępuje Koniecpolskiego w hetmaństwie na Ukrainie. W 1635 wiodł 3000 wojska na Szweda, tam nawiązał przyjazne kontakty z posłem francuskim hrabią d'Avaux. Gorliwy katolik (acz nie lubił jezuitów), niechętny małżeństwu króla z kalwiną. Od 1638 wojewoda i starosta krakowski; przeciwnik Kawalerii Orderowej, a później wojny tureckiej. Od 1640 książę Cesarstwa Niemieckiego. W usposobieniu serdeczny wobec ludzi, bardzo lubiany i szanowany przez szlachtę krakowską, ale też bywa gwałtowny gdy wpadnie w gniew. Synowie: Aleksan-

der Michał; Jerzy Sebastian (patrz niżej); Konstanty Jacek.

Jerzy Sebastian Lubomirski (ur. 1616)

Młodzieniec dumny i bardzo ambitny. W polityce działa od 1636, już jako starosta sądecki, często marszałkuje sejmikowi w Proszowicach i bywa obierany posłem na sejmy.



Krzysztof Opaliński (1611-1655)

Kształcony za granicą, od 1631 w kraju, od 1632 starosta śremski. W 1633 obejmuje po śmierci ojca 23 wsie z rezydencją główną we Włoszkowicach, opiekuje się też Sierakowicami i okolicznymi wsiami, które brat Łukasz zostawił od 1639 w jego zarządzie. Polityk sejmikowy poznański, poseł na sejmy z Wielkopolski. Od 1634 żonaty z Teresą Konstancją Czarnkowską. W 1635 przeciw Szwedom powołał własną chorągiew jazdy. Od IV 1637 wojewoda poznański (po stryju Janie). W 1638 popiera pomysł cel morskich, ale sprzeciwia się Kawalerii Orderu i zaciągom wojsk. Naraza się Ossolińskiemu sprzeciwem wobec uznania tytułów książęcych. W 1639-1645 skupia się na polityce wojewódzkiej; rywalizuje z Bogusławem Leszczyńskim, który jako starosta generalny wielkopolski wyrósł na drugą potęgę w poznańskim i kaliskim. W VII 1645 otrzymuje zaszczyt udania się po nową królową i zaślubia ją w Paryżu w zastępstwie króla. Od 1646 starosta kowelski (Wołyń) i aktywny przeciwnik wojny tureckiej. Sam katolik, ale nie sprzyja jezuitom, a toleruje innowierców, zwłaszcza ludzi nauki i sztuki.

Synowie: Piotr Adam (1636), Jan Karol (1642).

Inni znani Opalińscy

Do 1637 głową rodu był stryj Jan, wojewoda poznański, wielki stronnik jezuitów i posiadacz sporego majątku, który przekazał wdowie i własnym synom.

Brat Łukasz (1612-1662), od 1630 starosta pobiedzki, 1638 podkomorzy kaliski, 1640 podkomorzy poznański (aczkolwiek nie dba o podkomorstwo), 1642 starosta hrubieszowski; od 1639 po ślubie przenosi się do Rytwian, zostawiając poznańskie dobra w rękach Krzysztofa.

Dalszym krewnym jest inny Łukasz, od 1630 marszałek wielki koronny, sprawny i surowy w pełnieniu obowiązków, darzony zaufaniem królewskim, ale pazerny i okrutny wyzyskiwacz dzierzonych starostw (leżajskie, do 1642 hrubieszowskie, do 1645 łosickie, kamienieckie, odolanowskie, pilskie, ujskie, waleckie). To ten właśnie Opaliński pokonał ongiś Stanisława „Diabła” Stadnickiego.

Rafał Leszczyński (1579-1636)

Wszechstronnie wykształcony – prawo, humanistyka, teologia, wojskowość i nauki ścisłe (studia u Galileusza), obyty z różnymi krajami Europy. Do końca życia zagorzały protestant i protektor protestanckich wyznań. Od 1604 do 1635 żonaty z Anną Radziwiłłówną. Politykę zajął się wprawdzie na sejmikach woj. sandomierskiego, był posłem na sejmy, w 1618 został kasztelanem kaliskim, a w 1620 wojewodą bełskim, w 1633 starostą hrubieszowskim. Był jednym z przywódców opozycji przeciw Zygmuntowi III, ale zawsze spiskował ostrożnie i skrycie, wystrzegał się zaś jawnego buntu. Całą działalność polityczną podporządkował religii. Sprzyjał Francji i Szwecji oraz mniejszym krajom różnowierczym. Kontaktował się z Gaborem Bethlenem (księciem siedmiogrodzkim) i Jerzym Wilhelmem (elektorem pruskim). Gości i otacza opieką uchodźców religijnych z Czech (braci czeskich) i Śląska, zakłada zbory i szkoły różnowiercze, opiekuje się istniejącymi. Szczególnie rozkwita rodowe Leszno, gdzie szkołę prowadzi Jan Amos Komeński, wybitny i nowatorski pedagog z Czech. Po rozejmie szwedzkim 1629 kontaktuje się z Axelem Oxenstierną, popiera starania Jerzego Wilhelma o swobody w Prusach (za co bierze pensję 3000 zł rocz-

nie) i – generalnie – wspiera wszelkie państwa i władcy protestanckich. Gorąco popiera pomysł ożenienia króla z kalwiną. Bierze udział w rokowaniach ze Szwecją 1635, tamże nawiązuje bliskie kontakty z posłem francuskim hrabią d’Avaux. Nie zamierza jednak dać wciągnąć Rzeczypospolitej do wojny. Po pokoju 1635 chce, aby król u cesarza przemówił w obronę zbuntowanych księstw śląskich. Umiera w marcu 1636 roku.

Zgromadził spory majątek – 17 miast i ponad 100 wsi w Wielkopolsce, Baranów z przyległościami w sandomierskim, Włodawę na Podlasiu, Woronczyn, Romanów i Beresteczko na Wołyniu i Rusi, w 1612 założył kompleks dóbr weniawę pod Lublinem.

Synowie: Rafał, gruntownie wykształcony, dziedzic Włodawy (m.in.) i również znany patron różnowierców; Andrzej (patrz niżej), Bogusław (patrz niżej), Władysław.

Bogusław Leszczyński (ok. 1612-1659)

Z wyznania brat czeski, wychowanek Komeńskiego, gruntownie wykształcony i za granicą. W kraju od śmierci ojca (1636), odziedziczył Leszno, Radzymin na Mazowszu, część Pragi pod Warszawą, później dokupił więcej dóbr. Politykuje na sejmiku w Środzie, stamtąd posłuje na sejm, rywalizuje z Krzysztofem Opalińskim. Domaga się poszanowania praw innowierców. W 1638 posłuje do elektora w sprawie cel, ustala traktat w Köpenick z I. Hoverbeckiem. Od 1638 do 1656 żonaty z Anną Denhoff (córką Kaspra, woj. sieradzkiego). Na początku 1642 przechodzi na katolicyzm, ale nadal otacza opieką różnowierców. W 2.XI.1642 zostaje starostą generalnym wielkopolskim, sprzątnąwszy urząd sprzed nosa K. Opalińskiemu. W III 1645 rada senatu zleca mu wraz Opalińskim przygotowanie obrony Wielkopolski na wypadek wtargnięcia obcych wojsk, jako że blisko granicy toczą się walki szwedzko-niemieckie. W XII 1645 zwołuje w tej sprawie zebranie szlachty kaliskiej i poznańskiej, sam zaciąga 800 piechurów. W 1646 na sejmie kieruje opozycją wielkopolską, występując przeciw planom króla. Doskonały mówca, lecz człek nieuczciwy, samolubny i niezbyt przez szlachtę lubiany.

Synowie: Bogusław, Jan Przecław, Rafał.



Andrzej Leszczyński (ok. 1606-1651)

Wyszkolony za granicą, zdolny dyplomata, poeta, stronnik Francji i znajomy francuskiego pośła Klaudiusza hrabiego d'Avaux. W kraju od 1636, po śmierci ojca obejmuje dobra baranowskie w sandomierskim, Stary i Nowy Czaratorysk z 40 wsiami na Wołyniu i starostwo dubieńskie. Również jest opiekunem innowierców, troszczy się o zbory w Baranowie, Romanowie i Beresteczku. Od 8.III 1641 wojewoda dorpaczki, lecz nie bierze aktywnego udziału w polityce. Żonaty wpraw z Anną Korecką, od 1643 z arianką Katarzyną Niemirycz, potem z Krystyną z Kalinowskich, wdową po ks. Konstantynie Wiśniewieckim. Syn: Samuel, ur. 1637.

Inni Leszczyńscy

Rafał miał dwóch braci, Andrzeja i Wacława, z których każdy pozostawił synów wychowanych w wierze katolickiej. Synowie Andrzeja, wojewody brzeskiego kujawskiego, to Przelaw kasztelan nakielski 1642, starosta kcyński 1643, kasztelan śremski 1644; Wacław 1643 referendarz koronny, 1644 biskup warmiński; Jan kasztelan gnieźnieński 1645. Synowie Wacława, kanclerza wielkiego koronnego: Andrzej biskup kamieniecki 1640 i podkanclerzy koronny 1645, Władysław dworzanin królewski 1634 i poseł na sejm ze Środy, Jan jezuita a później ksiądz świecki, biskup kijowski 1648; Rafał pułkownik królewski.

Jakub Sobieski (1590-1646)

Od 1626 krąjczy koronny, od 1635 podczaszy koronny, od 1639 wojewoda bełski, od 1641 wojewoda ruski. W 1646 mianowany kasztelanem krakowskim. Mąż wielkiego rozumu i waleczności. W 1617 z własną chorągwią husarską szedł na Moskwę z królewiczem Władysławem, w 1621 pod Chocim na Turków, w 1633 na Abazego paszę; wszędzie brał udział w rokowaniach pokojowych. Bijał Tatarów i Kozaków na Rusi. Bardzo aktywny i wytrawny polityk, często obierany do różnych komisji. Ma olbrzymi majątek, w sporej części dzięki ożenkom (1627 rok; Teofila Zofia Daniłowicz wniosła mu w posagu spadek po Żółkiewskich i część dóbr Daniłowiczów). Cieszy się opinią mądrego i rzetelnego człowieka. Możni panowie nieraz proszą go na mediatora w sporach czy powierzają opiekę nad dziećmi na wypadek swej śmierci (m.in. Tomasz Zamoyski uprosił go o opiekę nad synem Janem, dziedzicem ordynacji zamojskiej). W polityce występuje przeważnie jako obrońca przywilejów szlacheckich, ale ogólnie popiera plany królewskie (nawet Kawalerię Orderową); obcuje też przy tolerancji religijnej. Starosta trembowelski, krasnostawski, jaworowski, stryjski, kałuski, barski i gniewski. Dzieci: Marek (1628), Jan, Stanisław Michał, Katarzyna.

Źródła do samodzielnych poszukiwań

Starostom, którzy mają ambicje jak najlepiej prowadzić postacie magnatów, polecamy trzy arcywoborne źródła. Primo, księgę Władysława Czaplińskiego i Józefa Długosza „Życie codzienne magnaterii polskiej w XVII wieku”, w której opisano wszelkie aspekty domowego i publicznego żywota magnatów, a z nią razem tom Jerzego Lileyki „Życie codzienne w Warszawie za Wazów”. Secundo, „Polski Słownik Biograficzny” tudzież osobne książkowe biografie ważnych person. Tertio, „Genealogię” Władysława Dworzaczka lub inny zbiór drzew genealogicznych możliwych rodów polskich. Na internetowych paginach znaleźć można niejedną genealogię i niejedną biografię, wszakże źródła biblioteczne są pełniejsze i pewniejsze. Na naszej stronie internetowej „Swawolna Kompania” www.dzikiepole.com która jest oficjalną witryną tejże gry, będziemy umieszczać coraz to nowe opracowania magnatów, a również Panowie i Panie Gracze niechybnie wspomogą nas w tym zbożnym dziele. Może kiedyś powstanie kompletna mapa magnacka dla lat 1632-1648?

V. Krótki przegląd krajów Europy

Austria

Religia: katolicyzm

Relacje: sojusznicze, choć Habsburgowie zrobiliby co mogli, aby osłabić Rzeczpospolitą, mają ochotę zwłaszcza na Małopolskę i Ruś Czerwoną (1637-44 związek dynastyczny; potem słaby sojusz siłą tradycji)

Kontakty: stały kontakt dyplomatyczny; w Rzplitej austriacka agencja oraz sympatycy Habsburgów

Władze: cesarz niemiecki Ferdynand II, od 1637 Ferdynand III

Francja

Religia: katolicyzm

Relacje: zmienne (nieprzychylnie w 1637-1644, potem sojusznicze)

Kontakty: aktywność dyplomacji francuskiej w polityce wewnętrznej i zagranicznej Rzplitej

Władze: król Ludwik XIII; olbrzymie wpływy kardynała Richelieu do 1642 (od 1643 kardynał Jules Mazarini)

Prusy Książęce i Brandenburgia

Religia: Prusy – luteranizm, Brandenburgia – kalwinizm

Relacje: bardzo niechętne (zależność lenna)

Kontakty: bezpośrednie przez granicę

Władze: książę Jerzy Wilhelm Hohenzollern (elektor brandenburski), od 1640 Fryderyk Wilhelm

Rosja

Religia: prawosławie

Relacje: nieprzyjazne i wrogie

Kontakty: handlowe i dyplomatyczne; od 1644 ostrożny sojusz przeciw Tatarom

Władze: car Michał Romanow (ur. 1596), od 1645 Aleksy Romanow (ur. 1629)

Krym

Religia: mahometanizm

Relacje: nieprzyjazne (nieustanne potyczki)

Kontakty: handlowe; wojna podjazdowa

Władze: chan z rodu Gerejów (lennik Turcji)

Turcja

Religia: mahometanizm

Relacje: bardzo różne: w czasie wojen wrogość, jednak w czasie pokoju pomimo niechęci żywe kontakty handlowe

Kontakty: handlowe i dyplomatyczne (głównie skargi wzajemne na poddanych)

Władze: sułtan Murad IV, od 1640 Ibrahim

Szwecja

Religia: luteranizm

Relacje: nieprzyjazne – Szwecja chce zdobyć dla siebie polskie porty i wybrzeże Bałtyku

Kontakty: handlowe i dyplomatyczne

Władze: królowa Krystyna; wielkie wpływy kanclerza Axela Oxenstierny

Anglia ze Szkocją i Irlandią

Religia: Kościół anglikański, Szkocja – prezbiterianizm

Relacje: neutralne

Kontakty: handlowe

Władze: król Karol I Stuart

Niderlandy

Religia: kalwinizm

Relacje: neutralne

Kontakty: handlowe

Władze: namiestnik Zjednoczonej Republiki Niderlandów

Państwa włoskie

(osobne księstwa i republiki)

m.in. Republika Wenecka, Republika Genui, księstwo Sabaudii

Religia: katolicyzm

Relacje: neutralne, czasami sojusznicze

Kontakty: handlowe, dyplomatyczne; z Wenecją czasami sojusz antyturecki

Władze: książęta, dożowie lub parlamenty

Państwa Rzeszy Niemieckiej

(osobne księstwa i wolne miasta)

Religia: katolicyzm, luteranizm, kalwinizm

Relacje: neutralne, czasami próby sojuszu

Kontakty: handlowe, dyplomatyczne

Władze: książęta lub rady miejskie

Hospodarstwa wołoskie i Siedmiogród

Religia: Wołoszczyzna – prawosławie; Siedmiogród – katolicyzm

Relacje: neutralne, okazjonalnie plany sojuszu antyturckiego

Kontakty: handlowe, dyplomatyczne (próby osłabienia wpływów tureckich)

Władze: gospodar mołdawski, gospodar wołoski, książę siedmiogrodzki

(zależność lenna od Turcji; w Siedmiogrodzie silne wpływy austriackie)



Hiszpania i Portugalia

Religia: katolicyzm

Relacje: neutralne (sojusznik sojusznika)

Kontakty: znikome

Władze: król Filip IV; ogromne wpływy ma książę Olivares;

od 1640 Portugalia osobnym państwem pod władaniem Jana IV

Dania

Religia: luteranizm

Relacje: zmienne (w 1638 wrogie; po 1642 próba sojuszu)

Kontakty: handlowe; konflikt o sprawy morskie; od 1642 nieudany sojusz antyszwedzki

Władze: król Chrystian IV



Prawem i lewem

albo instructuarium prawa pospolitego

W wigilią wigili św. Tomasza sądy się trybunalskie kończyły. Marszałek albo prezydent mową publiczną żegnał swoich kolegów, ziemstwo i palestrę; ci nawzajem przez jednego spomiędzy siebie żegnali trybunał, przesadzając się na panegiryki jedni dla drugich, chociaż niejeden deputat i patron za niesprawiedliwą sentencyją i szalbierskie usługi wart był kary, nie pochwały. W wigilią św. Tomasza już nie było żadnych perorów na ceremonii, którą od nich ziemstwo odbierało, jako sądził według Boga, sumnienia i prawa i jako nie brał korupcyi. Każdy deputat taką rotą przysięgał, ale nie każdy sumnieniem spokojnym i głosem wyraźnym wymawiał te słowa. Byli tacy, których kaszel dusił, choć go przed przysięgą i po przysiędze nie cierpieli, usta im bladły i ręka, położona na krucyfiksie, trzęsła się jak w paroksyźmie febry, ile kiedy na niektórych pacjenci przytomni wołali z boku: „Bój się Boga! nie przysięgaj, otoś brał korupcyją, oto te rumaki zaprzężone do karety, oto te bryki naładowane sprzętami, którychś z sobą nie przywiózł, wydają się, żeś przedawał sprawiedliwość!” - deputat jednak, choć struchlały na poły, kończył co prędzej przysięgę, co tchu wsiadał do powozu i uciekał z Lublina.

[Jędrzej Kitowicz, „Opis obyczajów”]



Prawa szlachecka polskiego

Po pierwsze

Szlachcic nie może zostać uwięziony bez prawomocnego wyroku sądowego, chyba że złapie się go na gorącym uczynku (*in recenti et manuali facto*) lub schwyta w ciągu 48 godzin od popełnienia przestępstwa.

Niestety: Prawo dotyczy tylko szlachty osiadłej, posiadającej własny kawałek ziemi.

Po drugie

Nie musi płacić żadnych podatków prócz łanowego (2 grosze z łana chłopskiego), wyjąwszy te, które nałoży na niego szlachecki sejm. Nawet pomimo tego, zdarza się jednak czasami, że niejeden z bardziej porwanych panów braci wyczekuje na poborców 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, błaznie!”, ów odparł prosto: „Nie jestem błaznem, lecz obywatelem, który wybiera królów i obala tyranów”. Zwykle jednak w wystąpieniach przeciwko królowi zachowuje się pewien umiar. W końcu władca jest pomazańcem bożym. Nie wolno go znieważać i szargać jego imienia, bo za obrazę majestatu grożą kary.

Po czwarte

Każdy szlachcic ma zupełną wolność wyznania. Może być katolikiem, może także wyznawać kalwinizm, prawosławie czy każdą inną religię. Nawet polscy Tatarzy, którzy służą Rzeczypospolitej mogą wzywać Allacha. Gdy kto chce, to może być nawet Arianinem. Tylko po co?

Po piąte

Każdy pan brat może wybierać na sejmiku swojego województwa lub ziemi lub zostać wybrany 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 muszą zapadać za wspólną zgodą obradujących. Jeśli bowiem mają dotyczyć całej szlachty, wszyscy powinni wyrazić konsens.

Niestety: Prawo dotyczy tylko szlachty osiadłej, posiadającej własny kawałek ziemi.

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.

Kancelaria grodzka

Swawolnej Kompanii nieraz przyjdzie załatwiać sprawy urzędowe. Najczęściej odwiedzać będą kancelarię grodzką, podlegającą staroście lub wojewodzie. Sądy grodzkie odpowiadają się co sześć tygodni, lecz urząd grodzki (kancelaria) otwarty jest codziennie prócz niedziel i świąt. Kancelarią zarządza pisarz grodzki, udostępniając księgi dla wpisów i wydając wypisy. Prowadzi się osobne księgi dla każdego powiatu, a bezpośrednio opiekuje się nimi pisarz powiatowy, zwany pisarkiem lub podpiskiem.

Oblata

Według zwyczaju, wszystkie akty prawne – testamenty, umowy kupna-sprzedaży, pożyczki zastawne, dzierżawy etc. należało „oblatować” w grodzie, czyli wpisać do ksiąg grodzkich (tak jak dzisiaj czyni się u notariusza). Dokument „oblatowany” nabierał pełni mocy prawnej i trudno było podważać jego autentyczność. W razie potrzeby pisarz za opłatą wydawał wypisy z ksiąg. (Podobnie brać można wypisy z ksiąg sądu ziemskiego, od pana pisarza ziemskiego.)

Protestacja

Swawolne Kompanie często miewają zatargi i biatyki, po których strona poszkodowana (a nieraz obie strony) zwykle składa w grodzie protestację. Jest to

oficjalna skarga na winowajcę wraz z dokładnym opisem incydentu i poniesionych szkód. Protestację można wnosić przeciwko rozbójnikom, porywaczom, nieuczciwym sędziom itd. (Raz pewien szlachcic składał protestację przeciw zajęciu grodów pogranicznych przez cara Rosji.)

Odpowiedź

Zawzięci pniacze i gwałtownicy nieraz wysyłali przeciwnikom „odpowiedzi”, czyli groźby dostarczane drogą urzędową. Przestrzegało się wroga, aby się strzegł „w domu, w kościele, w łaźni, na polu, jedząc, śpiąc, na drodze i na każdym miejscu, bo się na nim mścić będę i na gardle jego usiędę”. Odpowiedź wpisywano do ksiąg grodzkich, a woźny za opłatą dostarczał dokument lub odczytywał publicznie na rynku.

Sąd grodzki

Zasadniczo sądowi grodzkiemu powierzono sądownictwo nad szlachtą nieosiadłą (gołotą), Żydami, miastami królewskimi i ludźmi luźnymi. Szlachta osiadła podlegała władzy grodu jedynie w czterech przypadkach kryminalnych. Były to tzw. cztery artykuły starościńskie (lub grodzkie): podpalenie, napad na dom szlachecki, zgwałcenie, rozbój na drodze królewskiej. Za te występki starosta miał prawo pojąć, osądzić i skazać szlachcica bez prawa do apelacji. (W praktyce jednak, gdy szlachcicowi groziła kara śmierci, nieraz apelowano do króla i do sejmików.)



Starostowie często wykraczali poza cztery artykuły grodzkie i pozywali szlachtę osiadłą np. za zabójstwa w zwadzie czy pojedynku. Zwłaszcza gdy schwytano przestępcę na gorącym uczynku lub doścignięto w ciągu 48 godzin – wtedy starosta miał prawo nawet posesjonata wtrącić do więzy.

Naganienie szlachectwa

Za nieprawne podawanie się za szlachcica grozi pół roku więzy (dolnej) i konfiskata wszystkich dóbr (połowa idzie dla skarbu, połowa dla delatora - oskarżyciela). Wymaga się, aby oskarżony udowodnił swoją niewinność. Aby poświadczyć szlachectwo, potrzeba aż 8 świadków – po dwóch z rodu ojca i babki ojczystej i dwóch ze strony matki i babki macierzystej. Można także „uczynić wywód szlachectwa” na sejmiku w swej rodzinnej ziemi, na podstawie dokumentów, zeznań krewnych i innych świadków. Wartość mają także dokumenty (kupno ziemi, dzierżawy, wyroki), w których dana osoba występuje jako szlachcic.

Szlachcic traci swoje szlachectwo, gdy sprawuje jakiś urząd miejski lub zarabia na życie handlem i rzemiosłem (nie liczy się oczywiście handlowanie płodami własnego folwarku). Wobec takich panów braci również można stosować naganienie szlachectwa.

Pojedynek

Od 1588 pojedynek jest zakazany pod karą 60 grzywien i pół roku więzy górnej (na Litwie grozi kara śmierci, ale się jej nie orzeka). Za zabójstwo w pojedynku grozi zwykła kara jak za zabójstwo szlachcica (rok i 6 niedziel więzy dolnej i opłata główszczyzny). Ponieważ pojedynek jest zabroniony, za samo wyzwanie można podać przeciwnika do sądu (wpisując do ksiąg protestację).

Wybicie z dóbr

W przypadku zagarnięcia majątności przemocą w ciągu miesiąca można zgłosić skargę do grodu. Urząd przeprowadza dochodzenie na miejscu (tzw. skrutynium). Gdy stwierdzi, że faktycznie „wybito z dóbr” siłą, starosta ma obowiązek przywrócić posiadanie skarżącemu – i to bez badania praw do posiadania! (Jak legalnie wyrzucić kogoś z dóbr – patrz niżej: Egzekucja wyroków.)

Sąd ziemski

Sąd ziemski zbiera się cztery lub trzy razy do roku na tzw. „roczkach ziemskich”. Składa się z urzędników wybieranych przez szlachtę na sejmikach – sędziego, podśędka i pisarza ziemskich. Wszyscy to szlachcice osiadli w danym powiecie czy ziemi. Sąd ziemski rozpatruje wszelkie sprawy cywilne i drobne karne obywateli danego regionu. Głównie wyznacza odszkodowania za szkody i zniszczenia i rozstrzyga spory własnościowe, z czego najważniejsze są sprawy

o własność i dziedziczenie ziemi. Sąd ziemski ma własne księgi, w których wpisuje się wyroki oraz wszelkie zmiany w posiadaniu ziemi w danym powiecie. Księgi ziemskie (i wiele grodzkich, ale te nie wszystkie) mają walor wieczystości, co oznacza, że zarejestrowana w nich transakcja ma wiążącą moc prawną. Niestety, w niektórych ziemiach skłócona szlachta potrafi całymi latami nie uzgodnić kandydatów na opróżnione urzędy, skutkiem czego roczki ziemskie nie odbywają się, a coraz więcej spraw przechodzi do grodu.

Spadek

W małżeństwie istniał podział na posiadłości męża i posiadłości żony. Zwykle mąż zarządzał wszystkim, ale majątku żoniniego nie mógł sprzedawać ani zastawiać, na włościach żony nie wolno też dochodzić długów zaciągniętych przez męża. Również w testamencie mąż dysponował tylko swoim majątkiem. Mógł go zapisać komu chciał, z tym wyjątkiem, że kościołom czy klasztorom wolno zapisać jedynie ruchomości i pieniądze (nieruchomości i fundacje dla kościołów i klasztorów czyni się tylko za życia).

Bez testamentu: Majątek matki dzieci dziedziczyli po równo. Majątek ojca synowie dziedziczyli w 3/4, córki zaś (bez względu na liczbę) w 1/4. Gdy przychodziło do podziału, najstarszy syn dzielił cały majątek na części, a spadkobiercy po kolei wybierali część dla siebie – zaczynał najmłodszy syn, a ostatnią część brał dokonujący podziału spadkobierca. Dobra, które ojciec wyznaczył na posag i wiano dla córek (lub równowartość tych dóbr), należały im się prawnie również od ojcowych spadkobierców (a nawet wierzycieli, gdyby majątek przepadł).

Rozgraniczenie dóbr

Jeśli sąsiad narusza granice, wnosi się skargę przed sąd ziemski. Tam rozpatruje się skargę i przyznaje jednej ze stron prawo aktoratu, czyli wniesienia sprawy do sądu podkomorskiego jako pozywający. Następnie sprawę przedkłada się podkomorzemu, a ów jedzie na miejsce sporne i dokonuje rozgraniczenia dóbr, tak jak to opisano w Księdze VII w sekcji „O sądach podkomorskich”.

Trybunały

Trybunał to sąd wyższej instancji, ale niezawodowy, złożony z deputatów szlacheckich wybieranych co roku na sejmikach deputackich. Raz obrany deputat mógł być obrany ponownie dopiero po 4 latach. Szlachta pod przewodnictwem marszałka sądzi sprawy szlacheckie, wniesione jako apelacje od sądów ziemskich, grodzkich i podkomorskich. Sprawy pomiędzy szlachtą a duchowieństwem sądzi skład mieszany, złożony w połowie ze szlacheckich, w połowie z duchownych deputatów (duchownym przewodniczy prezydent). Przy wyrokowaniu dąży się do jednomyśl-

ności – na decyzję większości Trybunał zdaje się dopiero w trzecim głosowaniu.

Trybunał Koronny składał się początkowo (w 1578) z 27 deputatów szlacheckich i z 6 duchownych, a po rozszerzeniu kompetencji na ziemie ruskie i pruskie – z 51 świeckich i 14 duchownych, a od 1635 doszło 2 świeckich z woj. czernihowskiego. Sądzi wiosną i latem w Lublinie dla spraw Małopolski, a jesienią i zimą w Piotrkowie dla Wielkopolski. Osobny Trybunał Litewski z 49 deputatów świeckich i trudnej do ustalenia liczby duchownych zbiera się w Wilnie na pierwszą kadencję dla województw wileńskiego, trockiego, smoleńskiego, brzeskiego i połockiego, a potem z tym samym marszałkiem lecz innymi deputatami na „kadencję ruską”, na zmianę – jednego roku w Mińsku, drugiego w Nowogródku (od poniedziałku po Trzech Królach przez 22 tygodnie; dla ruskich województw Litwy – mińskie, nowogródzkie, witebskie i mścisławskie).

Od wyroku Trybunału można apelować tylko do sądu sejmowego (król + senatorowie + 8 delegatów izby poselskiej), asesorskiego lub relacyjnego. Sądy te mają jednak ścisłą specjalizację i apelacje można zgłaszać tylko w ramach ich kompetencji.

Proces ziemski

Pozew

Sąd ziemski lub grodzki musiał wpięć pozwwać oskarżonego – szlachtę osiadłą pozwem pisemnym, wobec gołoty wystarczał ustny. Pozew doręczał woźny (ziemski lub grodzki), często w asyście dwóch szlachciców-świadków, a relację o doręczeniu wpisywał do specjalnego rejestru (wokandy). Pozew pisemny należało dostarczyć pozwanemu do jego dóbr, w których był osiadły, ale niekoniecznie do rąk własnych (np. można było przybić na drzwiach dworu). Po dostarczeniu pozwu woźny wpisywał relację do ksiąg sądowych.

Ogłędziny

A nieraz przed wystawieniem pozwu woźnego wzywano na miejsce zdarzenia. W asyście świadków dokonywał ogłędzin zwłok, oceniał wyrządzone szkody czy rany, a potem – jak to w zwyczaju – wpisywał relację z ogłędzin do ksiąg. Zaprzysiężone zeznania woźnego poparte przez świadków miały dla sądu duże znaczenie.

Rozprawa

Sądy grodzkie i ziemskie prowadziły rozprawę w trzech etapach.

1) Dylacje i akcesoria. Dylacja to odroczenie procesu, o które mogła prosić dowolna ze stron – ze względu na chorobę, służbę publiczną czy sprawę w innym sądzie, albo w razie potrzeby zgromadzenia nowych dowodów. Dylację zwyczajną sąd miał obowiązek zarządzić, ale nie więcej jak cztery razy. (Na

następnych roczkach sąd miał prawo zażądać potwierdzenia lub przysięgi, że nieobecność faktycznie wynika z podanych powodów.) Zgoda na dylację nadzwyczajną pozostawała do uznania sądu. Akcesoria to sprawy poboczne, które należało rozstrzygnąć przed rozprawą główną (np. wykluczenie od sprawy bądź pozostawienie ważnego świadka). Odnosnie akcesoriów sąd wydaje tzw. wyroki przedstanowcze.

2) Indukta i replika. Strona wnosząca sprawę (powód) przedstawiała sądowi fakty oraz przepisy prawne, na podstawie których wysuwa roszczenie wobec pozwanego. Wystąpienie to zwano indukta. Na nią następowała replika, czyli odpowiedź pozwanego, w której przedstawiał on swoją wersję zdarzeń oraz korzystne dla siebie przepisy prawne i interpretacje. Z chwilą zakończenia repliki następowało „zagruntowanie sporu”. Odtąd żadna ze stron nie mogła się wycofać bez zgody strony przeciwnej.

3) Dowód. Sąd po wysłuchaniu obu wystąpień zarządzał jednej stronie przeprowadzenie dowodu, czyli przedstawienie materiału dowodowego dla poparcia swojej sprawy. Pierwszeństwo z reguły miał ten, kto okazał lepszy dowód – najważniejsze były dokumenty, później świadkowie, a najmniej ważna przysięga. Jeśli dowody były równej klasy, pierwszeństwo miał wyższy stanem (szlachcic wobec plebeja), a jeśli obaj byli równi – wtedy pozwany. Jeżeli „uczyniono dowód” poprawnie i przekonująco, sąd z reguły wydawał korzystny wyrok bez oglądania dowodów drugiej strony. Jedynie gdy pierwsza „upadła w dowódzie”, druga strona występowała z przeciwdowodem. Oczywiście, rzadko się zdarzało, by wyrok zapadał już na pierwszym posiedzeniu. Zwykle sąd polecał wóznemu przeprowadzenie skrutynium (śledztwa), a więc oględziny miejsca zdarzenia, dotarcie do innych świadków (zanoszono im pytania na piśmie, a odpowiadali pod przysięgą) bądź do ksiąg sądowych innego powiatu (w razie podejrzenia, że wypis z akt jest sfałszowany). Wyrok mógł zapaść na kolejnych rokach sądowych, ale sprawa mogła się wlec nawet latami.

Wyrok

Po rozprawie zapadał wyrok stanowczy, wpisywany do sentencjonarza (osobna księga), podpisywany przez sędziów, a następnie ogłaszany stronom. Na podstawie tegoż wyroku i innych akt sprawy pisarz sądowy sporządzał pełen tekst wyroku (dekret), wpiśniętym do księgi dekretów.

Wyrok zaoczny (kondemnata)

Wobec osób uchylających się od sądu często prowadzi się proces niestanny, czyli zaoczny. Tylko raz pozwala się na nieobecność. Gdy pozwany nie stawi się na drugi termin, sąd wydaje wyrok zaocznie; wyrok taki zwie się kondemnata. Za niestawienie w sądzie oprócz kar pieniężnych często orzeka się banicję procesową, która pozbawia zdolności sądowej (nieraz banicję taką też zwie się kondemnata).

Wyrok polubowny

Na każdym etapie procesu dopuszcza się ugodę i porozumienie między stronami. Wyjątkiem są sprawy o zabójstwo szlachcica, w których pojednanie i ugoda są zakazane (ale w praktyce czasem się je stosuje). Często w drobniejszych sporach szlachta w ogóle nie idzie do formalnego sądu, lecz zdaje się na sąd polubowny, czyli powierza rozsądzenie sprawy osobom trzecim – np. obie strony przyprowadzają po dwóch reprezentantów-przyjaciół lub uzgadniają skład „sądu” wspólnie, wybierając mężów możliwie bezstronnych, cieszącym się zaufaniem i dobrą opinią w powiecie.

Obrona przed wyrokiem

Apelacja

Od sądu ziemskiego, podkomorskiego, grodzkiego wolno apelować do Trybunału Koronnego lub Litewskiego. Apelacja oznacza odwołanie się w danej sprawie do autorytetu sądu wyższej instancji. Wyrok Trybunału w zasadzie jest ostateczny. Od Trybunału można jeszcze apelować do króla i sądu sejmowego, ale tak czyni się tylko w sprawach wielkiej wagi – gdy idzie o życie szlachcica, zdradę stanu itp. Gdy strona zgłosi apelację, sąd musi wstrzymać egzekucję wyroku. Jedynie wyroki w sprawach granicznych (a więc podkomorskie) wchodzą w życie natychmiast pomimo apelacji.

Mocja

Jeśli sędzia popełnił błąd w procedurze lub rozstrzygał nieuczciwie, poszkodowany mógł zgłosić mocję, czyli naganę sędziego. Wobec mocji sąd jest obowiązany wstrzymać sądenie sprawy do czasu roz-



patrzenia skargi. Mocję wobec sędziego grodzkiego czy starosty rozpatruje sąd sejmowy. Wobec podkomorzego czy sędziego ziemskiego – Trybunał. Gdy sędzia przegra sprawę, musi zapłacić poszkodowanemu odszkodowanie w pieniądzu.

Gravamen

Jeśli nieuczciwy sąd nie chce przyjąć apelacji lub mocji, wówczas pozywa się sędziego przed sąd wyższy tak jak w wypadku mocji. Jednak gravamen nie wstrzymuje sądenia sprawy i trzeba się orzeczeniu podporządkować.

Wznowienie procesu

Jeśli odnalezły się nowe dokumenty, nieznanne przed wydaniem wyroku, można rozpocząć proces na nowo. Istnieje też formuła zwana *male obtentum*, stosowana przeciw wyrokowi zaocznemu, który wydano w sposób niewłaściwy. Jeśli sąd badający skargę znajdzie niewłaściwości w postępowaniu sądowym, kasuje zaskarżony zaoczny wyrok i nakazuje wznowienie procesu.

Zastępstwo procesowe

Szlachcic może w sądzie sam przemawiać w swoim imieniu, ale wolno mu także wynająć adwokata, zwanego patronem lub palestrantem. Ustanawia się go wobec sądu, rzadko u siebie w domu czy w gospodzie przy obecności woźnego. Można ustanowić zastępstwo na czas jednego procesu, albo dać pełnomoc-

nictwo na całość spraw w tym sądzie. Zawsze jednak musi być to palestrant związany na stałe z danym sądem – obcych nie dopuszcza się do wystąpienia. Są więc inni patroni przy sądach grodzkich i ziemskich, inni zaś przy Trybunałach. Palestranci orientują się doskonale w przepisach i kruczkach prawnych, umieją także łgać, kręcić, przeciągać sprawę, a nawet podstawić fałszywych świadków. Za swoje usługi biorą niemałe pieniądze.

Własność i użytkowanie

Własność pełna

Posiadacz ziemi może uczynić z nią co zechce: wydzierżawić, sprzedać, podarować, dać w zastaw za pożyczkę, dysponować za życia i w testamencie. Folwark jest podzielony na grunta chłopskie i grunta pańskie (zwykle ok. 1/8 dóbr). Od gruntów chłopskich pan płaci podatku 2 grosze z łana (łanowe), a zwykle więcej, jeśli sejm uchwali na dany rok wyższe pobory (np. 8-krotne łanowe). Przy obejmowaniu dóbr ziemskich należy dokonać urzędowej intromisji, czyli odczytania przez woźnego formuły wprowadzającej właściciela do majątności wobec świadków.

Pierwokup

Przy sprzedaży ziemi jest jedno ograniczenie – prawo pierwokupu. Jeśli szlachcic sprzedaje dobra rodowe komuś obcemu, krewni mają prawo odkupić je po tej samej cenie. Muszą jednak zgłosić zamiar w terminie sześciu tygodni.

Własność lenna

Uboga szlachta w niektórych ziemiach dzierży ziemię na prawie lennym, czyli z obowiązkiem służby zbrojnej na wezwanie pana. Ma herby i nazwiska szlacheckie, dziedziczy prawo do ziemi, ale nie posiada praw politycznych (nie sejmikuje, nie kandyduje na urzędy), nie podlega też sądom szlacheckim. Sądy nad lennikami sprawuje pan. Na ziemiach ruskich, gdzie bojarzynkowie siedzą na prawie lennym przy zamkach ukraińskich, suwerenem jest starosta królewski (np. w Barze). Na Litwie lennymi ziemiami są „tatarszczyzny” Tatarów litewskich, nad którymi stoi marszałek tatarski, a wyżej wojewoda. W „siewierskim księstwie” biskupów krakowskich tzw. „manowie” podlegają biskupowi. Zdarza się także szlachta lenna w latyfundiach magnackich, np. Tatarzy i Rusini na Wołyniu albo Rusini i Polacy w ordynacji zamojskiej. Trybunał Zamojski w Zamościu sędzi też nieraz sprawy szlachty niezależnej, która dobrowolnie poddaje się jurysdykcji, jako że jest to sąd wielce kompetentny i zapewnia szybką egzekucję wyroków.

Szlachta lenna jest osobiście wolna. Ma prawo porzucić lenno i odejść, może także odsprzedać (czasem wymagana jest zgoda pana) ziemię wraz z obowiązkiem lennym komu innemu.



Dzierżawa (arenda)

Dzierżawca (arendarz) obejmuje zarząd nad cudzą posiadłością na określony czas (zwykle 3 lata, ale bywa i 1 rok i 6 lat i 9 lat, a nawet wieczyście). Regularnie (zwykle co rok) płaci właścicielowi czynsz dzierżawny ustalony w pieniądzu, a często również w naturze – np. 10 wozów drewna z lasu na zimę; 12 koszy ryb ze stawów przed Wielkim Postem etc. Za to wszelkie dochody z posiadłości zatrzymuje dla siebie. Rzecz jasna, nie ma prawa jej sprzedawać ani zastawiać, a na odstąpienie komuś dzierżawy musi wyrazić zgodę właściciel. Za to – uwaga! – dzierżawca, mimo że nie jest właścicielem, traktowany jest pod każdym względem jak szlachcic osiadły.

Długoterminową lub wieczystą dzierżawą magnaci często nagradzają zasłużonych stronników.



Zastaw z dzierżeniem

W zamian za pożyczkę gotówkową właściciel przekazuje majątność pożyczkodawcy na dany okres czasu. Przez ten czas wszelkie dochody trafiają do kieszeni pożyczkodawcy. Gdy dłużnik spłaci pożyczkę w terminie, majątność wraca do niego. W przeciwnym razie – przepada na rzecz wierzyciela (chyba, że ów zgodzi się na odroczenie spłaty).

Stosuje się także pożyczki pod zastaw rzeczy ruchomej – klejnotu, konia, powozu itp. W zastawie ruchomości dłużnik zawsze musi przekazać rzecz zastawioną w ręce pożyczkodawcy, do czasu spłaty długu.

Zastaw bez dzierżenia

W zamian za pożyczkę gotówkową właściciel kładzie w zastaw posiadaną majątność, jednak nie wypuszcza jej z użytkowania. Dopiero gdy nie spłaci pożyczki w umówionym terminie, będzie musiał przekazać ziemię wierzycielowi. Zależnie od umowy – niekiedy właściciel ma później prawo wykupić ziemię z powrotem za zwrotem sumy dłużnej, niekiedy ziemia przechodzi nieodwołalnie na własność wierzyciela. Transakcję pożyczki pod zastaw należy odnotować w księgach grodzkich lub ziemskich danego powiatu czy ziemi.

Renta (wyderkauf)

Posiadacz ziemi przyjmuje jednorazowo sporą sumę pieniędzy, a w zamian zobowiązuje się wypłacać z dochodów ze swej dziedzicznej majątności stałą (zwykle coroczną) rentę w ustalonej wysokości. Majątność zostaje obciążona rentą wieczyście – po śmierci rentiera prawo do renty przechodzi na spadkobierców. Gdyby właściciel sprzedał ziemię komuś innemu, nowy nabywca przejąłby ciężar na siebie. Właściciel może jednak spłacić wierzyciela raz na zawsze, zwracając całość kapitału wziętego na początku.

Istnieje także szlachta rentierska, która sprzedawała swoje majątności, a pieniądze przekazała w ręce innego szlachcica czy kupca w zamian za wieczystą rentę. Takim rentierem jest m.in. pan Nekanda-Trepka, co sprzedał ziemię po ojcu, a sam żyje z gotowych pieniędzy.

Własność w małżeństwie

Przy zaręczynach spisuje się i wnosi do ksiąg sądowych intercyzę, która dokładnie określa posag i wiano. Posag panna młoda otrzymuje od rodziny, zwykle w pieniądzu, rzadko w ziemi, ale sumę posagu zapisuje się na dobrach ziemskich jej ojca (forma zastawu – gdyby zabrakło pieniędzy na posag, trzeba przekazać w użytkowanie ziemię). Z kolei przyszły mąż zapisuje żonie oprawę i wiano na własnych dobrach – oprawa jest równowartością posagu, a wiano to drugie tyle na dokładkę. Oprawa i wiano zapisane „listem wiennym” pozostają odrębną własnością żony, a służą zabezpieczeniu jej bytu w razie śmierci męża. Mąż zarządza tymi dobrami, ale nie ma prawa ich sprzedać, poza tym dobra wienne nie mogą być obciążone jego długami. Do odrębnego majątku kobiety należą także należne jej spadki po krewnych.

Niemal zawsze małżonkowie spisują umowę dożywocia na wypadek wdowieństwa. Wedle umowy, po zgonie małżonka wdowiec czy wdowa ma prawo dożywotnio korzystać z całości wspólnego majątku (ale jak wyżej – bez prawa sprzedaży i zadłużania; wolno tylko wydzierżawiać). Dopiero po śmierci drugiego z małżonków w posiadanie wchodziłby spadkobiercy. Niekiedy dożywocie spisuje się tylko na część dóbr, czasem też stawia się warunek, że owdowiała osoba nie wstąpi ponownie w związek małżeński.

Kuratela

Gdy spadkobiercą zostaje małoletnia sierota, zarząd majątnościami wraz z obowiązkiem opieki (utrzymania, wykształcenia, wydania za mąż) przechodzi na dalszego krewnego – jeśli są pełnoletni bracia, to na najstarszego brata; jeśli nie – na stryja lub innego męskiego krewnego ojca. Przy obejmowaniu opieki prawo nakazuje sporządzić dokładny inwentarz majątku, w obecności dwóch krewnych ojca. Jak to w zwyczaju, opiekun nie może sprzedawać ani zastawiać dóbr podopiecznego. Po zakończeniu kurateli (gdy pupil staje się pełnoletni lub wychodzi za mąż) nieuczciwego bądź niegospodarnego opiekuna można rozliczyć za straty (na podstawie inwentarza). Jeśli kto źle się wywiązuje z obowiązku, król lub sąd może odebrać kuratelę i przekazać w inne ręce – na skargę samego podopiecznego, jego krewnych lub nawet osób niespokrewnionych. Podobnie może uczynić panna, gdy osiągnie 18 rok życia, a opiekunowie wciąż nie chcą wydać jej za mąż.

Kuratelę nieraz ustanawia się dla niezamężnych, a dojrziałych już panien, dla niedołężnych starców i chorych obłożnie, a także dla wdów i kobiet po separacji. Przy separacji i wdowieństwie kurator potrzebny jest tylko do złożenia podpisu przy aktach prawnych (np. umowie dzierżawnej), nie powinien się jednak wtrącać do gospodarowania majątkiem.

Egzekucja wyroku

Starosta (lub wojewoda – Litwa, Prusy) miał prawo egzekwować wyroki również sądów ziemskich i podkomorskich oraz trybunałów. Dysponował „prawem miecza”, a więc mógł orzekać i wykonywać wyroki śmierci.

Egzekucja osobista

Wobec szlachty nieposesonatów (gołoty) nikt się nie patyczkował. Gdy zachodziła obawa, że delikwent ucieknie, starosta mógł trzymać go w wieży aż do rozprawy. Gdy zapadł wyrok, skazany miał dwa tygodnie na „uczynienie zadość” wyrokowi lub danie rękoma (np. za poręczeniem osiadłego szlacheć) że tak uczyni. Po upływie dwóch tygodni urząd orzekał banicję i winny trafiał do wieży na tak długo, póki wy-



mógł wyroku nie spełnić. Koszty utrzymania w wieży ponosił sam skazany. Jeśli nie miał żadnych pieniędzy, mógł liczyć najwyżej na chleb i wodę.

Egzekucja majątkowa

Wobec szlachty osiadłej stosowano przede wszystkim perswazję i groźby majątkowe. Gdy chodziło o ustąpienie z bezprawnie zajętych dóbr, najpierw przychodził woźny z dwoma świadkami, aby dokonać wwiązania (intromisji) prawowitego właściciela. Jeśli aktualny posiadacz nie dopuścił do intromisji, woźny składał relację w aktach sądowych. Na podstawie relacji prawowity właściciel pozywał zaborcę pozwem przed sąd grodzki, który ustanawiał „zakład potrójny”, czyli groźbę zapłaty sześciokrotnej wartości spornego majątku. Pod tą groźbą woźny raz jeszcze próbował intromisji, a jeśli znów do niej nie dopuszczono, sąd nakazywał zapłatę „zakładu” – w połowie staroście grodzkiemu, w połowie właścicielowi – i zarządzał usunięcie uzurpatora siłą (tzw. „rumację”) oraz groził banicją. Pierwsza rumacja odbywała się jeszcze bez użycia przemocy. Jeśli zaborca nadal nie ustępował, starosta ogłaszał banicję i już bez ceregieli wyrzucał łotra z majątku siłami swych pacholców, a jeśli to było za mało, zwoływał na zajazd okoliczną szlachtę.

Kary za zbrodnie

Napad na dwór lub rozbój na drodze, gdy ktoś zginął lub odniósł ciężką ranę – kara śmierci

Zabójstwo małżonki, dziecka, krewnego, rodzica – kara śmierci, często również infamia i konfiskata majątku



Zabójstwo szlachcica umyślne – kara śmierci i główszczyzna dla rodziny ofiary

Zabójstwo szlachcica przypadkowe – 1 rok i 6 niedziel wieży dolnej oraz 240 grzywien główszczyzny dla rodziny ofiary (przy zabójstwie z rusznicy dwakroć cięższa kara – 2 lata i 2 niedziele wieży oraz 480 grzywien)

Zabójstwo plebeja – 100 grzywien główszczyzny dla rodziny ofiary; często połowę zabiera pan zabitego

Okaleczenie trwałe – połowa główszczyzny (50 dla plebeja, 120 dla szlachcica)

Zadanie krwawej rany – nawiązka 20 grzywien

Pojedynek (lub samo wyzwanie) – pół roku wieży górnej i 60 grzywien kary

Porwanie szlachcianki wbrew jej woli – infamia, często również kara śmierci

Falszowanie monety – kara śmierci

Kradzież, jako czyn hańbiący – powieszenie (u szlachty łagodniej traktuje się zagarnięcie koni z państwa, jako grabież rycerską)

Niestawienie się na pospolitym ruszeniu – konfiskata dóbr (na rzecz delatora, czyli donosiciela)

Falszywe podawanie się za szlachcica – konfiskata dóbr (połowa dla delatora, połowa dla skarbu) i pół roku wieży dolnej

Falszywe pomówienie – obowiązek przeproszenia i publicznego odwołania krzywdzących słów (czasem odszczekania – trzeba wygłosić formułkę: „to, com mówił, zelgałem jako pies”, wleźć pod stół i szczekać)

Karę śmierci dla szlachcica wykonuje się przez ścięcie. Tylko za szczególnie okrutne lub hańbiące zbrodnie szlachcic idzie na tortury, powieszenie i ćwiartowanie (np. za zamach na króla). Główszczyznę dla rodziny zabitego trzeba zapłacić niezależnie od kary wieży czy śmierci; w razie śmierci skazańca główszczyznę muszą wypłacić jego spadkobiercy. Nadto wiedzieć trzeba, że surowe prawo w praktyce często bywa łagodniejsze. Przepisy każą równo karać wszystkich uczestników przestępstwa, jednak w rzeczywistości karze się według winy – surowiej prowodyrów, łagodniej pomocników.

Niejednokrotnie zamiast śmierci orzeka się uwięzienie i kary pieniężne albo samą banicję, czyli wygnanie z kraju.

Inne sądy i jurysdykcje

Żołnierze

Szlachcic służący w wojsku koronnym lub litewskim był na czas służby wyłączony spod jurysdykcji wszelkich sądów. Nie przyjmował pozwów, nie musiał stawiać się do sądów, nie podlegał egzekucji wyroków. Stał nad nim tylko sąd hetmański. Kto chce nękać żołnierza sądami, musi iść do odpowiedniego hetmana – litewskiego albo koronnego (w drobniejszych sprawach – do dowódcy oddziału, a więc rotmistrza lub pułkownika). Dotyczy to również Kozaków rejestrowych, zapisanych do pułków Wojska Jego Królewskiej Mości.

Słudzy

Słudzy z chłopów pańszczyźnianych podlegają sądowi swego pana. Jeśli więc komu szkodę wyrządzą, poszkodowany idzie do pana po sprawiedliwość. Pan może osądzić i ukarać sługę samodzielnie, albo oddać go pod sąd ławy wiejskiej lub pod sąd miejski.



Za wszelkie szkody i przestępstwa popełnione przez sługi na polecenie pana lub w związku z wypełnianiem jego polecenia (np. gdy czeladź naślana na cudzy dwór zabije szlachcica) odpowiada przed prawem sam pan.

Duchowni

Księża i mnisi podlegają swoim własnym sądom duchownym. W drobnych sprawach sędzi bezpośredni przełożony – opat w klasztorze, biskup w parafii. Od sądów biskupich można odwoływać się do legata papieskiego, co rezyduje przy warszawskim dworze, a nawet i do samego Rzymu. Jedynie w sporach ze szlachtą o posiadanie ziemi duchowni podlegają sądom ziemskim i podkomorskim, jak zwykli panowie bracia.

Żacy

Studenci szkół gimnazjalnych i wyższych podlegają sądom rektora uczelni czy przełożonego gimnazjum. Władze miejskie mają prawo ich pojąć i wtargnąć do więzienia, jednak muszą przekazać więźniów rektorowi, który osądzi ich i ukarze według własnego uznania.

Mieszczanie

W miastach zasiadają sądy ławnicze, którym przewodniczy zwykle burmistrz lub wójt. Ławnikami są szacowni obywatele, rzemieślnicy i kupcy, w małych miastach często niepiśmienni. Sądy miejskie posługują się surowym prawem niemieckim, a dla wymuszania zeznań stosują tortury. Od wyroków sądów miejskich można apelować do pana miasta – w przy-

padku miast królewskich apelację rozstrzyga starosta (rzadziej król osobiście), w miastach prywatnych i duchownych sam właściciel lub powołany przez niego sąd (jak Trybunał Zamojski w Zamościu).

Chłopi

Chłopi w dobrach szlacheckich i duchownych podlegają wyłącznie sądownictwu swego pana. On sam wydaje osąd i określa karę. We wsiach z działającym chłopskim samorządem (wójt czy sołtys z gromadą wiejską) zbierają się sądy gromadzkie dla sądenia drobnych wykroczeń, nadużyć i zaniedbań – ale zawsze można apelować do pana, który władny jest dowolnie zmienić wyrok gromady. Jeśli chłopą powoła się przed inny sąd (np. miejski), występuje tylko w asyście swego pana.

W dobrach królewskich chłopi podlegają starości i urzędnikom starościńskim, ale mają prawo wnieść na nich skargi i apelacje do sądu referendarskiego przy królu. Król Władysław jest dobrym ojcem ludu i zdarza się, że wskutek skarg chłopskich przepędzi złego starostę precz.

Cudzoziemcy

Cudzoziemcy podlegają sądownictwu starostów i wojewodów. Cudzoziemska szlachta ma prawo nabywać majątności ziemskie, ale nie może zapisywać ich mieszkającym za granicą cudzoziemcom. Gdy jednak założą w Rzeczypospolitej rodzinę, żona i dzieci dziedziczą normalnie.

Cudzoziemska szlachta zasłużona dla Rzeczypospolitej może otrzymać na sejmie indygenat, czyli „obywatelstwo” polskie.



Silva rerum

albo las różności wszelakich

Mawiają, że: „...na Rusi choćbyś jezuitę posiał, to przecież złodzieje się urodzą!...”.

„...zły sąsiad, miecz nad głową, wieczna infamja, wielka to dla szlachcica jest melancholija...”.

Gdy koń kuleć poczyną, tedy mu nogi liśćmi łopianu owiń i borsuczym sadłem natrzyj...

W sanockiej ziemi powiadają o wybornej uczcie, iż „...biesiada taka była, że bies siadał do niej!...”.

Aby bigos z kapustą się udał, pierwszej namocz ziarna pieprzu w ciepłej wodzie...



W tejże księdze znajdziecie wszelkich różności multum. Tedy siadźcie wygodnie na ławie, weźcie w garść konew miodu i czytajcie.

Szlachetni Mości Państwo! Oto z radością prezentujemy pierwszy dyariusz do nowej edycji Dzikich Pól, spisany przez Jego Mości Łukasza Kozłowskiego, szlachcica znanego z Kujaw, który zwyciężył w turnieju dyariuszowym minionego roku. Wiwat Pan Kozłowski!

Autorzy

Zatarg Dyariusz tatarski

[] - w nawiasach wskazówki dla Starosty Gry.

PB – Panowie Bracia (postacie Graczy)

Przykładowe postaci i ich droga na Ukrainę

Samuel Dębski herbu Dołęga - Rębaństwo

Gdyby fortuna mi poszczęściła, nie byłoby mnie tutaj. Gdyby nie ten psi syn Piński, miałbym dzisiaj dwór bogaty, sługi na każde życzenie i ukochaną dziewczkę. A nynie została mi tylko szabla przy boku, kulbaka i stara szkapę. Ech...

Rodziciele moi wywodzą się z szarej, biednej szlachty radomskiej. W domu nigdy nie było grosiwa z nadto, więc ojciec nieraz mi mówił: „Ucz się szabli, bo tylko z niej można nynie żyć”. Teraz wiem, że mówił tak, bo wiedział, że nigdy nie będzie go stać, aby wysłać mnie do Krakowa czy Warszawy na nauki... Rosłem więc, ćwicząc i nabierając coraz większej wprawy w fechtunku i strzelaniu. Jako, że teoria bez praktyki obejść się nie może, jeździłem po całym Radomskiem w poszukiwaniu zwad i pojedynków. Szybko też wyrobiłem sobie reputację najlepszego szermierza w okolicy. Posłyszał o mnie pan pisarz koronny Adam Raciborski, a u niego szabla grunt. Przyjął mnie do dworu, puścił w dożywocie wieś Leszcze i obiecał zeswatać ze swą siostrzenicą, panną Ireną Maliszewską. Gdy ją zobaczyłem, myślałem, że to sama Junona zeszła na ten ziemski padół. Co tu dużo gadać. Pokochałem ją w jednej chwili, a myśl, że będzie ona moją żoną sprawiała, że czułem w sobie nie jedno, ale sto serc. A wtedy pojawił się Piński... Przyjechał, hołota, z nauk w Paryżu czy Wenecji, nie dociekałem. Ważne to, że zaraz po przyjeździe zaczął prawić pannie Irenie komplementa, a później to i nawet w tańcu pocałować ją, psi syn, chciał. Gdy się o tym dowiedział, zaraz chciałem zebrać całą czeladź i zajaechać sukursyna we dworze pana pisarza. Szczęście, że się opamiętałem. Całą noc myślałem, jak by go zgładzić, tak mnie inwi-

dia zaślepiała... W końcu postanowiłem udać się na audiencję do pana Raciborskiego, prosząc o pozwolenie na pojedynek. Niestety, pan pisarz odmówił. Ja tedy, nie widząc innego wyjścia, znalazłem Pińskiego w pana raciborskim dworze i wbrew zakazom wyzwałem na szablę. Nie chcąc okryć się hańbą, mój przeciwnik dobył rapiera. Pan Bóg mi poszczęścił, we dwa pacerze Piński leżał w trawie na dziedzińcu, wypuszczając ostatnią parę, zaś ja, bojąc się zemsty rodziny mego przeciwnika, zabrałem szkapinę, szablę, pustawą sakiewkę i wyruszyłem na Ukrainę.

Antoni Karski herbu Grzymała - Pijanica

Chcesz acan wiedzieć, jakim sposobem dostałem się na Ukrainę? A owszem, owszem, opowiem... Daj waść jeno czego się napić, bo gardło niby osie wozu smarować trza, inaczej nie pojedzie... Aaa... tak lepiej. Nie ma dla mnie nad węgrzyn! Zauważ waszmość, jaką to fantazją zawżdy ten trunek serce szlachcica napelnia! Po tym też poznasz prawego Sarmatę od potomka Chama... No, alem miał prawić o sobie, słuchaj waść więc.

Byłes acan w Warszawie?

Miasto wielkie, wszystko tam możesz zobaczyć! I łącznie królewskie, w których raz ciepła, raz zimna woda z kurków leci. Ogrody królewskie, będące niczym raj utracony. Ludzi tam więcej, niżli pszczoł w ulu, a gwar niby na polu bitwy! Jest tam również mnogo karczem i gospód, w których, po prawdzie, najwięcej czasu spędziłem. Siedzę sobie tedy w jednej z gospód (bodaj „Trzy Kwoczki” sie zwała, ale głowy nie dam), aż tu nagle słyszę, że ktoś wchodzi drzwiami z okrutnym trzaskiem i łomotem. Patrzę kto, a tu sam pan Samuel Łaszcz w niskie progi karczmy zawitał. Jako że byłem jedynym gościem w karczmie, to on zaraz do mnie rzecze „No, bratku! Od rana szukam kogoś, z kim mógłbym się napić. W stolicy tyle luda, a żaden pić nie umie!” Ja na to, że i owszem, chętnie z nim wypiję. On spojrzał na mnie, głową pokręcił i rzekł „Panie bracie! Na koncept wyborczy właśnie wpadłem! Założmy się, kto wypije więcej! Stawiam 1000 czerwonych złotych! Chyba że acan tchórzysz? A tchórzów w Rzeczypospolitej nam nie trza!” Co miałem rzec? Że nie mam tyle grosiwa (choć naprawdę nie miałem)? Przyjąłem zakład. Przez sześć pacerzy zśliśmy równo, jednak potem gorzałka zaczęła tańcować mi w żywocie. Patrzę na Łaszczę, a on nic, jakby nie wypił ni kropli. Mi już się zaczął wzrok mącić. Widzę, że nie wygram, więc udając, że idę za potrzebą, dopadam konia i w te dyrdy na pole. W obawie przed zemstą pana Łaszczę nie zatrzymywałem się nigdzie na dłużej, aż dostałem się tutaj, do Korsunia. Nie mów tylko tego waść nikomu, bo jeszcze doniesie i bieda będzie. Łaszcz dobrze dba zarówno o swą reputację, jak i o owe tysiąc czerwonych... A jeśli chcesz, to opowiem ci o zagonie tatarskim, który sam przepędziłem! Żydział! Piwa!

Joachim Rosseleu - kawaler cudzoziemski

Witam, witam panie kawalerze! Pytasz, jak się dostałem w te dzikie ostępy? A mon avis, nie było to moim dziełem, a raczej dość złośliwym zrządzeniem losu. Bo człowiek jest tylko marionetką w rękach fortuny, n'est-ce pas? Czemu mówię, że los był złośliwy? Nie sroż się waszmość, kraj wasz jest piękny, aż dziw bierze, jego mieszkańcy zaś mężni i roztropni. Jednak nawet najpiękniejsze widoki i najznakomitsze towarzystwo nie ukoj mojej tęsknoty za ojczyzną. Zostawiłem tam bowiem Annę de Lettenhowe, jedyną panią mego serca i żywota, dla której rzucę się nawet w ogień piekielny gorzących... Słucham? Dlaczego zatem od kilku dni towarzyszę pannie stolnikównie? Primo, zważ, mości kawalerze, prawdę tych słów: Czego oczy nie widzą, tego sercu nie żal. Secundo: Przypomnijcie sobie słowa Pisma: Nie sądzicie, abyście nie byli sądzeni! Dość już o tym! Przybyłem do Rzeczypospolitej wraz z panem Pińskim, którego wcześniej pobierał nauki w Paryżu. Mieszkaliśmy razem w pałacu szambelana królewskiego, pana de Riedda. Piński nigdy nie był moim przyjacielem, zdążyłem jednak poznać go dość dobrze. Według mnie, jest on skłonny do małych i wielkich podłości, byle tylko osiągnąć wyznaczony cel i zaspokoić swe wygórowane ambicje. Nie raz i nie dwa widziałem efekty knutych przez niego intryg... No, ale dość o nim. Początkowo, zaraz po przybyciu do Rzeczypospolitej, mieszkalem w War-

szawie, gdzie poznałem pana Karskiego, zanego kawalera. Jedno mnie tylko w nim dziwi: nie chciał oglądać przepięknych galerii królewskich, za to wolał spędzać dnie w karczmie przy kuflu. A przecież dzieła wielkich mistrzów to C'est quelque chose de beau! Waszmość pewnie nie widziałeś tych płócien, klejnotów i makat! Gdy już nacieszyłem oczy i serce tymi skarbami, postanowiłem wzorem przodków moich dokonać jakiegoś znacznego czynu, po którym wszystkie damy rozmiłowałyby się we mnie bez pamięci. I tak wędrując po całej Rzeczypospolitej trafiłem w końcu na Ukrainę, choć to może było destinée?

A mon avis - moim zdaniem

N'est-ce pas? - prawda?

C'est quelque chose de beau - coś pięknego

Destinée - przeznaczenie

Wprowadzenie

[Starosto, oto wprowadzenie do pierwszej szlacheckiej przygody, jaką przeżywać będą nasi Panowie Gracze. Poniższy opis możesz (lecz nie musisz) przedstawić im na samym początku biesiady. Niech rozsiądą się wygodnie, wpatrzą w płomienie stojących przed nimi świec. Jeśli masz dostęp do jakiejś muzyki, puść przyciszoną i spokojną. Do sceny wprowadzenia idealnie nadaje się utwór z „Ogniem i Mieczem” - „Bezkresny, szeroki stepie”. Ty zaś zapatrz się, jakbyś patrzył na stępy ukraińskie i spokojnym, niezbyt głośnym głosem zaczynaj swą opowieść.]

„Ukraina, niezmiernie przestrzenie porośnięte szumiącym morzem traw i suchymi kępami bodiaków. Kraina będąca obietnicą przygód dla niespokojnych dusz, prawdziwym skarbem dla łotrzyków i polem niustających bitew. Ciągłe walki między molojcami zaporoskimi, „Lachami” czyli wojskami Rzeczypospolitej oraz dzikimi ordynkami krymskimi doprowadziły do ucieczki strachliwych lub słabszych mieszkańców tych stron. Teraz każdy tutejszy chutor jest małą fortecą, otoczoną częstokolom i fosą. Każdy szlachcic czy Kozak jest biegły w szabli i rusznicy. Ludzi mierzy się tutaj według zastług wojennych i męstwa, a nie uczoności w piśmie i mowie. Dzięki krainy udzieliła się jej mieszkańcom, dlatego też podróżnemu, który pierwszy raz zawita na Ukrainie, wydaje się, że jest to świat całkowicie odmienny od reszty Rzeczypospolitej.

Podobne uczucia miała grupa nieznanym – szlachty, sądząc z ubioru – która pojawiła się w odzwyczajonych korsuńskiej karczmie „Pod Złamaną Szablą”. Nozdrza ich mile polechtał zapach pieczonego pomieszanym z wonią gorzałki i piwa. Wzrok przybyszów powoli przyzwyczajal się do półmroku panującego w izbie. Zobaczyli olbrzymi komin z płonącymi w środku bierwionami, kilka ław z nieheblowanych desek i karczmarza stojącego za długą, niską ławą szynkową. Ot, zwyczajna karczma ukraińska, jednak dla zmęczonych podróżnych wydawała się równie wygodna, co komnaty na dworze księcia Wiśniowieckiego w Łubniach.”



Tak oto Starosta Gry może rozpocząć biesiadę. Jak nietrudno się domyślić, nieznajomi to Panowie Bracia, którzy przybyli ze spokojniejszych okolic Rzeczypospolitej szukać przygód na burzliwej Ukrainie. Zaraz po wejściu do Panów Braci podbiegnie stary karczmarz. Ku ich zdziwieniu, nie będzie to Żyd ani Zaporoziec, a niski człowiek wyglądający na Tatara. Przywita naszych szlachciców uprzejmie, a następnie zakrzatnie się przy jadłach i napoju. Co bystrzejsi z PB wraz spostrzegą, że Tatar mówi czystą polszczyzną, bez jakiegokolwiek akcentu. Jeśli wypytają go o pochodzenie, okaże się, że jest on Lipkiem z osady leżącej o dzień drogi stąd. Jeśli PB będą indagować dalej, Tatar powie, że starszy osady nosi miano Rankir Murzy i jest krewnym obecnego chana krymskiego – Islama Gereja III. Co krewny chana, mogący przecież opływać w dostatki przy dworze, robi w marnej osadzie na Ukrainie, tego Lipiek albo nie wie, albo nie chce wyjawiać.

W karczmie

[Starosto: mów spokojnym, opanowanym tonem. Tak, jakbyś to ty był w tej karczmie, siedział przy ciepłym ognisku i raczył się wybornym węgryzmem.]

„Po długiej podróży proste jadło i napój smakują wam niby ambrozja bogom Hellady. Cichy gwar nielicznych głosów drobnej szlachty miesza się z trzaskami kłód drewna płonących w kominie. Przez wąskie okna karczmy przebijają się czerwone promienie zachodzącego słońca. W krótkie wieczór...”

Tak oto minie popołudnie i słońce w końcu skłoni się ku zachodowi. PB zapewne zechcą udać się na zasłużony odpoczynek.

Następnego dnia z samego rana do karczmy witają goście. Będzie to kilkoro drobniejszej szlachty, udającej się właśnie do kościoła. Co bystrzejsi PB wraz spostrzegą niechęć nowoprzybyłych do karczmarza. Przy rozmowie z nim często padają słowa „psi synu” i „dziecie Beliala”. Coraz bardziej widoczne jest, iż tutejsza szlachta niezbyt lubi Lipków. Zamówiwszy jadło, szlachta rozsiądzie się na ławach i zacznie rozmawiać ściszonymi głosami. Przy opisie szaraków Starosta może wspomnieć, że wszyscy są wyekwipowani jak do bitwy. Niektórzy mają przy sobie po dwa pistolety, rusznice lub nawet muszkiet. Intuicja podpowie Sarmatom, że coś się szykuje. Jednak na razie nie można nic zrobić. Panowie Bracia zapewne postawią czekać.

Minie kilka pacierzy, gdy przed karczmą rozlegnie się tętent koni. Po chwili do izby wejdzie pięć postaci – Lipków. Każdy z nich uzbrojony w samopół i szablę ordynkę. Gdy tylko Lipkowie pojawią się w karczmie, od strony szlachty posypią się zaczepki i wyzwiska: „poszli won, do Krymu”, „Psie syny, nie dość nasi

ojcowie skóry wam nakarbowali?”, „Wyjdź no który na szablę, obaczymy, czy może być li szermierz z psiego nasienia”. Tatarowie tylko zbledną, jednak żaden nie odpowie na zaczepkę. Podejdą szybko do karczmarza, zamienią kilka słów po tatarsku (znający ten język zrozumieją tylko „szybciej, Murza się niepokoi”), wezmą skórzany mieszek (sądząc po brzęku, wypełniony monetami) i wyjdą z karczmy. Szlachta poszumi jeszcze trochę, jednak szybko się uspokoi. Krążące kufle rozluźnią atmosferę. W pewnej chwili jakiś wysoki szlachcic zakrzyknie nawet do PB: „A waszmościowie co tak siedzicie w kącie, zapraszamy do kompaniji!”. Nasza Swawolna Kompania zapewne skorzysta z zaproszenia i przysiadzie się do nieznajomych.

Atmosfera przy stole będzie coraz lepsza. Okaże się, że jeden ze szlachciców ma wkrótce wesele córki, na które nasi PB zostaną oczywiście zaproszeni. Chcąc jednak specjalnie uświetnić weselną ucztę, Jan Skoczewski, ojciec panny młodej, organizuje nazajutrz łowy w pobliskich lasach. Zgodnie ze staropolską grzecznością, PB zostaną zaproszeni i na łowy. Następnie rozmowa zejdzie na temat tutejszych Lipków. Nic sobie nie robiąc z obecności karczmarza, jeden z szaraków zacznie opowiadać:

[Głosem nieco już podpitego, rozdrażnionego człowieka. Chcąc, aby nasza SK lepiej wyobraziła sobie szlachetkę, możesz gwałtownie gestykulować, uderzać w stół i gniewnie pomrukiwać co jakiś czas.]



„Wicie waszmościowie, jak nietatwo wyżyć na Ukrainie. A to żołnierz swawolny chce ograbić człowieka, a to inkursja tatarska. Ostatnio znów wiatr roznosi wieści o niepokojach kozackich. Miałoby nam jakoby grozić nowe powstanie. Sami widzicie, co się dzieje. A jeszcze bodujemy tutaj żmije na własnej piersi. Mówię o Tatarach, którzy się Lipkami zowią. Mówią o swej wierności Rzeczypospolitej, o miłości do króla. Ale gdyśmy wysłali do nich delegację, aby przystąpili do chrztu i na wiarę prawdziwą się nawrócili, wicie, waszmościowie, co zrobili? Odmówili! Odmówili, twierdząc, że uniwersał gwarantuje im wolność wyznania. Jakież to uniwersał pozwala im żyć w obydzie, mając po szesnastu żon? Ostatnio nawet zwracali się do starosty z prośbą o zgodę na wystawienie ich plugawemu meczetowi w rynku! Pewnie chcieliby ofiary pogańskie swemu Allahowi składać. I jak tu takim wierzyć? Aleśmy jeszcze nie nie mówili wierząc, że mimo spróśnego wyznania mogą być pożyteczni ojczyźnie. I było w miarę dobrze do czasu, gdy ci poganie zaczęli rabować i mordować po drogach! Nie ma miejsca bez jakowegoś incydentu, nie ma tygodnia bez skargi na nich. I jeszcze śmiały, psie syny, twierdząc, że to nie oni! Ale my ich jeszcze pokarżemy, pokarżemy ich tak, że do sądnego dnia pamiętać będą!”

Podczas całego przemówienia dają się słyszeć przytakiwania i przekleństwa szlachty. Tylko jeden z szaraków siedzi cicho i nic nie mówi. Widać nie w smak mu wyrzuty czynione Lipkom.

Szlachcice porozmawiają jakiś jeszcze czas o polityce i problemach życia na Rusi, a następnie udadzą się do kościoła. Przed wyjściem gracze zostaną ponownie zaproszeni na łowy i wesele.

Łowy

Nazajutrz PB obudzi pukanie do drzwi. Za nimi stał będzie znany już im karczmarz w towarzystwie jakiegoś skromnie odzianego człowieka. Przedstawi się jako Adam Goślak, sługa imię Jana Skoczewskiego. Ma on poprowadzić PB aż na Człóchowska Polanę, na której zebrał się myśliwi. Goślak zapewni PB, iż wszelkie potrzebne sprzęty łowieckie czekają na nich na polanie, oddalonej o jakieś 15 staj od karczmy.

Na polanie nasza Swawolna Kompania napotka spory już congressus myśliwych. Od razu PB zostanie przywitani przez gospodarza – poznanego już wcześniej Jana Skoczewskiego.

Zgodnie z zasadą „zastaw się, a postaw się”, urządził on łowy według dawnych zwyczajów i tradycji. Osacznicy z psami wyszli kilka godzin temu, co bystrzejsze uszy mogą już usłyszeć daleki głos rogów. Boki polany odgrodzono sieciami, aby spłoszona zwierzyna nie mogła uciec. Panowie Bracia dostaną do rąk strzelby i woreczki z prochem i kulami. Niecierpliwie oczekiwanie nie będzie długie: już w kilka pacierzy od przybycia SK na polanie zacznie się ruch. Początkowo będą to tylko zajęcie i kuropatwy, następnie i grubszy zwierz zacznie wypadać z kniei. Starosto!

Zafunduj PB niezapomniane łowy! Niech jeden z nich stanie oko w oko z szarżującym odyńcem, którego następnie położy strzałem między czerwone ślepia. Niech na drugiego skoczy niespodzianie olbrzymi niedźwiedź, zaś spłoszony koń zacznie panicznie uciekać. Może spotkają też rzadkiego króla puszczy – żubra? Wszystko zależy od ciebie...

Gdy już nasi Panowie Bracia nasycą się łowami, ujrzą dziwne zjawisko – wraz z ostatnimi sarnami, skaczącymi od strony lasu, na polanę wbiega człowiek! Na widok łowców mężczyzna stara się uciec, jednak grzęźnie w sieci rozpiętej między dwoma olbrzymimi dębami. Darmo stara się uwolnić i w końcu przypomina muchę owiniętą śmiercionośną pajęczą siecią. Gdy PB podejść bliżej, ujrzą niskiego, chudego mężczyznę o rysach zniekształconych przez bliznę, ciągnącą się od lewej brwi aż po prawy policzek. Mężczyzna rzuca przerażone spojrzenia na otaczającą go szlachtę. Zapytany, nie będzie umiał, bądź chciał, odpowiedzieć. Jeśli któryś z PB zna język tatarski, zapytany w nim jeniec zacznie błagać o wypuszczenie. Szlachta będzie podzielona – połowa chce od razu powiesić Tatara, druga uwięzić w korsuńskich lochach. Możliwe, iż komuś przyjdzie do głowy przeszukać jenięca – w brudnym przyodziewie znajduje się list (oczywiście po tatarsku):

Bracie!

Doszedł nas wieści o twym szczęśliwym dotarciu do Lechistanu i o tych działaniach, budzących radość w naszych sercach. Pamiętaj jeno, iż to w służbie Proroka spotkały cię zaszczyty i dobrodziejstwa, do których w Lechistanie nigdy byś nie doszedł. Najjaśniejszy kalif Ab-Dhalżim polecił ci zatem dokonać jakiegoś znaczącego czynu, mogącego wzbudzić strach w sercach Lachów. Podejrzenia rzucaj na wiadomą ci osobę. Niech Allah ma cię w opiece.



Rozhovory nad losem jeńca będą się toczyć jeszcze czas jakiś, lecz w końcu stanie na tym, aby Tataara zamknąć w Korsuniu i tam przesłuchiwać. Na razie zostanie on oddany w ręce PB. Jak Gracze sobie z tym poradzą? To już ich wybór. Niestety, podczas drogi do dworu Skoczewskiego więźnię wyszarpię się i ucieknę. No chyba, że PB naprawdę natrudzili się nad zabezpieczeniem jeńca... W zapadającym powoli zmroku pościg nie zda się na wiele.

Po kilku godzinach jazdy cała łowiecka kawalkada dotrze do Skoczewic. Skoczewski okaże się gościnnie ponad spodziewanie, ponieważ PB będą tutaj goszczeni aż do dnia ślubu.

Dwór

Nasi Sarmaci dostaną komnaty w niewielkim, starym dworku na skraju posiadłości Skoczewskiego – przy samym lesie. Domostwo będzie dość wygodnie urządzone, więc zmęczeni PB będą zapewne zadowoleni. Oto niektóre z rzeczy, jakie mogą się wydarzyć do wesela:

- Jeden z pacholków jegomości pana Skoczewskiego zechce „zaopiekować się” sakiewkami PB. Czy Swawolna Kompania da się ograbić?

- Co dwa dni od strony lasu jakaś ciemna postać przekrada się obok domku PB, a potem idzie ku większemu, rezydencjonalnemu dworowi Skoczewskich. Jeśli PB zaczną śledzić nieznajomego, okaże się, że chodzi on pod okno pokoju panny Justyny. Przylapani, nie będą uciekać. Okaże się, iż jest to syn Rankira Murzy – Mehmed. Poprosi on PB, aby nie mówili nic Skoczewskiemu, ten bowiem trzyma w zapiekłej nienawiści Lipków. Zapytany o to, co zamierza zrobić w związku z weselem, odpowie: „Niech waściów o to głowa nie boli”.

Jeżeli PB postanowią nic nie mówić Skoczewskiemu, wydarzenia pobiegą dalej opisanym rytmem. Jeśli zaś odwrotnie... To, już sam musisz wykonfabulować, mój drogi Starosto.

- Jeśli PB spodobało się polowanie, naślij na nich niedźwiedzia, który psuje nocą barcie gospodarza. Z powodu ciemności broń ognista nie na wiele się zda. Czy nasza SK jest na tyle odważna, aby się wybrać z toporem na misia? Przed tą sceną polecam Staroście przeczytać fragment „Krzyżaków”, w którym szlachetny Zbyszko sam wybiera się na niedźwiedzia.

Weselisko

„Mnóstwo szlachty zjechało się na wesele Jacka Janczewskiego z Justyną Skoczewską. Kościół pękał w szwach, gdy młodzieńcy ślubowali sobie wieczną miłość i oddanie. Dla was i dla wielu mniej znacznych gości nie starczyło miejsca w niewielkiej kerchucie. Po ślubie jechaliście godnie na końcu orszaku wraz ze szlachecką młodzieżą, czyniąc na wiatr wielką palbę z pistoletów. Gdyście stanęli we dworze, na dziedzińcu gnieździło się kilkanaście bryczek z niewyprzęgniętymi jeszcze końmi. Wię-

szczę z nich są to biedne kolasy, jednak jest także jedna wykonana z drogiego drewna i zaprzęgnięta w cztery białe konie z kitami farbowanymi na czerwono. Czyżby sam książę Winiowiecki zaszczylił proste szlacheckie wesele?

Wchodząc przez szerokie, rozchylone na oścież drzwi. Ze środka dochodzą dźwięki skocznej muzyki i gwar głosów. Od razu po wejściu ktoś upycha wam do rąk puchary pełne wina, jakaś dziewczka porywa do tańca. Wesele! Bawmy się!”

[Podczas opisywania sceny wesela, powinienes, Starosto, mówić lekkim, wesołym tonem. Daj odczuć swoim Sarmatom nastrój radosnej zabawy w bogatym szlacheckim dworze.]

Wesele odbywa się oczywiście na dworze pana Jana Skoczewskiego, u którego PB goszczą już dni kilka.

Wszyscy bawią się w najlepsze, a pijatycy nie będzie końca. Oto niektóre plotki, jakie można usłyszeć przy stole:

„Panna młoda, Justyna, nie bardzo chciała wyjść za swego narzeczonego. Podobno to ojciec ją do tego zmusił... Janczewski, pan młody, bogaty człek, teściowi nie poskąpi... Ale Justyna podobno kochała innego, Lipka. Dasz waszmość wiarę?”

„Król jegomości chce uczynić wałną wyprawę na Moskwę. Sejm się jednak nie zgadza, a Kozacy także nie wiedzą, po czyjej stronie. Daj Boże, aby z tego nowa rebelia nie wynikła.”

„W lasach pod Czerkasami żyje podobno stuletni niedźwiedź, biały jak śnieg ze starości. Podobno taki wielki, jak cztery woły! Zaraz po weselu idźmy na niego! Tuszę, że waszmośćowie nie opuścicie nas w tej imprezie?”

„Lipkowie chcą przejść na stronę Tatarów przy następnej inwazji. Jeśli ich teraz nie wyženiem z Rzeczypospolitej, wbią nam nóż w plecy.”

„Pamiętacie pana Ostranckiego z Dąbrowej, tego, co się powie sił? Mówią, że teraz nawiedza swoją żonę po nocy i straszy Brrr, aż człeka ciarki przechodzą.”

Jest już późny wieczór, gdy panna młoda wybiera się wraz z posagiem do domu pana młodego. Po ceremonialnym pożegnaniu, nie bez łez młodzikutkiej małżonki, wóz wypełniony dobrem rusza drogą, a wraz z nim kilkunastu pacholków do ochrony. W ozdobnej kolasie jadą pan młody i panna młoda.

Niespodziana wieść

Mija około godziny, gdy nagle do izby biesiadnej wpada zakrwawiony człowiek. Swawolna Kompania rozpoznaje w nim jednego z pacholków strzegących wozu. Bark sługi jest przestrzelony na wylot, a krew leje się obficie. Zaraz po wejściu ranny krzyknie:

[Urywam, jakby dobywanym z wysiłkiem głosem]

„Mości... panowie... ratujcie pannę...”

Po czym zemdleje. Wzburzona szlachta zacznie hu-
czeć, rozprawiać, kto mógł dopuścić się tak strasznego
czynu. W pewnej chwili ktoś zakrzyknie:

„Jużci, to nie chrześcijanie dokonali tej zbrodni... To Tatarzy!”
Bez dłuższego namysłu pijana szlachta będzie chciała siadać
na koni i rozsiekać Tatarów (mimo, że tych jest około 500). W
ostatniej chwili czyjś potężny głos zakrzyknie „Waszmościowie
opamiętajcie się! Nie wiemy uszakeż, czy to Lipkowie napadli
na wóz! Poza tym, jakże to chcecie w setkę iść na pięciuset
Tatarów?” Wszystkie oczy zwrócą się na tak potężnie prze-
mawiającego męża. Będzie on wysoki, krzepki, ubrany w
bogaty czerwony kontusz. Po chwili odezwą się głosy: „Tak,
pan starosta praw jest!”, „Sami nie pokonamy bisurmanów, ale
z pomocą pacholców starościsńskich i żołnierzy chorągwi pan-
cernej może nam Bóg pobłogosławi?”

Starosta spojrzy na mówiących, aż ci pod wpływem
jego wzroku umilkną.

„Ja wam żołnierzy nie dam! Najpierw musimy się przekonać,
czyli naprawdę Lipkowie porwali pannę Justynę. Musimy
wyprowadzić poselstwo do Rankira Murzy! Gdy patrzę na
waszmościów, widzę, że żaden z was do tej misji się nie nadaje.
Naszyt jesteście zaślepieni nienawiścią.” Tu zwróci się do PB:
„Może któryś z waszmościów podejmie się tej sprawy? Dam
wam przewodników, doprowadzą waszmościów pod samą
bramę Rankirowego grodu.”

Swawolna Kompania zapewne nie odmówi po-
mocy i wkrótce wyruszy do osady Lipków. Droga
nocą przez las nie będzie zbyt przyjemna, ponieważ
trakt biegnie zaraz przy starych mogiłach. Konie będą
strzyc z niepokojem uszami, zaś najbardziej przesadni
z bohaterów poczują niewytłumaczalny niepokój. Na
szczęście obędzie się bez żadnych niespodzianek. Po
około dwóch milach PB natkną się na przewrócony
wóz z posagiem, a wokół niego trupy: pacholców,
kilku innych wyglądających na Tatarów, a także pana
młodego. Wszyscy zginęli od kul samopalmów lub cięć
szabli. Ślady wokół wozu wskazują, że leżały tutaj
jeszcze inne ciała, jednak zostały zabrane. Upany test
Zmysłów pozwoli znaleźć także szablę podobną do
tych, których używają Kozacy.

Nagle, coś zacznie szuścić w krzakach rosnących
z boku gościńca. Leży w nich ranny... Mehmed, syn
Rankira Murzy! Jeśli nie zostanie zabity od razu, na
wszelkie zarzuty odpowie słabym głosem:

„Tak, chciałem porwać Justynę, bo bez niej nie żyć mi na tym
świecie! Nie było jednak moim zamiarem nikogo mordować.
Chciałem ich związać i zostawić na gościńcu. Jednak gdy wraz
z kilkoma ludźmi dojechałem tutaj, zobaczyłem, że są oni
atakowani przez jakichś zbrojów! Rzuciłem się w pomoc,
jednak było ich zbyt wielu...”

W tym momencie młodzieniec zemdleje. Co zro-
bia PB? Godnie byłoby zawieźć rannego do tatarskiej
wioski, jednak jeśli to on zaatakował nowożeńców?
Gdzie w takim razie jest Justyna? PB zapewne gubią
się w domysłach, jednak Starosta musi im uświadomić,
iż życie Lipka jest w ich rękach...

Jeśli PB zdecydują się wyruszyć dalej, to do tatarskiej
wioski dotrą w przeciągu 2 godzin.

Rankir Murza

Po dwóch godzinach jazdy PB dotrą do niewiel-
kiego wawozu, w dalszej części rozszerzającego się w
niewielką dolinę. Wjazd do niej jest zagrodzony pali-
sada i fosą. Nad solidną bramą zbitą z dębowych
bierwion płonie pochodnia. Gdy Swawolna Kompania
wejdzie w rzucany przez nią krąg światła, z góry rozle-
gnie się donośne „Kto idzie?” SK będzie zmuszona
złożyć wszelką broń pod bramą. Po rozstaniu z sza-
blami (zapewne uczynionym z dużym żalem) PB zo-
staną wpuszczeni do środka. Jeżeli jest z nimi Me-
hmed, miejscowi natychmiast zabiorą go do chaty.
Budynek Tatarów nie różni się od zwykłych, chłop-
skich chat. Jednak nasi Sarmaci nie mają zbyt wielu
możliwości przyglądania się osadzie, ponieważ zaraz
po wejściu ze wszech stron otaczają ich Tatarzy i pro-
wadzą przed oblicze starszego osady – Rankira Murzy.

Jego domostwo wygląda z zewnątrz podobnie do
chat innych Tatarów, jest tylko trochę większe. W
środku panuje jednak bogactwo, jakiego nie powsty-
dziłby się sam książę Wiśniowiecki.



[Zdziwionym, pełnym zachwytu tonem. Gestami wskazuj w stronę tych wspaniałości, rozglądaj się z niedowierzaniem wokół. Pamiętaj – twoje emocje odbierane przez Graczy często działają znacznie skuteczniej niż słowa]

„Przepyszne makaty tureckie zwieszają się ze ścian, a podłogi zaścielają perskie dywany, mieniące się tysiącami kolorów. Ściana naprzeciw wejścia jest w całości pokryta bronią i trofeami z polowań. Złote karabele, kosztownie wysadżone drogimi kamieniami. Srebrne zbroje, bułaty z rękojściemi wykonanymi z macicy perłowej. Nieużywane już podóweżas tarcze, mieniące się od klejnotów niby małe słońca.”

Obraz ten zaraz po wejściu uderzy oczy naszych Sarmatów. Zobaczą także siedzącego na stosie kobierców Rankira Murzę. Mimo leciwego wieku, Lipkę wciąż zachowuje imponującą sylwetkę wojownika. Jego czarne, skośne oczy zdają się przewiercać rozmówcę na wylot. Przez twarz biegnie mu skośna blizna, kończąca się tuż nad cieniem, długim wąsem. Gdy PB wejdą do izby, murza podniesie się i zacznie witać. Potem od razu przejdzie do rzeczy:

[Kwestię Murzy wypowiedz władczym, surowym tonem. Zachowuj się niby laskawy, lecz jednak surowy monarcha. Nie okazuj zbyt wielu emocji, mów stanowczo i spokojnie. Niech Graczy oniśmieli ton i postawa tatarskiego kniazia. Jeśli chcesz, możesz spróbować naśladować wschodni akcent, jednak uważaj – niewłaściwie zastosowany tylko popsuje klimat i rozśmieszy Graczy.]

„Wiem, po co tu przyszlście. Nieobce są mi podłe oszczerstwa rozgłaszane przez tutejszą szlachtę. Jednak ja nigdy nie wystąpiłem przeciw nim, słowem ani czynem. Wszystko, co oni mówią, jest łgarstwem! Twierdzą, że ja czekam tylko na pierwszy atak tatarski, aby wbić im sztylę w plecy! Nieprawda! Ja na Krym wrócić nie mogę. Zostałem stamtąd wygnany przez brata mego, obecnego chana. Bo to ja, jako starszy, powinienem zostać władcą wszystkich ord! Przez okrutne kłamstwa Islama zostałem zmuszony do opuszczenia mego domu. I teraz, kiedy wydawało mi się, że oto znalazłem nową ojczyznę, dla której chciałbym przeleć krew i oddać życie, nędzne szlachetki chcą mnie zabić? I za co? Za wiarę? Czy nasza wiara tak was razi? Czy w imię Allaha zabijamy was, mordujemy wasze żony, dziewczki? Nie! Po stołroć nie! Wasze moście przybyliście tutaj z daleka, nie macie do nas uprzedzeń. Ale oni! Oni by nas chętnie wszystkich na pal wbił, sosny przydrożne nami by ubrali! Bismillah! Przekażcie im, że my żadnego zła im nie czynim, więc niech i oni zła nie czynią!”

Jeżeli PB powiedzą mu o ataku na wóz z posagiem Justyny, murza zdziwi się i powie:

„Bóg jeden! Nie my jesteśmy winni tej zbrodni. Prawda jest, że syn mój, Mehmed, miłuje tą dziewczkę. Odgrzązał się nawet, że zbierze ludzi i zajędzie dwór. Wiem też, że dziś

wieczór zebrał kilkoro ludzi i pojechał nie wiadomo gdzie... Odwieźcie, Lachy, swoim taką odpowiedź: Nigdy nie wystąpiłem przeciw szlachcie, ani nie zamierzam wystąpić. Wszelkie oskarżenia, jakobym rozbijał po drogach i mordował chrześcijan, to wierutne kłamstwa. A teraz żegnajcie.”

Swawolna Kompania zostanie wyprowadzona poza bramę, gdzie otrzyma z powrotem broń oraz konie. W tym momencie PB zechcą zapewne wrócić do dworu. Gdy tam zajadą, będzie już świtać. Wieści, jakie przyniosą, spowodują rozłam wśród panów braci. Jedni uwierzą słowom Lipków, drudzy nadal będą chcieli ich zajechać. Tymczasem około godziny 10 rano dadzą się słyszeć kroki w sieni dworu, a następnie do izby wejdzie jakby widmo człowieka: ranny, z brudną i przesiąkniętą krwią szmatą na głowie, w stroju pacholka dworskiego. Mężczyzna oprze się o framugę drzwi i zacznie cicho mówić:

„Wasze miłości... Uciekłem im. To nie Lipki porwały pannę, to Kozaki – reżuny! Kupa ich wielka siedzi w lesie niedaleko traktu na Białocerkiew. Wasze miłości! Ratujcie się! Nie dość im dobra z wozu! Oni tu idą! Chcą ograbić i spalić dwór. Ratujcie się!”

Po czym upadnie na podłogę. Jego słowa wywołają ponure wrażenie. Niektórzy, co bardziej strachliwi panowie bracia zaczną przemyśliwać nad drogą ucieczki, jednak większość będzie chciała się bronić. W końcu uradzą, że we dworze zostanie 50 mężczyzn, zaś kobiety i dzieci ujdą z eskortą do Korsunia. Swawolna Kompania ma teraz wybór: Albo mężczyźni zostaną bronić dworu, albo uciekną jak zbite psy, skuliwszy pod sobą ogony. Nie trzeba chyba pisać, które rozwiązanie wydaje się godne Sarmatów!

Napaść

We trzy pacierze później z krzów przed domem huknie wystrzał z pistoletu. Do tego czasu dwór winien być przygotowany należycie do obrony. Po pierwszym, jakby ostrzegawczym wystrzale rozlegnie się prawdziwa kanonada.

[Szybkim, nerwowym głosem. Słowa powinny wypadać z twych ust równie szybko jak kule z kozackich samopalmów. Gdy już dojdzie do wymiany ciosów, nie pozwól PB na zastanawianie się! Jeśli nie zareagują natychmiast, przejdź dalej – to uczyni walkę bardziej realistyczną.]

„Słyszycie ciągłą kanonadę. Huk jest tak głośny, że aż łzy napływają wam do oczu. Tuż obok was pocisk odtupuje spory fragment okiennicy i wbija się w ścianę. Stojący na lewo pan Wilk nagle łapie się za pierś, a spod jego palców wypływają karminowe strugi. Przypominacie sobie jego wczorajsze krotoczwile. Teraz leży on bezwładny wśród odłamków strząskanej okiennicy, zaś dookoła słabnącego ciała rozlewa się czerwona

aureola. Samopasy powoli cichną. Widocznie kozactwo szykuje się do ataku z szablami w rękach."

Oto przychodzi czas na walkę wręcz. Starosto! Pamiętaj, że jest to bitwa, w której wszystko dzieje się w pośpiechu! Z każdym walczącym PB mają górę 2 - 3 starcia. W pewnym momencie nasza Swawolna Kompania zoczy dowódcę rezunów – bogato odzianego szlachcica dosiadającego karego konia. A tuż przy nim, z pętlą arkanu na szyi, stoi panna Justyna!

"Obroncy niczym lwy odpierają ataki wroga, jednak Kozaków jest zbyt wielu. Ciężkie kłody zaczynają walić w odrzwia, powodując pękanie desek i skrzeczenie zawiasów. Już, już prawie drzwi mają się wyłamać, gdy nagle słyszycie świst strzał pomieszanych z gromowym okrzykiem „Atta! Atta!” Przez wąskie szpary w okiennicach widzą Lipków nacierających na Kozaków. Przerażeni niespodziewaną odsieczą młotnicy nie mają szans. Szaropióre strzały ubijają się aż po brzochny w ciała Zaporozców."

Rankir Murza przybył z odsieczą! W krótkiej chwili Kozacy zostają rozbici, rozproszeni, zaczynają uciekać do lasu. Niestety, ich przywódca porywa pannę na siodło i czmycha wraz z kilkoma młotjaczami. Konie Tatarów są zmęczone galopem, jedynie Swawolna Kompania może uratować pannę Justynę.

Pościg

[Rozgorączkowanym tonem]

"Co prędzej wypadacie z dworu i dopadacie do tajni. Ostało się w niej kilka koni, siodła wiszą na ścianach i walają się po ziemi. W parę chwil później, potykając się o trupy tatarskie i zaporoskie, wyjeżdżacie na trakt. Daleko przed sobą widzą dowódcę kozaków z kilkoma ludźmi. Prędzej! Klujecie konie ostrogami i niby błyskawica ruszacie za nimi. Prędzej!"

Pościg należy poprowadzić szybko, narracja Starosty Gry nie ma dawać Panom Graczom czasu do namysłu. Kozacy uchodzą na szybkich koniach, nie dość jednak ścigłych. Swawolna Kompania powoli zbliża się do uciekających. W pewnym momencie z siodła dowódcy urywa się worek pełen monet. Czy nasi Sarmaci skuszą się i zatrzymają? Jest to dobry test ich charakteru i fantazji. Jeśli nie będą się zatrzymywać, w końcu dopadną uciekinierów na rozległej leśnej polanie. Gdy PB będą już naprawdę blisko, Kozacy wstrzymają konie, zawrócą i natrą na Swawolną Kompanię! Po krótkiej walce Kozacy powinni zeskoczyć z koni i umknąć w las, jednak przywódca nie ucieka..

"Szlachcic wyjął bogato wyglądającą szablę i zaczął wstrzymywać konia. Powoli, jakby nie obawiając się szarżującej na niego szlachty, obrócił karego źrebca. Nie zwracając uwagi na umy-

kających Kozaków, zsiadł z konia. Popatrzył chwilę na przeciwników, a następnie uśmiechnął się pogardliwie.

- Jakże to, mości panowie? Kupą na mnie jednego idziecie? Także to wasz honor, szaraku? Chodźcie tedy, jednak wiedząc, że wasza śmierć będzie dla mnie rozkoszą. Tak jak rozkoszą było grabienie i mordowanie tych potomków Chama, którzy mienią się być tutejszą szlachtą!"

Nic więcej nie mówiąc, szlachcic natrą na najbliższego Pana Brata. Nieznajomy jest dobry w szabli, jednak w końcu powinien ulec.

Po kilkunastu minutach powinno być po wszystkim. Kozacy pierzchli lub leżą pocięci, zaś panna Justyna jest cucona przez PB. W tym momencie na polanę wpada orszak szlachty i kilku Lipków. Wszyscy ciasnym kołem otaczają nieprzytomną. Murza wlewa jej trochę gorzałki w usta, po czym na twarz dziewczyny wracają kolory, powoli otwierają się oczęta. Gromkie okrzyki radości towarzyszą przebudzeniu Justyny.

Przy ciele nieznanego szlachcica znajduje się list pisany po tatarsku. Znający ten język mogą przeczytać:



"Adamie, synu Piotrony! Zbierzesz czeladź swoją, młotjów suych oraz tych, których jako wiem masz poukrywanych po odzjach i przejdiesz do Lechistanu. Dojdiesz pode miasto Korsun, gdzie zaczniesz palić, rabować i niepokoję wszczynać. Zawszy baczenie pilne dawaj, aby nikt nie widział ciebie ni tuih baranków. Podejrzenia pilnie rzucaj na tamtejszych

Lipków, pod zdradzą Rankirem Murzą Lachom służących. Możesz zwrócić się o pomoc do zaufanych ludzi, których mamy zarówno w mieście, jak i w wioskach pobliskich. Podażaj za tymi rozkazami i bądź pewnym, iż twe zasługi nie zostaną zapomniane ni w Krymie, ni w Stambule. Oby Allah pomnożył dni twoje, oby były niby liście na tysiącletnim drzewie."

Epilog

Już we dworze Skoczewskiego, murza podnosi się ze swego miejsca i zaczyna mówić:

[Spokojnym, uroczystym głosem]

„Waszmościowie! Allah dał nam dzisiaj zwycięstwo! Jednak gdyby nie namowy mego syna Mehmeda, nie przyszedłbym wam z pomocą! Ale teraz wiem, że nie tylko wy zbłądziliście, nie słusznie nas oskarżając, lecz i ja nie jestem bez winy. Moja opieszałość mogłaby kosztować życie wielu zacnych ludzi. Lecz dość już o tym! Radujmy się!”

Co dalej? Jest kilka rozwiązań:

1. Panuje wieczna zgoda między Lipkami i szlachtą. Po kilku miesiącach Mehmed przyjmuje chrzest i poślubia Justynę.
2. Rankir Murza chce odzyskać tytuł chana i zemścić się na bracie. Może to być początek całej kampanii, początkowo głównie politycznej, mającej na celu przekonanie szlachty polskiej do pomocy, a następnie wojennej – wyprawy w głąb państwa tatarskiego.
3. Mimo pomocy Lipków, rodzina nie chce wydać Justynę – przecież córki ze szlacheckiego domu – za byle przybłędę z Krymu. Mehmed porwuje Justynę i próbuje uciec do Stambułu. Swawolna Kompania rusza w pościg.
4. Niedługo po zawarciu przyjaźni wybucha wojna, zaś zdradzieccy Lipkowie mordują swych niedawnych przyjaciół i palą ich dwory. Może Swawolna Kompania spotka jeszcze Rankira Murzę?
5. „Zaufani Ludzie”, wspomniani w liście znalezionym przy szlachcicu zdradcy. Zapewne śmierć jego nie wzbudzi ich radości. Mogą oni nawet zacząć polować na PB, lub próbować zemsty na okolicznej szlachcie...

Oczywiście zakończeń może być wiele więcej, wszystko zależy od Starosty Gry.

Autor Dyariusza: **Łukasz Kozłowski**

(Zwycięzca konkursu na najlepszy scenariusz do „Dzikich Pól, ogłoszonego na serwisie Valkiria.Net)

Współczynniki: - przykładowy Rębiają

wzrost 178 cm; Waga 79 kg; Wiek 30 lat
 charakter: Przezorny, Śmiały, Praktykujący,
 Flirciarz, Mało honorowy, Gwałciiciel praw

Krzepa 15	Szabla 15
Zwinność 12	Zwada 8
Mądrość 10	Jazda konna 12
Fantazja 13	(inne nieistotne)
Zmysły 11	
Łeb 12	

Inicjatywa: 12	Przewagi: Strój posesjonata,
Cios: +1	Wierzchowiec (-4), Sekretne
Tęgość: +0	cięcie: polskie
Fortuna: 5	Przywary: Ryzykant, Bezli-
	tosny, Chciwiec, Zobowią-
	zanie

Szkice dyariuszy przygód

„Skarb Kamieniecki”

Swawolna Kompania, jadąc leśnym traktem, posłyszała z oddali wystrzały pistoletów, krzyki ludzkie i szczęk szabel. Po chwili przedkier konnej jazdy wyjeżdżają na niewielką polanę, gdzie przy ruinach starej, spalonej karczmy walczą dwie grupy ludzi. Z wozu zaprzęzonego w dwa konie broni się dzielnie młody szlachcic i trzech jego pacholców, otoczeni przez dziesięciu Tatarów uzbrojonych w szablę i łuki. Panowie Gracze niezwłocznie ruszają na pomoc. Po hańcy na widok odsieczy rzucają się do ucieczki. Niestety, obrońcy zostali wybiti do nogi. Jedynie ów młody szlachcic żyje, lecz jest ciężko ranny. Widząc, że rany są śmiertelne, wyjawia Kompanii, że zwie się Piotr Kamieniecki, a napad był z pewnością sprawką Janusza Koryckiego, który od lat wojuje z jego rodziną. Piotr wręcza Kompanii kawałek białego płótna, na którym wyrysowano jakąś mapę. Nim straci przytomność, zdąży wyjaśnić, że mapa prowadzi do skarbu ukrytego w jaskiniach, do których wiedzie tajne przejście z pobliskich ruin dawnego zameczku. Panowie Gracze z pewnością zechcą skarb odnaleźć.

Do Starosty: Kompania na pewno zechce zdobyć tajemniczy skarb. Będzie z pewnością przeszkadzał im w tym Korycki, który o ukrytych kosztownościach wie i chce je sobie przywatyzować. W ruinach myślnie już kilku jego pacholców, na których natknął się Panowie Bracia. Ludzie Koryckiego odnaleźć już wejście do tunelu i część z nich na widok Kompanii ucieknie. Tak jak w dobrych filmach przygodowych, po drodze kilkakrotnie Kompania powinna się z nimi zetrzeć. Specjalne atrakcje: ciemny, wilgotny korytarz, niebezpieczne zasadzki, ślepe odnogi i klaustrofobia. Na końcu, w kompleksie kilku połączonych jaskiń, bohaterowie odnajdą skrzynię z zamkniętą wewnątrz czarną sakwą. Gdy będą cieszyć się znaleziskiem, do jaskini wpadnie nagle Korycki z kilkoma ludźmi. Sterroryzuje

Kompanię strzelbami, każę ich związać jak barany, zabierzcie cenną sakwę i ucieknie.

Oczywiście Kompanii uda się jakoś uwolnić z więzów. Nie może przecież obyć się bez pościgu i finałowego pojedynku, np. w wartkim strumieniu bądź płonącej karczynie. A na koniec okaże się, że w sakwie są jakieś stare dokumenty i listy oraz niewielka ilość złotych dukatów.

„Rapt”

Panowie Bracia trafili do karczmy stojącej na zupełnym odludziu. W izbie siedzi samotny młody szlachcic i zalewa smutki gorzalką. Zagadnięty przez Kompanię wyjawiał, że zwie się Marcin Kostecki i topi w trunkach swą niespełnioną miłość do panny Anny Jarockiej, która uczucie odwzajemnia, acz jej ojciec - na majątki pazerny - gardzi małżeństwem córki ze szlachcicem, który jeno na jednej wiosce siedzi. Widać, że JWP Kostecki jest wielce poruszony i gniewny. Na dodatek ma jeszcze świeżą, choć niegłęboką ranę od szabli na dłoni i udzie. Wy tłumaczy, że to sprawa czeladzi pana Jarockiego, która napadła nań i pobiła, ciężko raniąc dwóch pachołków młodego szlachcica, którzy teraz w stajni cierpią. Niespełniony kochanek poprosi o pomoc w wyratowaniu ukochanej z rąk okrutnego ojca. W zamian oferuje swą dożgonną wdzięczność, ale jeśli to nie pomoże, to wyjmie zza pasa niewielką sakiewkę i ciśnie ją na stół.

Do Starosty: Swawolna Kompania powinna oczywiście wspomóc szlachcica w potrzebie. Kostecki zapropnuje zakraść się w nocy pod dwór, chytkiem przeskokoczyć przez parkan i podwórzę, wytłamać okiennicę i porwać pannę z izby, a po wszystkim pognąć czym prędzej w lasy. Porywacze jednak zostaną dostrzeżeni. Na podwórzu rozpocznie się krótka walka i strzelanie z pistoletów (ale nikt nie powinien zginąć). Nieszczęśliwie zakochany porwawcy pannę (która omdlała z przestachu, słysząc odgłosy walki i huk wystrzałów), wskoczy z nią na konia i ucieknie jak najszybciej, krzycząc, by Panowie Bracia zatrzymali bądź zmylili pogoń. Na odjeźdźnym woła, że spotka się z Kompanią tej samej karczynie, co przed raptem.

Niestety. Minie dzień, minie drugi - i nic. Aż w końcu pod karczmę zjedzie JWP Jarocki ze zbrojną kupą okolicznej szlachty i pachołków. Pojmą Swawolną Kompanię i będą chcieli ich powiesić. Po krótkiej wymianie zdań okaże się, że Panowie Bracia zostali oszukani przez Kosteckiego, który jest banitą i zbrojnym. Od kilku miesięcy nastawał na cnotę panny Anny. Trzy dni temu zrobił zajazd na dwór Jarockich, ale szturm mu się nie udał, a że wybito mu ludzi, więc wykorzystał Kompanię do „mokrej roboty”. Panowie Bracia zostaną puszczeni wolno pod warunkiem, że wyruszą na poszukiwanie porwanej panny. W przeciwnym wypadku grozi im kara za współzłodziar. Porozumienie im tylko odszukać banitę, który ukrył się wraz z porwaną w leśnej chatce. Ma ze sobą kilku ludzi.

Kompania musi wytropić Kosteckiego i odbić dziewczynę. Może się to wszystko skończyć pojedynkiem między Kosteckim a którymś z Panów Braci.

„Czarny powóz”

W trakcie jednego z sejmików Panowie Bracia spotkają pachołka, który poprosi ich, by udali się do jego pana - Zbigniewa Dworowskiego. Ów jegomość zamieszkuje na czas zjazdu w bogatym mieszczanśkim domu. Szlachcic przywita Kompanię przy suto zastawionym stole. W czasie posiłku wyjaśni, że chce zlecić Panom Braciom wyjątkowo trudną i dyskretną misję, za którą jednak czeka ich wielka nagroda. Chodzi o przejęcie listów, które będą wieść ze sobą szwedzcy posłańcy do ambasadora ich kraju w Rzeczypospolitej. Trzeba jakimś przemyślnym sposobem odebrać im torbę z listami i przekazać je panu Dworowskiemu. Nie dość, że zapłata wysoka, to jeszcze przysługa dla Rzeczypospolitej! I to jeszcze jaka? Dalibóg! Ogromna! Ekstraordynaryjna!

Do Starosty: Powóz szwedzki jest eskortowany przez oddział 50 rajtarów, zatem Panowie Bracia będą mieć ciężki orzech do zgryzienia. Oczywiście w niebezpiecznych czasach zawsze łatwo wynajść kupę zbrojnego hultajstwa. Ale na to trzeba mieć pieniądze, a i to nie wiadomo, czy łajdakka zbieraniina da radę regularnemu wojsku. Można spróbować podstęp - przemknąć się do obozu w przebraniu (lub przylączyć się do orszaku pod jakimś pozorem), a potem spróbować kradzieży. Niech Panowie Graczy ruszą głową; to oni mają myśleć.

Ty zaś, Starosto, zastanów się, czy Dworowski nie jest przypadkiem szpiegiem innego państwa. Ale byłby numer, gdyby Kompania zrobiła przysługę nie swojemu królowi, tylko carowi moskiewskiemu!

„Na ratunek wujowi”

Wuj jednego z Panów Graczy przysłał do niego pachołka z listem. Pergamin zawiera prośbę, by siostrzeniec czym prędzej przybył z Kompanią na pomoc krewnemu. Okazuje się, że trzeba się rozprawić ze zniechędzonym sąsiadem wuja, który przeganiał mu chłopów z pola, kopce graniczne przestawia, w okna strzela i ogólnie krew psuje. Należy odplacić mu pięknym za nadobne! I to tak, żemy by w pięty poszło. Ale tak mocno...

Do Starosty: Opracuj sobie dwór i majątności Wujka oraz Sąsiada. Zwróć szczególną uwagę na obronność dworów oraz liczbę uzbrojonych pachołków. Naszkicuj mapki sytuacyjne, którą pokażesz Panom Graczom. Zaplanuj w ogólnym zarysie, jakie akcje przeciwko Wujowi będzie podejmował Sąsiad. Reszta już zależy od poczynani Panów Graczy. Przygoda skończy się najprawdopodobniej zwycięskim zajazdem tej czy drugiej strony - ale niewykluczone, że spór uda się zażegnać i dojdzie do zgody. A może któryś wyrwie Sąsiada na pojedynek i potnie aż miło? A może sprawa trafi do sądu, a zadaniami Kompanii będzie zgromadzenie świadków i dowodów na swą korysność?

Gotowe do gry Swawolne Kompanie

Dla ułatwienia startu początkującym Panom Graczom, przygotowaliśmy pięć gotowych zestawów postaci, po pięć sztuk każdy. Wystarczy wydrukować sobie lub wynotować Karty Postaci na papierze, przeczytać uważnie - i hajda na Dzikie Pola! Oto przykładowe Swawolne Kompanie, jakie można było napotkać na Ukrainie w burzliwym XVII wieku:

Bracia – rębajłowie

Dzieln i krzepcy bracia Niezabitowscy, przybysze z niebezpiecznej Rusi Czerwonej (dzisiejsze Bieszczady), gdzie wśród lasów czają się zgraje zbójców, dzikie zwierzęta i tajemnicze złe siły. Szlacheckie dwory buduje się na kształt obronnych forteczek, a niektóre z nich to prawdziwe gniazda zbójckie. Prawo i sprawiedliwość nie sięgają w odludne zakątki bieszczadzkich gór i lasów. Wyrósłszy w takich warunkach, jesteście twardzi, odważni i nie dacie sobie w kaszę dmuchać. Teraz jesteście wygnańcami, bo po śmierci pana ojca niegodziwy stryj odebrał wam dwór, wioskę i ziemię, powołując się na (fałszywy!) ojcowy testament. W sądzie bez pieniędzy nic nie wskóracie, siłą też nie, bo u stryja służy najmniej dwudziestu zbrojnych pachołków. Pozostało wam uciec na pobliską Ukrainę, gdzie śmiały mąż z szablą w garści szybko się może dorobić. Zdobędziecie pieniądze, zaciągniecie na służbę z pół setki Kozaków, a potem wróćcie odebrać, co wasze, a stryja z wszystkiego rozliczyć.

Jan Niezabitowski lat 25, Rębajło

Krzepa	Zwinność	Zmysły	Mądrość	Fantazja	Łeb
8	10	12	6	5	7
Szabla 8 Rusznica 11	Tropienie 15 Lacina 7	Włócznia 7 Skradanie 12	Jazda konna 13 Czytanie i pisanie 8	Genealogia i heraldyka 7	

Najstarszy z braci, najlepszy z nich myśliwiec, tropiciel i strzelec. Nieraz na dni całe zniknął w dzikich kniejach, chodząc za zwierzyną i ptactwem. Lepiej czuje się w lesie czy na gościńcu niż za stołem, a wobec ludzi ponury jest i mrukliwy. Stąd też mimo starszeństwa nie jest przywódcą młodszym braciom, bo gładko gadać nie umie i godnie braci reprezentować nie potrafi.

Moderunek: szabla batorówka, rusznica kołowa (+10 kul), dwa pistolety kołowe (+10 kul), prochownica, woreczek z prochem, szuba podbita wilczym futrem, rzeźbiony posrebrzany kufel z przykrywką, krzesiwo i hubka, zwój liny konopnej, łyżka, nóż, bukłak z wodą, pół worka owsa, w sakiewce 8 złotych

Łukasz Niezabitowski lat 20, Rębajło

Krzepa	Zwinność	Zmysły	Mądrość	Fantazja	Łeb
8	6	8	6	7	9
Szabla 6 Rusznica 4	Włócznia 7 Lacina 7	Zwada 15 Skradanie 8	Jazda konna 6 Czytanie i pisanie 8	Tropienie 8 Genealogia i heraldyka 7	

Łukasz niezgrabny jest i powolny, bo jako największy żarłok w kompanii, opasły jest niczym barylka z sadłem. Ustupuje braciom w kunszcie szermierczym, za to nikt nie sprostą Łukaszowi w zwadzie karczemnej, gdy przychodzi do pięści i ciskania sprzętami. Ma nie lada jaką krzepę w garści i tęgi łeb do kielicha, a więc szanują go braciszkanie i co nieco ciężynny zazdroszczą.

Moderunek: szabla batorówka, 2 pistolety kołowe (+11 kul), kindżał, woreczek z prochem, prochownica; miśsiurka, srebrny pierścień z rubinem, flaszka miodu pitnego, kufel z drewna lipowego, 3 pęta suszonej kielbasy, łyżka, bukłak z wodą, oselka, worek owsa, w sakiewce 10 złotych

Mateusz Niezabitowski lat 22, Rębajło

Krzepa	Zwinność	Zmysły	Mądrość	Fantazja	Łeb
7	10	8	7	9	7
Szabla 8 Rusznica 7	Włócznia 7 Muzyka (czekanki) 12	Taniec 15 Uwodzenie 12	Lacina 10 Jazda konna 13	Czytanie i pisanie 10 Genealogia i heraldyka 9	

Mateusz był przez półtora roku dworzaninem u pana kasztelana halickiego, gdzie nabrał co nieco dworskiej ogłady, nauczył się gładkiej mowy i śmiałości do niewiast. Pięknie grywa na czekaniku (flecie) Najbardziej wygadany, najczęściej zabiera głos w imieniu braci.

Moderunek: szabla turecka, pistolet skałkowy (+6 kul), bandolet skałkowy (+6 kul), kindżał, prochownica, woreczek z prochem; wełniana peleryna z kapturem, 2 świece, 3 pióra gęsie, flakonik atramentu, 8 kart papieru, łyżka, bukłak z winem, portrecik ładnej i drogiej sercu Mateusza mieszczyki warszawskiej, w sakiewce 9 złotych

Marek Niezabitowski lat 23, Rębało

Krzepa 10	Zwinność 12	Zmysły 12	Mądrość 7	Fantazja 7	Leb 9
Szabla 12 Rusznica 9	Włócznie 7 Nadziak 12	Cyrulik 12 Skradanie 13	Jazda konna 15 Czytanie i pisanie 10		Łacina 7 Genealogia i heraldyka 9

Jedyny z braci, który ma za sobą służbę wojskową - trzy kwartały w lekkiej chorągwi kasztelana halickiego. Wołoska chorągiew kasztelana niejednemu raz ścierała się ze zbójceckimi kupami albo chodziła w pole rozbijać pojedyncze czambuły tatarskie, którym zdarzało się zapędzić tak daleko w głąb Rzeczypospolitej. Marek poznał się trochę na opatrywaniu ran i stłuczeń. Oprócz szabli zwykle nosi przy sobie zabójczy nadziak.

Moderunek: szabla husarska, 2 pistolety rajtarskie (+12 kul), nadziak, prochownica, woreczek z prochem; kolczuga, krzesiwo i hubka, pochodnia, burka wilcza na chłody, czyste płótno i maść na rany, łyżka, nóż, oselka, bukłak z piwem, w sakiewce 10 złotych

Jacek Niezabitowski lat 17, Rębało

Krzepa 7	Zwinność 14	Zmysły 12	Mądrość 7	Fantazja 7	Leb 8
Szabla 12 Rusznica 8	Włócznie 7 Łuk 9	Arkan 11 Cyrulik 9	Jazda konna 16 Łacina 6	Język tatarski 7 Skradanie 14	Genealogia i heraldyka 6 Czytanie i pisanie 6

Najmłodszy z rodu ustępuje starszym braciom siłą fizyczną i doświadczeniem, lecz dorównuje młodzieńczą odwagą oraz biegłością we władaniu orężem. W podziwieniu uprawia braciszków zręcznością w rzucaniu arkanem, której to sztuki wraz z kilkunastoma zdaniem po kipcacku (tatarsku) nauczył się od niewolnego Tatara służącego we dworze. Bracia śmiali się wtedy z „tych pogańskich sztuczek”, ale dziś cenią sobie umiejętności „Jacusia”.

Moderunek: szabla batorówka, łuk (+12 strzał), pistolet kołowy (+8 kul), arkan, prochownica, woreczek z prochem, drewniany krzyżyk, nahajka, ciepła szuba z baranem kożuszkim, kociołek żelazny, łyżka, nóż, bukłak z wodą, pół worka owsa, w sakiewce 8 złotych

Hreczkosieje

Młodzi, niewykształceni szlacheccy synkowie z nędznego zaścianka na Podlasiu. We wsi waszej w ciasnych chatynkach (które od chat chłopskich różnią tylko maleńkie ganki przed wejściem) mieszka uboga szlachta, która nie ma poddanych chłopów, więc sama sieje zboże i chodzi za plugiem. Chowaliście się nie po szlachecku, a prawie po chłopsku, robiąc z rodzicami w polu i wypasając bydło. Gdyby zaś po śmierci rodziców przyszło dzielić majątek między synów, każdemu przypadłby spadek tak nędzny, że i chłop by zeń nie wyżył. Więc uradzili ojcowie wasi, że starszych synów przy sobie zostawia i przekazują im całość dziedzictwa, a młodszych wyposażają i wysłają na Ukrainę, by szukali tamże zajęcia i zarobku, bo na ubogim Podlasiu ani jednego, ani drugiego nie znajdują. Dano więc każdemu z was konia, szablę, broń ognistą, parę groszy w kieskę i jadło do sakwy; do tego ojcowskich porad i matczyńskich przestróg co niemiara; a na koniec szczere błogosławieństwo na drogę - i wypchnięto z rodzinnego gniazda w nieznany i niebezpieczny świat.

Mikołaj Dobiecki lat 20, Hreczkosiej

Krzepa	Zwinność	Zmysły	Mądrość	Fantazja	Łeb
9	9	14	7	7	8
Szabla 9 Rusznica 14	Cyrylik 9 Ordynek 9	Włócznia 7 Rusznikarstwo 8	Jazda konna 9 Łacina 5		Czytanie i pisanie 6 Genealogia i heraldyka 6

Ojciec Mikołaja wiele lat młodości przesłużył w wojsku, najpierw jako oficer w zbrojnej w rusznice piechocie polskiej, później przy obsłudze dział w artylerii. Swą miłość do broni ognistej w dużej mierze przelał na synów, udzielając im też wiedzy i umiejętności. Mikołaj jest najlepszym strzelcem w kompanii, ma przy swej strzelbie najlepsze staranie, a także potrafi ocenić na oko, jak dobrze dana lufa będzie strzelać. Mając dobre narzędzia, mógłby też to i owo naprawić.

Moderunek: szabla batorówka, rusznica skałkowa (+9 kul), 2 pistolety kołowe (+10 kul), prochownica, 2 woreczki z prochem, ryngraf z Matką Boską, krzesiwo i hubka, kozuch barani i rękawice, dwie koszule płócienne i gacie na zmianę, łyżka, nóż, oselka, pół worka owsa, bukłak z wodą, w sakiewce 5 złotych

Janusz „Herkules” Machowicz lat 24, Hreczkosiej

Krzepa	Zwinność	Zmysły	Mądrość	Fantazja	Łeb
9	9	14	7	7	8
Szabla 10 Rusznica 7	Zwada 16 Platnerstwo 12	Włócznia 7 Kowalstwo 10	Jazda konna 9 Łacina 5		Czytanie i pisanie 5 Genealogia i heraldyka 5

Najstarszy w kompanii przerasta towarzyszy o głowę, a w barach jest szerszy dwa razy. Pięści ma jak bochny, łeb niczym ceber, a silny jest jak tur. Stąd właśnie zwą go Herkulesem i boją się trochę, bo jak się Janusz rozgniewa i łać po gębach zacznie, to nie daj Boże. Szablą za to fechtuje niezgrabnie, ale jak już uderzy, to straszliwie. Ojciec Janusza trudni się kowalstwem, stąd Janusz umie co nieco robić w żelazie i przy broni białej.

Moderunek: ciężki bułat moskiewski, rusznica lontowa (+7 kul), prochownica, woreczek z prochem; misiurka i obojczyk, 4 podkowy, 2 pochodnie, nahajka, krzesiwo i hubka, kozuch barani, łyżka, nóż, oselka, bukłak z wodą, pół worka owsa, w sakiewce 5 złotych

Maciej Strasz lat 17, Hreczkosiej

Krzepa	Zwinność	Zmysły	Mądrość	Fantazja	Łeb
9	12	15	7	7	7
Szabla 10 Rusznica 10	Włócznia 9 Skradanie 12	Łowiectwo 14 Rolnictwo 10	Łacina 5 Jazda konna 9		Czytanie i pisanie 5 Genealogia i heraldyka 5

Często jeździł Maćko do wuja, który na skraju wielkiego boru mieszkając, obfitość zwierza łownego ma pod boki, stąd też znajomość pewna u Maćka sztuki łowieckiej. Ale marzeniem Maćka jest własny poczet husarski. Od pacholęcia wprawiał się pilno do konia i kopii. Póki co, zamiast kopii rohatynę wozi przy kulbace. Ze wszystkich Maciek najbardziej oszczędny (inni mówią: skąpy), bo mu ten husarski poczet często na myśl przychodzi.

Moderunek: szabla batorówka, króćca kołowa (+7 kul), rusznica lontowa (+10 kul), rohatyna, prochownica, woreczek z prochem; zwój liny konopnej, grot do rohatyny, drewniany kufel, krzesiwo i hubka, kozuch barani, łyżka, nóż, bukłak z wodą, pół worka owsa, w sakiewce 6 złotych

Daniel Strasz lat 19, Hreczkosiej

Krzepa	Zwinność	Zmysły	Mądrość	Fantazja	Łeb
7	10	14	12	10	8
Szabla 7 Rusznica 8	Włócznia 7 Uwodzenie 11	Łacina 12 Taniec 12	Prawo 12 Jazda konna 13		Czytanie i pisanie 14 Genealogia i heraldyka 15

Daniel dwa lata kształcił się w kolegium jezuickim w Warszawie i na księdza miał pójść, ale ojcu złota zabrakło na dalszą synowską naukę. Trzymał się Daniel jeszcze pół roku w Warszawie, u różnych panów przy dworze zajęcia szukając, ale nigdzie się na stałe nie wkraść w łaski i do domu rad nierad wrócił. Została mu po szkołach znajomość łaciny niekiepska, teologii trochę i prawa, a po dworskich zabawach galanterii nieco. Zazdroszczą mu inni tego „obyicia w świecie”, więc i czasem podkpiwają sobie.

Moderunek: karabela, króćca kołowa (+9 kul), sztylet zdobiony, prochnica, woreczek z prochem; srebrny krzyżyk, 2 świece, książka do nabożeństwa, 2 pióra gęsie, flakonik atramentu, 5 kart papieru, łyżka, nóż, bukłak z wodą, pół worka owsa, w sakiewce 5 złotych

Aleksander Azbejowicz lat 19, Tatar Litewski

Krzepa	Zwinność	Zmysły	Mądrość	Fantazja	Łeb
7	16	15	8	7	7
Szabla 12 Rusznica 6	Włócznia 9 Łuk 16	Język tatarski 17 Język Polski 19	Arkan 14 Jazda konna 19	Czytanie i pisanie 5 Genealogia i heraldyka 5	

Olek pochodzi z tych nielicznych Tatarów, którzy wyrzekli się wiary muzułmańskiej i przyjęli katolicyzm. Ojciec Olka to prawdziwy litewski Tatar. Pojął za żonę ubogą szlachciankę z Podlasia, przyjął polski obyczaj i język, ale synom przekazał wiele wschodnich tradycji, w tym tatarski sposób wojowania (łuk, arkan, świetna jazda konna). Nie było w całym zaścianku lepszego jeźdźcy i łuczniaka niż młody Aleksander. A, że nieco czarniawy to i się dziewczki za nim oglądały.

Moderunek: szabla czerkieska, łuk (+15 strzał), kindżał, arkan; wilcza burka tatarska, igły, nici i rzemyki, butelka wódki (w razie choroby), łyżka, bukłak z wodą, worek owsa, w sakiewce 4 złote

Żołnierze swawolni

Zaciągnęliście się kiedyś na wojnę do lekkiej (tzw. wołoskiej) chorągwi razem z setką innych ochotników, w większości ubogiej szlachty, która nie miała pieniędzy na kosztowny ekwipunek husarski. Chodziliście w przedniej straży i na dalekie zwiady, ścigaliście z okolicznych wiosek prowiant dla wojska i paszę dla koni (nieraz trzeba było odbierać chłopom siłą), a w bitwie wspieraliście miazdzące uderzenia pancерnej husarii i ścigaliście umykających nieprzyjaciół. Żyliście z tego, co się zrabowało lub zdobyło na wrogu, bo żołd z państwowej kasy nie nadchodził. Po skończonej wojnie rozpuszczono wojsko do domów, ale znaleźli się u was tacy, którym nie chciało się wracać do domów i siedzieć przy piecu. Jak Kmicicowa kompania, rozbijaliście się po zniszczonym wojną kraju i braliście od ludzi groźbą lub siłą, co wam było do życia potrzebne. Aż wreszcie starosta zebrał szlachtę do kupy i rozbił wasz oddział doszczętnie. Tylko wam kilku udało się umknąć i ukryć się na Ukrainie przed prawem.

Mustafa Tałajowicz lat 29, Tatar Litewski

Krzepa	Zwinność	Zmysły	Mądrość	Fantazja	Łeb
7	16	15	8	7	7
Szabla 12 Rusznica 7	Włócznia 9 Łuk 16	Arkan 14 Język Polski 19	Język tatarski 17 Genealogia i heraldyka 5	Jazda konna 19 Czytanie i pisanie 5	

Litewski Tatar, z dziada pradziada żołnierz lekkiej jazdy, rabuś i gwałtownik. Tradycje wojskowe Tałajowiczów sięgają jeszcze wojen z zakonem krzyżackim i słynnej bitwy pod Grunwaldem, gdzie tatarski oddział wspierał „białego chana” Witolda i brata jego Jagiełłę. Wojując od szesnastego roku życia, jest Mustafa świetnym łucznikiem i jeźdźcą, umie dobrze robić szabłą i strzela nawet z broni ognistej. Wszelako jej nie lubi bo smrodu wiele robi a efekt niewielki.

Moderunek: szabla ordynka, łuk (+10 strzał), pistolet kołowy, kindżał, prochnica, woreczek z prochem; delia z sobolowym kołnierzem, cięciwa do łuku, nahajka, srebrny łańcuszek, pół gąsiorka miodu pitnego, osetka, krzesiwo i hubka, łyżka, żelazny kociołek, bukłak z wodą, worek owsa, w sakiewce 6 złotych

Paweł Łaniewski lat 40, Swawolnik

Krzepa	Zwinność	Zmysły	Mądrość	Fantazja	Łeb
7	8	8	9	7	9
Szabla 6 Rusznica 6	Włócznia 7 Łacina 12	Jazda konna 6 Czytanie i pisanie 8		Genealogia i heraldyka 7 Uwodzenie 8	

Najstarszy z kompanii był przed laty jakiś czas mnichem w zakonie, skąd wypędzono go za nieobyczajne prowadzenie się. Została mu z tamtych czasów nachalnie demonstrowana pobożność: krzyżyk na szyi, różaniec przy pasie, wieczne wzywanie opieki Opatrzności i modły o powodzenie. Gdy tylko można, chadza na msze i często przystępuje do spowiedzi. Ale grzeszy tak samo jak inni. Strzela świetnie z rusznicy i zna się na leczeniu ran i chorób.

Moderunek: szabla batorówka, rusznica kołowa (+7 kul), 2 pistolety kołowe (+8 kul), prochownica, woreczek z prochem; misiurka, drewniany krzyżyk, różaniec, książeczka do nabożeństwa, buteleczka wody święconej, kózuch barani, skórzany kubek i sześć kości do gry, czyste płótno na opatrunki, igła i motek nici, 2 świece, ćwierć butelki wódki, łyżka, nóż, bukłak z wodą, pół worka owsa, w sakiewce 7 złotych i złoty pierścień z szafirem

Stasiek Ruszkowicz lat 16, Swawolnik

Krzepa	Zwinność	Zmysły	Mądrość	Fantazja	Łeb
8	10	13	7	7	7
Szabla 9 Rusznica 6	Łuk 9 Łacina 6	Włócznia 7 Jazda konna 12	Genealogia i heraldyka 7 Tortury 9	Muzyka (czekanik) 12 Czytanie i pisanie 8	

Młody hreczkosiej z ubogiego zaścianka na Mazowszu, który uciekł do wojska kradnąc z domu konia, broń i trochę jedzenia. Opatrzył się już z okrucieństwem wojennym i mimo młodego wieku wcale nie jest łagodniejszy od reszty hultajskiej kompanii. Bywa, że i gorszy, bo najbardziej ze wszystkich skory jest do rabunku. Pięknie grywa na czekaniku.

Moderunek: szabla czerkieska, łuk (+11 strzał), pistolet skałkowy (+5 kul), nóż rzeźnicki, prochownica, woreczek z prochem; wilcza burka tatarska, suknia kobieca ze złotogłowiu, naszyjnik z pereł, czekanik, krzesiwo i hubka, pochodnia, łyżka, bukłak z wodą, pół worka owsa

Semen Guźla lat 24, Swawolnik

Krzepa	Zwinność	Zmysły	Mądrość	Fantazja	Łeb
8	10	14	7	7	7
Szabla 10 Rusznica 6	Łuk 11 Łacina 6	Włócznia 7 Arkan 12	Jazda konna 15 Czytanie i pisanie 6	Genealogia i heraldyka 5 Tropienie 12	

Bojarzynek z ubogiego ruskiego rodu. Od kilku lat żyje z wojny, włócząc się i rabując w tej czy innej kupie żołnierskiego hultajstwa. Obdarzony bystrym wzrokiem, dobrze strzela z rusznicy i z łuku, a ponadto umie zręcznie rzucać arkanem. Ma piękną szablę turecką o rękojeści wysadzanej drogimi kamieniami. Polskim włada doskonale, acz mocno zaciąga po rusku.

Moderunek: szabla turecka, łuk (+9 strzał), rusznica lontowa (+6 kul), kindżał, prochownica, woreczek z prochem, arkan; wełniana derka, posrebrzany kufel, kolorowy turecki dywanik, święty obrazek z Michałem Archaniołem, krzesiwo i hubka, pochodnia, łyżka, bukłak z wodą, pół worka owsa

Żemajtis Kukutis lat 26, Swawolnik

Krzepa	Zwinność	Zmysły	Mądrość	Fantazja	Łeb
8	10	13	7	7	7
Szabla 6 Rusznica 6		Włócznia 7 Skradanie 9	Lowiectwo 14 Zwada 15		Jazda konna 12 Tropienie 12

Bojarzyn z dalekiej Żmudzi, człek o posturze i obyczajach „niedźwiedzia litewskiego”. Krzepki i wytrzymały na trudy, o wielkich i ciężkich pięściach, za to zwinny a pewny siebie w lesie. Nikt tak jak on nie umie podchodzić zwierzyny. Rusznicę ma starą i niedobrą, ale chętniej strzela ze zdobycznego ciężkiego półhaka, o który bardzo dba. Ze względu na wychowanie w litewskiej dziczy, nie nauczył się ani jednego zdania po łacinie, czego mu czasami wstyd.

Moderunek: szabla batorówka, półhak kołowy (+6 kul), rusznica lontowa (+5 kul), kindżał, prochownica, woreczek z prochem; ciężkie futro niedźwiedzie, wełniana derka, dwie koszule jedwabne, kryształowy pucharek, żelazny kubek, haczyki na ryby, sznurki, łyżka, buklak z wodą, pół worka owsa

Husarze

Nie poszczęściło wam się na ostatniej wojnie. Straciliście tabory z wszelakim dobrem, służbę wybito wam lub poraniono, aż zostaliście przy jednym koniu na głowę i z takim bagażem, co na końskim grzbiecie. Mocno poszarpaną waszą chorągiew rozpuszczono do domów. Ale jakże pokazać się rodzinie i sąsiadom w tak opłakanym stanie? Bez czeladzi, bez łupów, bez zbroi husarskich, na wynędzniałych wierzchowcach? Spalilibyście się chyba ze wstydu. Zamiast więc wracać w rodzinne strony, pojechaliście na Ukrainę, gdzie wieczne niepokoje kozackie i stepowe utarczki z Tatarami dadzą dobremu żołnierzowi godziwy zarobek. Trzeba zaznać sławy i napęlić sakiewki, by wrócić z wojny jak przystało na husarza, nie na wędrownego dziada. A wszak dobry Bóg po to stworzył nieprzyjaciół, żeby naród rycerski łup z nich brać mógł.

Janusz Radziejowski lat 20, Towarzysz husarski

Krzepa 8	Zwinność 8	Zmysły 10	Mądrość 9	Fantazja 10	Łeb 9
Szabla 12 Rusznica 9	Nadziak 12 Łacina 12	Jazda konna 12 Ogląda dworska 14	Włócznia 12 Język włoski 10	Czytanie i pisanie 16 Genealogia i heraldyka 11	Przewaga: Możliwy ród

Młodzieniec z bogatego mazowieckiego rodu Radziejowskich, potomek senatorów Rzeczypospolitej. Zaszczytna służba w husarii poprzedzać miała karierę polityczną i dworską, ale młodzieńczy honor nie pozwolił Januszowi wrócić z wojny pokonanym. Wykształcony i wychowany po dworsku, nie najlepiej znosi wojenne trudy, ale niańczyć go nie trzeba. Aczkolwiek starsi koledzy żartują nieraz z jego wielkopańskich gestów i manier. Ale z kompanionami to tak zawsze.

Moderunek: szabla turecka, 2 pistolety kołowe (+13 kul), koncerz, nadziak, kindżał, prochownica, woreczek z prochem; szyszak turbanowy, ciepła delia z sobolowym kołnierzem, rękawice, złoty sygnet herbowy, 2 koszule i 2 gacie na zmianę, 2 podkowy, krzesiwo i hubka, książeczka do nabożeństwa, polącany kufel z tłoczonym herbem, nóż, łyżka, oselka, buklak z wodą, pół worka owsa, w sakiewce 14 złotych

Zygmunt Kazimirowicz lat 37, Towarzysz husarski

Krzepa 14	Zwinność 10	Zmysły 11	Mądrość 7	Fantazja 8	Łeb 14
Szabla 14 Rusznica 11	Nadziak 12 Łacina 8	Zwada 15 Ordynęk 14	Włócznia 15 Jazda konna 16	Czytanie i pisanie 9 Genealogia i heraldyka 7	

Stary wiarus, weteran licznych wojen, mąż biegły w szabli, krzepki i zdrowy. Niebogaty, bo ma w dzierzawie tylko jedną wioskę na Litwie, gdzie spędza zimę. Mówi o sobie, że „żywi go wojna”, co znaczy, że utrzymuje się z łupów wojennych i wiecznie spóźniającego się państwowego żołdu. Przykładem i naukami podsycy rycerski animusz i dumę Janusza. Rad jest, że z delikatnego magnackiego synalka wyrosnąć może tegi żołnierz. Rad mu serca uchylić i jak syna go miłuje.

Moderunek: szabla husarska, 2 pistolety kołowe (+10 kul), koncerz, kindżał, prochownica, woreczek z prochem; wilcza burka tatarska, rękawice, sznur konopny, różaniec, pół butelki wódki, czyste płótno na opatrunki, 2 pochodnie, krzesiwo i hubka, oselka, łyżka, buklak z wodą, worek z owsem, w sakiewce 12 złotych

Jacek Bal lat 26, Pocztowy

Krzepa	Zwinność	Zmysły	Mądrość	Fantazja	Łeb
16	7	7	5	5	16
Szabla 12	Włócznia 15	Łacina 3	Platnerstwo 14	Czytanie i pisanie 3	
Rusznica 11	Nadziak 14	Zwada 17	Jazda konna 14	Genealogia i heraldyka 3	

Szeroki w barach, krzepki i ponury szlachcic rodem z ubogiego zaścianka. Zamiast chodzić za pługiem jak byle chłop, Jacek wybrał służbę wojskową u Kazimirowicza i przewoził z nim już sześć lat. Nie jest zbyt mądry ani biegły w naukach, z fantazją też u niego kiepsko, bo wychowanie odebrał prawie że chłopskie. Ale lepiej z niego nie szydzić, bo skory do gniewu, a rękę ma ciężką.

Moderunek: szabla husarska, pistolet skalkowy (+6 kul), nadziak, pałasz, kindżał, prochownica, woreczek z prochem; kozuch barani, srebrny krzyżyk, drewniany kufel, łyżka, bukłak z wodą, pół worka owsa, w sakiewce 8 złotych

Jeremi Kuryło lat 25, Pocztowy

Krzepa	Zwinność	Zmysły	Mądrość	Fantazja	Łeb
9	14	14	7	7	14
Szabla 10	Włócznia 12	Łacina 6	Tropienie 12	Czytanie i pisanie 7	
Rusznica 16	Nadziak 11	Jazda konna 16	Łowiectwo 16	Genealogia i heraldyka 7	

Doskonały strzelec i jeździec, dość zręczny myśliwy, przez cztery lata walczył w poczcie husarskim zabitego niedawno towarzysza Głębockiego. Zna się co nieco na przyrządzaniu potraw, więc to zazwyczaj on gotuje stawę dla kompanii, choć nieraz przy tym burczy i się awanturuje, bo nie chce, by uważano go za sługę.

Moderunek: szabla batorówka, 2 pistolety kołowe (+11 kul), rusznica kołowa (+5 kul), nadziak, kindżał, prochownica, woreczek z prochem; kolczuga, delia, rękawice, krzesiwo i hubka, świeca woskowa, żelazny kociołek, woreczek pieprzu, woreczek soli, odrobina cukru, łyżka, bukłak z wodą, pół worka owsa

Dymitr Siemiaszko lat 22, Pocztowy

Krzepa	Zwinność	Zmysły	Mądrość	Fantazja	Łeb
10	14	14	6	6	12
Szabla 10	Włócznia 12	Łuk 16	Tropienie 12	Czytanie i pisanie 7	
Rusznica 16	Nadziak 11	Jazda konna 16	Łowiectwo 16	Ordynek 10	

Szlachcic ruski spod Halicza, postawny i silny, a przy tym dobrze obeznany z lasem i łowami. Celnie strzela z łuku i lubi przechwalać się wyższością cichego i szybkostrzelnego łuku nad bronią prochową. Walczył na ostatniej wojnie najpierw w chorągwi lekkiej, a po jej rozwiązaniu wstąpił do prywatnej chorągwi Radziejowskich. Dla zręczności we władaniu bronią, a i przy odrobinie szczęścia, został wybrany do pocztu husarskiego młodego Janusza.

Moderunek: szabla husarska, pistolet kołowy (+6 kul), łuk tatarski (+12 strzał), nadziak, kindżał, prochownica, woreczek z prochem; delia, koszula na zmianę, haczyki na ryby, sznur konopny, sznurki i rzemienie, krzesiwo i hubka, łyżka, bukłak z wodą, pół worka owsa

Podróżni

Ciotka Kulwiecówna na pogrzeb swojego brata postanowiła ruszyć. Droga to daleka i blisko tydzień zmitrzyć będzie musiała, tedy wzięła ze sobą obie siostrzenice, co u niej na wychowaniu ostały i młodego pana Andrzejewskiego, któremu po drodze, bo do ojca do Lwowa jedzie z listami, a przy okazji ciotuchną odwiedził. Tedy kompanija siadła w kołosę i ruszyła w drogę. Stara pani nad wyprawą czuwa, a one dwa podlotki oczami do młodego szlachcica strzygą.

Krystyna Kulwiecówna lat 55, Wdowa

Krzepa	Zwinność	Zmysły	Mądrość	Fantazja	Łeb
5	4	6	12	16	14
Jazda konna 6 Szybie i haft 14	Gospodarstwo 15 Ogląda dworska 9	Taniec 8 Ekonomia 14	Łacina 14 Śpiew 13	Prawo 12 Genealogia i heraldyka 16	

Pani stara we wdowim stanie już blisko dziesięć lat jest. I jej dobrze! Majętności po mężu nieboszczyku zostało wiele, a na dodatek pod zarządek jej oddano posąg panienek krewniaczek, które jej na wychowanie posłano. Tedy w dostatku i spokoju pani Krystyna żyje. Fantazję ma iście kawalerską i wesoła okrutnie. Czasem miewa iście szalone pomysły, a gęba jej się nie zamyka.

Moderunek: pistolet kołowy (+6 kul), kindżał, prochownica, woreczek z prochem; delia, ubrania na zmianę, wóz, 6 służby, wszelkiej maści sprzęty na drogę

Joanna Krysička lat 14, Hajduček

Krzepa	Zwinność	Zmysły	Mądrość	Fantazja	Łeb
4	12	12	6	10	4
Jazda konna 16 Szybie i haft 10	Gospodarstwo 6 Ogląda dworska 8	Skradanie 14 Uwodzenie 14	Szabla 8 Łuk 12	Taniec 16 Genealogia i heraldyka 7	

Młoda panička sierotką ledwie co została. Ale po prawdzie to łzami się nie zalewa, bo ojca swego mało co znała. Zresztą okrutnie roześmiana to wiewiórka i wszędzie jej pełno. Drwi często i gęsto z młodego pana Andrzejewskiego, że jest gołowąs i że jej w szabli nie dotrzyma. Okrutnie zacnie konno jeździ.

Moderunek: kord, pistolet skałkowy (+6 kul), prochownica, woreczek z prochem; konik arabski podjezdek, suknia dworska, strój męski

Anna Krysička lat 17, Szlachcianka

Krzepa	Zwinność	Zmysły	Mądrość	Fantazja	Łeb
4	6	6	9	5	4
Jazda konna 6 Szybie i haft 16	Gospodarstwo 10 Ogląda dworska 16	Taniec 16 Śpiew 16	Muzyka (lutnia) 15 Ekonomia 9	Uwodzenie 14 Genealogia i heraldyka 15	

Pannie Annie w sam raz czas za mąż pójść. Jest już dla niej kilku kandydatów, ale ona śni o cudzoziemskim kawalerze, który będzie ją kwiatami obsypywał i wieczorami wiersze szeptał. Na nieszczęście nie zna takowego. Tedy często w poduszke płacze i w melancholii chodzi. Gruntowne dworskie obycie pozwala jej czuć się w pałacowych progach jak ryba w wodzie.

Moderunek: lutnia, książek kilka, ubrania na zmianę, suknia dworska zdobiona, strój męski podróżny

Jakub Andrzejewski lat 16, Palestrant

Krzepa	Zwinność	Zmysły	Mądrość	Fantazja	Łeb
6	8	10	8	6	5
Szabla 8 Rusznica 9	Włócznia 7 Prawo 12	Retoryka 10 Łacina 12	Jazda konna 12 Czytanie i pisanie 16	Historia 10 Genealogia i heraldyka 14	

Młody pan Andrzejewski na palestranta się w Krakowie uczy. Dobre ma tam wyniki, ale po prawdzie to nie taką sobie przyszłość wymarzył. Jemu proch i wojenka pachnie. On by chciał do husarskiej rotacji wstąpić i wroga bić. Póki co z listami do Lwowa go ojciec posłał. Po drodze Kubuś do ciotki swojej zawitał, a tam dwie panny poznał. Okrutnie się w obu rozkochał i ma teraz serce rozdarte, bo nie wie, do której wdychać.

Moderunek: szabla batorówka, pistolet skałkowy (+6 kul), kindżał, prochownica, woreczek z prochem; miśka, ubrania na zmianę, koń rasy polskiej

Nazwiska, imiona, herby

Polska szlachta lubowała się w genealogii i heraldyce. Każdy Sarmata znał historię swego rodu i herbu, potrafił rozpoznać bliższych i dalszych krewnych. Starożytność swej rodziny często wywodziła już z czasów biblijnych. Podobno czasem po karczmach krakowskich można spotkać imię Pana Budziakowskiego, który jak podaje, to rad opowiada, że ród jego jeszcze od pramatki Ewy się rozpoczyna, która z domu była właśnie Budziakowska.

Jeśli chcesz dowiedzieć się czegoś więcej o herbach, tedy sięgnij po książki uczone o heraldyce traktujące. Z pewnością znajdziesz tam odpowiedzi na swoje pytania. Póki co, prezentujemy skróconą listę nazwisk i herbów, które można w Rzeczypospolitej napotkać. Ponadto prezentujemy kilka szczegółowych opisów herbów. Więcej znajdziecie w dowolnym herbarzu; niektóre są nawet dostępne w internecie.

A

Adamowicz h. Helm, Leliwa, Lubicz
Adurowicz h. Kościeszka
Aksak h. Kara, Obrona
Aleksandrowicz h. Śreniawa
Arciszewski h. Prawdzic,
Cholewa, Rawicz, Rola
Azulewicz h. Strzała

B

Babillo h. Dołęga
Babinowski h. Bończa
Babiński h. Bojczy, własny
Babonaubek h. Łódzia
Babski h. Radwan, Oksza
Bal h. Gozdawa
Balaban h. Korczak
Baranowski h. Brodzic, Grzymala, Jastrzębiec, Junosza,
Korwin, Łódzia, Nałęcz,
Niezgoda, Odrowąż, Ostoją,
Prawdzic, Rawicz, Runo,
Tuhan
Białogłowski h. własnego
Białozor h. Wieniawa
Bidziński h. Janina
Bieczyński h. Łódzia
Biegański h. Leszczyc, Miesiąc,
Prawdzic
Biesicki h. Komic
Billewicz h. Mogiła
Bleszyński h. Prus I, Oksza,
Rawicz, Suchekomnaty
Bniński h. Łódzia
Bobola h. Leliwa
Bogusz h. Półkozic
Bogusławski h. Awdaniec,
Jastrzębiec, Jezierz, Korab,
Leszczyc, Nowina, Oksza,
Ostoją, Prus I, Prus II,
Przyjacieł, Ślepowron, Świnka,
Strzała, Zagłoba
Borzobohaty / Borzobohaty-
Krasiński h. Jelita
Boski h. Jasińczyk
Branecki h. Radwan
Branicki h. Gryf
Brochwicz h. Brochwicz II
Broniewski h. Leliwa, Lewart,
Ogończyk, Tarnawa
Bruszkowski h. Gozdawa

Brzostowski h. Bończa,
Konopka, Kościeszka, Nowina,
Półkozic, Strzemię, Ślepowron
Buczacki / Buczacki-
Jazłowiecki h. Abdank
odmienny
Budzyński h. Dąbrowa, Szeliga
Bukar h. Junosza
Bukowski h. Bończa,
Grzymala, Jastrzębiec, Orla,
Ossorya, Ostoją, Poraj
Bułajewski h. Leliwa, Rawicz
Butrym h. Topór
Bychowiec h. Mogiła

C

Certowicz h. Lubicz
Chlebowski h. Poraj
Chmielecki h. Bończa
Chmielnicki h. Abdank
Chocimierski h. Grabie,
własny
Chodkiewicz h. Kościeszka
Choiński h. Abdank, Korczak
Chrapowicki h. Gozdawa
Chrząstowski h. Kościeszka,
Krzywda, Łódzia, Ostoją,
Zadora
Chudzyński h. Cholewa,
Ogończyk, Ostoją
Chwalibóg h. Nowina
Cichocki h. Nałęcz
Cieciszowski h. Kolumna
Ciświcki h. Wieniawa
Czapliński h. Drzewica,
Drogosław
Czarnecki h. Łódzia
Czarnkowski h. Nałęcz
Czartoryski h. Pogoń litewska
Czetwertyński h. Pogoń ruska

D

Denhoff h. Dzik
Dębiński h. Awdaniec, Dębno,
Doliwa, Nieczuja, Odrowąż,
Rawicz
Dmochowski h. Korwin,
Pobóg
Dolibowski h. Miesiąc
zatajony
Domaradzki h. Miesiąc
zatajony
Domaszewicz h. Pobóg

Domaszewski h. Nieczuja
Dowgird h. Łabędź
Drohojowski h. Korczak
Dubrawski h. Sas
Duńczewski h. Krzywda
Dzieszuk h. Kościeszka
Dziewanowski h. Jastrzębiec
Dzik h. Doliwa

E

Eliaszewicz h. Rudnica, Giejsz

F

Firlej h. Lewart

G

Galecki h. Junosza, Prus, Sas
Gasztowt h. Syrokomla
Gdeszyński h. Gozdawa
Gębicki h. Nałęcz
Giżycki h. Gozdawa, Grabie,
Nałęcz
Gniazdowski h. Gniazdowa,
Korab, Trzaska, Wczele
Gnoiński h. Warnia
Golec h. Prawdzic
Gorzeński h. Nałęcz
odmienny
Gosiewski h. Ślepowron
Goszczyc h. Abdank
Gościewicz h. Nabram, Prus
III
Górka h. Łódzia
Grabkowski h. Jastrzębiec,
Nowina, Prus
Grabowski h. Dołęga,
Grabowski, Grzymala, Janina,
Jastrzębiec, Kemlada, Lubicz,
Łada, Nowina, Ogończyk,
Oksza, Orla, Pobóg, Pomian,
Przyjacieł, Tarcza, Topór,
Wieniawa, Zagłoba, Zaremba,
Zbiświcz
Grocholski h. Abdank,
Syrokomla, Topór
Grodzicki h. Gryf, Kopacz,
Łada, Ogończyk, Drya,
Nałęcz
Grudziński h. Grzymala,
Łabędź, Paprzyca
Gruszecki h. Lubicz,
Ślepowron

Grylewski h. Topór

H

Harasimowicz h. Abdank,
Pomian, Wieniawa
Heydenpol-Wrzosopolski h.
Gryf odmienny
Hlebowicz h. Leliwa
Hohol h. Lubicz
Hromyka h. Abdank, Gryf,
Szeptycki
Hulewicz h. Nowina
Humiecki h. Junosza

J

Jabłonowski h. Grzymala,
Jasińczyk, Prus I, Prus III,
Zaremba
Jachowicz h. Dąb
Jakimowicz h. Dąbrowa,
Korwin, Ogończyk
Jakubowicz h. Rawicz
Jałbrzyk h. Grabie
Janicki h. Rola
Jaraczewski h. Zaremba
Jarocki h. Rawicz
Jaskólski h. Leszczyc
Jaworski h. Janina, Jelita,
Kościeszka, Sas
Jelec h. Leliwa
Jelowski h. własnego
Jerlicz h. Lis
Jeziorowski h. Rawicz,
Radwan
Józefowicz h. Drzewica,
Leliwa, Radwan
Judycki h. Radwan
Jurzyc h. Ślepowron odmienny

K

Kalina h. Jelita
Kalinowski h. Kalinowa,
Korwin, Ślepowron, Topór,
Trójstrzał, Zaremba
Kaliński h. Topór
Kałuszecki h. własnego
Kamieniecki h. Pilawa
Kamiński h. Cholewa,
Dąbrowa, Dołęga, Grzymala,
Korwica, Łada, Łuk napięty,
Odrowąż, Pomian, Pudwels,
Rawicz, Sas, Starża, Sulima,

Ślepowron, Topór, Trójstrzał,
Zaluk, Znin
Karwowski h. Pnienia,
Pomian, Przyjaciół, Rawicz,
Sas, Zadora, Zagłoba
Kawecki h. Dołęga, Gozdawa,
Gryf
Kątski h. Brochwicz, Lis
Kiemlich h. Rawicz
Kierdej h. Belty, Kierdeja,
Trąby
Kimbar h. Siekierz odmienny
Kisiel h. Kisiel
Kiszka h. Dąbrowa
Kmicic h. Chorągwie, Radzic
Kmita h. Chorągwie,
Szeniawa
Kobyliński h. Abdank,
Dąbrowa, Grzymała,
Jastrzębiec, Kos, Krzywda,
Łada, Łódź, Pobóg, Prus I,
Prus II, Prus III, Rola, Sas,
Ślepowron
Kobyłecki h. Godziemba
Kochanowski h. Korwin,
własny
Kochowski h. Nieczuja
Kokosiński h. Pypka
Komornicki h. Gryf
Komorowski h. Dołęga
Kondracki h. Kalusowski
odmienny, Ossorya, Ostoja
Konieczkowski h. Pobóg
Konojadzki h. Prawdzic
Korotkiewicz h. Korwin
Kopystyński h. Leliwa, Sas
Korbut h. Korczak
Kordecki h. Ślepowron
Korecki h. Pogoń litewska
Korff h. Gozdawa
Korsak h. Lis, Kotwica
Koryciński h. Topór
Korycki h. Ciolek, Drzewica,
Koryca, Kotwicz, Prus I, Roch
III
Koryzna h. własnego
Kos h. Kos, własny
Koszućki h. Leszczyc
Koszyć h. Poraj
Kotowski h. Kierdej, Łada,
Pomian, Puchaj, Trzaska
Kotwicz h. Korwicz
Kowalski h. Abdank,
Jasieńczyk, Korab, Mordelio,
Ostoja, Ślepowron,
Wieruszowa
Kraśniński h. Ślepowron
Krasztul h. Dąb
Kryczyński h. Radwan
odmienny
Krynicky h. Gryf, Korab
odmienny, Korczak, Sas
Krzetowski h. Leszczyc,
Topór, Zadora
Krzyczki h. Kita, Kotwicz,
Lubicz
Krzyczewski h. Radwan
Krzysztoporski h. Nowina
Kuklinowski h. Prawdzic,
Sulima
Kulczyński h. Rogala

Kulwiec h. Brodzica, Ginwill,
Hipocentaurus, Łabędź
Kurcewicz / Kurcewicz-
Bulyha h. Kurcz
Kurnatowski h. Łada, Łódź
Kudziel h. Drogosław,
Odrową, Ogończyk
Kwasiborski h. Cholewa
Kwasiborski h. Janina
Kwilecki h. Byliny

L

Lanckoroński h. Zadora
Laskowski h. Korab
Lassota h. Jelita, Odrową,
Rawicz
Leniec h. Zadora
Lenk h. Potęga
Leński h. Ostoja
Leszczyński h. Wieniawa
Lew h. Lew
Lipnicki h. Hołobok, Janina,
Junosza, Poraj, Półkoź
Lubomirski h. Śreniawa
Łusina h. Trzaska

Ł

Łaszcz h. Prawdzic
Łączyński h. Nałęcz
Łętowski h. Nieczoda,
Ogończyk, Ostrzew
odmienny, Rawicz
Ługowski h. Drzewica, Lubicz
Łuszczewski h. Grabie,
Korczak, Nałęcz
Łużeczki h. Lubicz

M

Machnicki h. Abdank,
Półkoź, Starykoń
Makowiecki h. Dołęga,
Lubicz, Pomian
Malawski h. Pomian
Malyszko h. Abdank,
Godziemba
Mańkowski h. Abdank,
Prawdzic, Zaremba
Maszkiewicz h. Odrową
Mazowiecki h. Dołęga
Melechowicz h. Korczak
Miaszkowski h. Leliwa
Miazga h. Prus
Mielecki h. Ciolek, Gryf
Mielezko h. Korczak
Mierzejewski h. Leszczyc,
Lubicz, Szeliga
Mirski h. Białynia odmienna,
Jelita, Odrową
Mohila h. Mohyla, ew. Jelita
(rodzina woloska)
Mokrzyński h. Junosza,
Poraj
Mokrzycki h. Junosza, Mohyla
Montwill h. Korab, Trzy
Kolumny
Morawski h. Dąbrowa, Korab,
Nałęcz, Kościeszka
Mosiński h. Ciolek, Rawicz

Mostowski h. Dołęga
Motowidło h. Prus I
Muchowiecki h. Pobóg
Myszkowski h. Jastrzębiec
Mysłiszewski h. Jastrzębiec

N

Naruszewicz h. Wadwicz
Nieszkowski h. Kościeszka
Niewiarowski h. Lubicz,
Półkoź
Nowowiejski h. Gissa II
odmienna, Jastrzębiec, Lubicz,
Nowina, Pobóg, Pogonia,
Pomian, Półkoź

O

Obłoczyński h. Suchekomnaty
Olszowski h. Prus II
Opaliński h. Łódź
Orlik h. Nowina
Orpiszewski h. Junosza
Osiński h. Cholewa, Junosza,
Nałęcz, Pomian, Radwan,
Wąż
Oskierko h. Mordelio
odmienny
Ossoliński h. Topór
Ostroróg h. Nałęcz
Oziewicz h. Lubicz

P

Pac h. Gozdawa
Paderewski h. Jelita
Parczewski h. Doliwa, Lis,
Nałęcz, Odrową
Paszkowski h. Leliwa,
Radwan, Zadora
Pelka h. Janina, Jastrzębiec,
Junosza, Mięszaniec, Nieczuja,
Ossorya, Pogoń IV odmienny,
Radwan, Tępa Podkowa,
Topór, Wieniawa
Pieczynga h. Lis
Piekarski h. Dębno, Rola,
Topór
Pikarski h. Półkoź, Topór,
Orla Głowa
Pietraszewski h. Łabędź,
Radwan
Pietka h. Pomian, Ślepowron
Pigłowski h. Leliwa, Sokola
Piotrkowczyk h. Piława
Piwnicki h. Lubicz
Piwo h. Prawdzic
Płocki h. Prawdzic
Podbięta h. Lilia, Gozdawa
odmienna, Zerwikapstur
Podczaski h. Rawicz, Rola
Pogorzelski h. Brodzic,
Gozdawa, Grzymała,
Krzywda, Lubicz, Sas, Wczele
Polanowski h. Pobóg,
Starykoń, Wąż
Połubiński h. Jastrzębiec
Poniatowski h. Junosza,
Śreniawa, Ciolek
Porwaniecki h. Korczak

Potocki h. Piława
Pozowski h. Dębno
Pracki h. Późniak, Wieniawa
Prażmowski h. Belina
Prusinowski h. Pobóg, Sas,
Topór
Pryjam h. Roch I
Przyjemski h. Rawicz

R

Radyszkiewicz h. Pypka
Radziejowski h. Junosza
Radziwiłł h. Trąby
Rahoi h. Śreniawa
Rdultowski h. Drogomir
Regowski h. Abdank
Rej h. Oksza
Rekuć h. Leliwa
Rędzina h. Łada
Rogaliński h. Rogala
Rogowski h. Abdank,
Działosza, Gieralt, Jastrzębiec,
Leliwa, Nabram, Orla, Rola,
Ślepowron, Śreniawa, Szaszor
Rosiński h. Poraj, Samson
Rozdrażewski h. Doliwa
Roztworowski h. Nałęcz
Rudawski h. Kościeszka
Rudnicki h. Jastrzębiec, Lis,
Lubicz, Nałęcz, Poraj,
Rudnica, Sas, Strzemie
Rudomino-Dusiński h. Trąby
Rusiecki h. Poraj, Radwan,
Rawicz
Ruszczyć h. Lis
Rzeczycki h. Janina, Łódź
Rzewuski h. Krzywda
Rzędzian h. Łada

S

Sakowicz h. Korwin
Sapieha h. Lis
Sarbiewski h. Prawdzic
Sarnowski h. Jastrzębiec
Sawicki h. Cholewa, Lubicz,
Nowina, Ślepowron
Siciński h. Doliwa, Pomian,
Prawdzic
Sieliński h. Korczak
Sielski h. Lubicz
Sieniawski h. Leliwa
Sieniuta h. Korwica, własny
Sierakowski h. Dołęga, Gryf,
Lubicz, Prawdzic
Silnicki h. Doliwa, Jelita,
Korczak
Sinicki h. Tarnawa
Skalski h. Mora, Poraj,
Suchekomnaty, Rogala
Skarżyński h. Bończa
Skoraszewski h. Abdank
Skórzewski h. Drogosław
Skrzetowski h. Jastrzębiec
Sławoszewski h. Godziemba
Ślupecki h. Rawicz
Śluska h. Ostoja
Śluzewski h. Sulima
Śmiotanko h. Korczak
Śnitko h. Miesiąc zatajony

Sobieski h. Janina
Sobek h. Brochwicz
Sokół h. Kornic
Sollohub h. Dowojna
Stabrowski h. Lubicz
Staniszewski h. Pobóg
Stankiewicz h. Mogiła,
Wadwicz
Stępkowski h. Suchekomnaty
Strzałkowski h. Lubicz, Poraj,
Półkoźic, Prawdzic
Strzyżowski h. Gozdawa
Suchodolski h. Abdank,
Janina, Junosza, Krzywdą,
Rawicz
Suffczyński h. Szeliga
Syruc h. Doliwa
Szamotulski h. Nałęcz
Szandarowski h. Sas
Szczaniecki h. Ossorya
Szczyt h. Jastrzębiec, Radwan
Szeluta h. Kałwarya

Ś

Śladkowski h. Jastrzębiec
Śleszyński h. Doliwa,
Wieniawa
Ślizień h. własnego
Świdorski h. Lubicz,
Ślepowron
Świrski h. Lis, Szalawa

T

Tarnowski h. Rolicz
Terwin h. własnego
Tomaszewicz h. Łabędź
Tomicki h. Łódzia
Trzaskowski h. Trzaska
Trzebiecki h. Łabędź
Tur h. Bogoria, Korczak,
Kownia, Łuk napięty
Twarkowski h. Pilawa
Tworkowski h. Ossorya
Tymiński h. Nałęcz, Lis
Tyszkiewicz h. Leliwa

U

Ubysz h. Cholewa
Unierzycki h. Jastrzębiec
Urbański h. Nieczuja

W

Wańkowicz h. Lis
Warszycki h. Abdank
Wasilewski h. Drzewica,
Ostoja, Rogala,
Syrakomla
Wasilkowski h. Korczak,
Sas
Wąsowicz h. Łabędź,
Łada, Sulima, Ślepowron
Weyher h. Skarżyna
Wessel h. Rogala
Wideradzki h. Awdaniec
Wielopolski h. Starykoń
Wierszuli h. Trąby
Wiesiołowski h. Ogończyk

Wilczkowski h. Jelita
Wilga h. Bończa, Nałęcz
Wiśniowiecki h. własnego
Witkowski h. Nowina, Poraj
Witowski h. Brochwicz II,
Jasieńczyk, Jastrzębiec, Oksza,
Rola, Syrakomla
Włostowski h. Amadej,
Ciolek, Topór, Oksza
Wołodajowski h. Korczak
Woronicz h. Pawęza
Wojniłowicz h. Syrakomla
Wrotyński h. Brodzic
Wydzga h. Jastrzębiec
Wyhowski h. Abdank

Z

Zabokrzycki h. Sulima,
Ulanicki
Zakrzewski h. Bogoria, Gryf,
Jastrzębiec, Jelita, Kościeszka,
Lubicz, Ogończyk, Pomian,
Samson, Trzaska, Wysogota
Zalęski h. Leszczyc, Prus I
Zamoyski h. Jelita

Zasławski-Ostrogski h.
własnego
Zawisza h. Sulima, Zadora
Zbaraski h. własnego
Zborowski h. Jastrzębiec
Zbrożek h. Jasieńczyk, Poraj
Zieliński h. Ciolek, Jelita,
Swinka
Zienkowiec h. Leliwa
Zlotnicki h. Nowina

Ż

Żebrowski h. Jasieńczyk
Zegocki h. Jastrzębiec
Zeleński h. Ciolek, Prawdzic,
Rawicz
Zeromski h. Bończa,
Brochwicz II, Godziemba,
Gryf, Korab, Jelita, Nowina,
Pobóg
Żółkiewski h. Lubicz
Zuk h. Ślepowron
Zychliński h. Szeliga
Żymirski h. Jastrzębiec
Żytyński h. Abdank

A na koniec lista
przykładowych imion ruskich,
w sam raz dla postaci Rusinów
i Litwinów:

Fedor, Fiodor, Taras, Jur,
Maksym, Borys, Mychajło,
Mikołaj, Matwiej, Danilo,
Semen, Ostafi, Hrehory,
Dymitr, Iwan, Wasyl. A dla
niewiast ruskich i litewskich:
Marusza, Sonia, Teodora,
Halszka, Nastazja, Olga,
Bohdana, Roksolana.

Pamiętaj, że w XVII wieku
szlachta nie chrzcila zwykle
swych dzieci imionami
słowiańskimi takimi jak m.in.:
Pękosław, Ziemowit czy
Dobrochna.



Herb: Jelita

Powinny być trzy kopyce złote czy żółte, ułożone na krętały gwarach w czerwonym polu tak, że dwie poboczne końcami i ostrzem do góry wyrzytowane, trzecia na dół prosto końcem. Nad hełmem pół koźła wyskakującego, nogi przednie do góry wzniesione, w prawą stronę obrócone, z rogami na głowie.

Kaspert Niesiecki, „Herbarz” t.IV, s. 482

(...) porzyskując się w czasie walki niezwykle dzielnie, miał ciało pokute wieloma rękami. Leżał w tej chwili połygnięty i zmartywny na znak z otwartym uskutku rany brzucha i w obydwa rękę trzymał własne jelita i wewnętrzności. [Król] przyszył się mu bacząc i używając serdecznie współczucia, zwrócił się do towarzyszących rycerzy i powiedział: „Jak ciężko cierpi ten nasz rycerz, którego tu oglądamy”. Wtedy tamten westchnął odpowiadając: „Dotknijcie to cierpienie, jeśli ktoś miał znośić mierzającego z nim w tej samej sytuacji przegrętego sąsiada, czego ja doświadczam”. Wtedy król rzekł: „Bądźcie całkowicie spokojni. Jeśli wyleczycie się z tej rany, wtedy, że dzięki mojej pomocy pozbędziecie się towarzyszącego przegrętego sąsiada”. Zabrano go stąd i całkowicie wyleczono. Dzięki tej pomocy króla wymieniono do wyższej rangi, wskutek wspomnianego wypadku otrzymał dla swojego rodu, który nosił jako herb trzy łance, nowe zwołanie „Jelita” po niewiniętnym dawnego „Kozie Rogi”.

Jan Długosz, „Roczniki czyli kroniki sławnego Królestwa Polskiego”, t. I. V. Warszawa 1962-1975

Herbowski

Anszęński, Bielski, Bielski, Biesiad, Biesiadecki, Boglewski, Borzobohaty, Borzyski, Chlilchen Cieszanowski, Czezel, Czerkawski, Czeremski, Dąbrowski, Dębowski, Dobrzyński, Dziadulski, Dziudzi, Dzięciatowski, Dziewiatowski, Dzingowski, Dzyrył, Faniel, Francu, Frank, Gajewski, Gawłowski, Geometer, Gerdud, Głowa, Gołocki, Gomolinski, Gorlewski, Hicki, Hilchen, Jajkowski, Jakiński, Jelitowski, Kalński, Kamisowski, Kamocki, Kobielski, Korytko, Kossowski, Koziarowski, Kozierowski, Kozłowski, Krański, Lasochowski, Lasota, Libicki, Litosławski, Lneziński, Luczeliński, Łapczyński, Łaziński, Łaziński, Łacki, Łochyński, Łukowski, Makowski, Małeki, Marcinkowski, Michałowski, Mielski, Mirski, Misioński, Modrzewski, Mokrsi, Morawicki, Mrowiński, Myśliwski, Pachosławiecki, Pacanowski /Pacanowski/, Pajewski, Papiński, Pieczkowski, Pieniążek, Pijakowski, Piwakowski, Postękowski, Prumiecki, Raciborski, Radogowski, Rajski, Remiesz, Romer, Romiszowski, Scygniewski, Semy, Sielnicki, Skąpski, Skokowski, Słowianowski, Słowski, Shupski, Stawowski, Strumieński, Sypniewski, Szczekocki, Szczepankiewicz, Szerbicz, Szydłowski, Siwicki, Tarnowski, Węgleszński Wielekoti, Wierzejski, Wilczowski, Wilkowski, Witowicz, Wojciechowski, Wolski, Wrzeszyński, Wyrejski, Zakrzewski, Zaleski, Zamoyski, Zawisza, Zielński, Zelechowski, Zeromski Bialecki.

Herb: Leliwa

Ma być księżyc na nowiu niepełny, do góry rogami obrócony, we środku jego gwiazda o sześciu rogach, w polu błękitnym, lubo niektórzy czerwonego pozrywają; księżyc powinien być złoty. Na helmie pawi ogon, na nim także księżyc.
Kasper Niesiecki, „Herbarz”, t. VI, s.9-40

Legenda herbowa:

(...) herb *Lelwa* (połknieję i gwiazda) otrzymał mial rycerz za pokonanie wrogiego wojska przy *Kłuszu* i *gwiazdach* (urząkoż Paprocki i Okolnicki herb ten z Niemiec wywodzi) w czasach Bolesława Wstydlwego.

Marek Dewich, Marek Cetwiński, „Herby, legendy, dawne mity”, s.143

Herbowski:

Adamowicz, Bahrynowski, Bajer, Bedliński, Błocki, Bobiński, Bobola, Bodzanta, Broniewski, Brozdowski, Brzozogajski, Chleb, Chlebowicz, Chłasko, Chróścicki, Cudowski, Czapski, Czechowicz, Czelatycki, Czerkas, Czeski, Czobor, Czubiński, Czudowski, Czulski, Daszkiewicz, Dab-

Dorohostajski, Dotpowski, Drasławski, Fryjewicz, Gintowt, Gołuchowski, Gorkunski, Górka, Graniewski, Granowski, Hłasko, Jascłowski, Jarosławski, Jaskmanicki, Jelec, Jerzykowicz, Józefowicz, Juchnowski, Juszkiewicz, Kalenik, Karśnicki, Kiewlicz, Kiski, Kopystyński, Koziełski, Krajewski, Krzesz, Krzywbocłca, Kuchmistrowski, Łaskowski, Leliwa, Lgocki, Lisowski, Łaska, Łoziński, Łysakowski, Melsztynski, Miaskowski, Mierzicki, Młazkowski, Młodkowski, Monwid (Moniuid), Morsztyn, Muryski, Narmund, Niemierze, Ninieński, Okuszko, Olechnowicz, Osostowicz, Ostaszkiewicz, Ostrowski, Pacyna, Pausza, Pawłowski, Plecki, Pionur, Piotrowicz, Pokrywnicki, Poloniski, Popławski, Pruski, Pruszek, Przywidzi, Praszyński, Rakowicz, Rełuc, Rohozński, Rykowski, Sieniawski, Siępski, Skorupa, Sławinski, Stokowski, Szmolski, Spławski, Staniewicz, Starowski, Starzechowski, Staszkiewicz, Strykowski, Sworski, Szalkiewicz, Szczepiecki, Ścierański, Średziński, Średziński, Tarnowski, Trzęsicki, Tułkowski, Tyszkiewicz, Ustarbowski, Wapczyński, Wardęski, Wawiecz, Wierozemski, Wierski, Węclawski, Wodziecki, Wojanowski, Wyrozemski, Wyrykowski, Wysoki, Zabrzeziński, Zarski, Żurowski.

Herb: Śreniawa

Kasper Niesiecki, „Herbarz”, t. VIII, s. 468

Legenda herbowa:

Ze też ten herb w Polskę nabyty, a nie z cudzych krajów do nas przyniesiony, zda się być pewna, że za jakiego kawalerskiego dzieła nad rzeką Sreniawą uczynione, mężnemu rycerzowi nadany, i od tejże rzeki Sreniawą nazwany.

Kasper Niesiecki, „Herbarz”, t. VIII, s. 469

Herbowski

Adamowski, Aleksandrowicz, Amborski, Amfor, Arasimowicz, Bieliński, Bielski, Bier, Bierzowski, Biskupski, Bohun, Boryslawski, Brawański, Brzeźnicki, Chazarzewski, Chermieński, Czymierz, Darowski, Dobczyński, Drużyna, Garbowski, Goczałkowski, Jadald, Kampowski, Kluski, Kłus, Kmita, Kołacki, Komorski, Koźłowski, Krasowski, Krzesz, Kucharski, Kurczewski, Kurowski, Kurozwęcki, Kurzewski, Kwilecki, Ladajka, Langacz, Laskowski, Lasocki, Leben, Liseicki, Liski, Lubomirski, Lubowiecki, Łapka, Łapski, Maciejowski, Międzywiecki, Moniaczkowski, Mroczek, Mroczkowski, Mstowski, Oraczewski, Pernikowski, Pisarski, Placzkowski, Poniatowski, Porębski, Potocki, Prandota, Proaczek, Przybel, Przycięcki, Pukarzewski, Radwan, Rażoza, Rogowski, Rozbicki, Rozembarski, Rupniewski, Rzecki, Sadło, Sadtowski, Saganowski, Sagatynski, Siedlecki, Skarbek, Skinder, Skotnicki, Szupski, Sobieński, Stadnicki, Stawski, Strachanowski, Strzałkowski, Szow, Szykowski, Szyrowski, Śreniawa, Telakowski, Tegoborski, Treter, Trzebiński, Turowski, Tuszowski, Ujejski, Węgliński, Węgorzowski, Wieruski, Wiewiórowski, Wilkowski, Wrochej, Wrochey, Wryha, Wzdowski, Zmigrodzki, Zmijewski.

Famy i facecje

Gdy gramy w Dzikie Pola, często potrzebujemy na biesiadzie zabawić towarzystwo rozmową. Warto wtedy przytoczyć jaką opowieść lub krótką facyję. Podajemy więc, Mości Państwo, kilka zabawnych facycji oraz opowieści o ludziach żyjących w wieku XVI i XVII, które można wykorzystać w trakcie gry.

Co wiedzą o nas cudzoziemcy?

Jan Boemus (Niemiec) „Obyczajae, prawa i obrządki wszystkich narodów”,
Lion 1582:

„Poliska jest okolicą Europy postę i płaską i stąd otrzymała swą nazwę. Oznacza
bowiem w słowiańskim języku polę – płaskiznę; inaczej jest zwana Sarmacja.”
„Naród polski mądry i goźnany”, ale „Arzybniaki rodzaju ludzkiego, jak cała Polnoc”.

Chłopi

O chłopach mówi Piotr Myszkowski biskup krakowski – rok 1583”
*„A nie chciejcie sobie Wszemolice tego lekce ważyć, boć chłop jako mu się wodzę
 popuści, jest animal ferum et indomitum (zwierzęciem dzikim i nieposkromio-
 nym)”*

Gdy chłop pyta:

„Gdy Adam kapłan, a Ewa przędła, którą był wtedy szlachcicem?”
wołać trzeba karbowego. Niech chłopu w pysk da i w dyby chama.

Wit Korczewski o buntujących się chłopach:

„Cóż to wrydy ma być na świecie, iż już tych cwałów i kmicieć,
który przędłem byli prosi, wysiadają się ze złoła?”

Szlachta

Mikołaj Rej tak opisuje szczęśliwy żywot szlachcica:

„Nur nachodźtwszy się po swoim pobożnym gospodarstwie, już też sobie w ciepłej izbie usiedzieć, albo sam, albo z przyjaciółmi (chodzi o małżonkę). A jeśli jeździ Pan Bóg dźwięki, dał, to już jako błaznowanie kuglaja, żonka z panienkami szpie, też się z sobą rozmawia albo też co powiada, piewczyna się wstępowa dopieka, ciętrzew w rosółku, a kuplan tłusty z kłuskami dowiera, więc rzepek, więc inne potrawki - a cześć z więcej trzecha.”

A oto wierszowany dowcip Wacława Potockiego pt. „Acquívocatio”:

Idąc do gryńka, szlachcic jeden, z brodą,
Potka się z nim w ulicy przed swoją gospodą.
„Proszę, panie, wrócić się!” - „Nie ma czasu” - rzecze.
„Nie będzie też talera.” Wnet balawier odwalę
Przedziwizną potrzebę, ochnie pozwoli,
Wróci się i szlachcica z figlami wygoli.
Widząc parę rzeżaków: „Nie ma tu talera,
A słowa nie dotrzymał szpeci kawalera”
„Któż ci go obiecał?” - szlachcic go tym zbeździ.
„Wędym ci zaraz powiedział: Talera nie będzie.”

Kler, Kościół i różnowiercy

Mikołaj Rej pisał o wyższych stanach (szlachcie i klerze):

„Wszak się dawno rozumieją;
Na jednym wózku jedziemy.
„I tym zamkniesz całą wiarę: Idźcie, dźwięki, na ofiarę ...”
„Witę prawie mnożą potomki, obiegając cudze domki.”

Przysłowie ludowe mówi:

„Papie wry, kicję garło, co zohaczy to by garło”

Wit Korczewski opisuje zepsucie młodzieży nowinkami reformacji w dialogu kmiecia Jana z synem - studentem Kilianem, który wrócił z uniwersytetu w Lipsku:

„Miły synu, co się dzieje? Nigdy nie bywaś w kościele?
Dziśaj kercijami inry słuchali kazania i mry.
Brali też popiół na głowy, jako jest obyczaj dobry.
A ty, siedząc tu, przewracasz? O zhańczeniu nic nie czujesz?”
Student odpowiada ojcu:
„Cóż mi dobrego da kościół, albo ten święcony popiół?
Wolałabym ja iniać, niż tam to popiołowanie.”

Pan o plebanie:

„Wszak bogata plebania, dobrze plebanowi do, jak mawiają kmicie moi.”
Odpowiada pleban:
„Cóż mi po tej dziesięcinie, gdy mi na każdy rok minie,
Bo mi jej kmicie nie dają, jeżdżę gdy co ręką łaj,
Także rzeżak po folwarku nie dał mi jej lato (tego roku) znaku.”

Wacław Potocki (arianin) o jezuitach:

„Jeśli słabe kazania Piotrowego skutki, więc jego mieczem dodał do wiary pobudki.”
„Temu nieborakowi wsi wzięli kaduki (konfiskaty). Czemuż to? Bo źle wierzył.
Takowej nanki w żadnym Piśmie-m (Biblii) nie czytał.”
„Cóż tedy będzie dalej? Jeśli mnie ktoś spyta, w kucję się rzecę obróci samę pospolita.
Jeśli z tego zawczasu snu się nie obudzi, pełno będzie kościolów, oż, kiedy bez ludzi?”

Rzeczpospolita szlachecka pożegnała arian w 1661r. wierszem Wespazjana Kochowskiego.

„Wychodź, swacho Babilonu, nierządniczo wszeteczna,
Sarmackiego mołu tronu, Ojczyzny hańbo wieczna,
Fora ze dwora, precz z Korony atejska bezbożności,
Która przez swój jad szalony, matki gryzła wnetrżności,
Wender, wender (precz) aryjani, wnukowie Belzebuba,
Którym Boski honor tani, a w bluźnierstwie Jego chluba.”

Jerzy Zbaraski o kontrreformacji:

„Wół mi nie leżał religionem (religie opieszała), a długi, niż ferwentem (gorączką),
a goręć przy niej.”

Anonimowa dykteryjka:

„Ksiądzem był jest bardzo dobra kondycja na świecie - na kobiercu siadał, korzenno jadł, słodko pijał; czeladź siła, pracy mało, rozkazy nuzbyt. Ukazujemy - ksiądz

- jedynym palcem niebo, a sam obiema rękami na ziemi chwyta; zalecamy ubóstwo, a sam rad by jako największym panem tu na świecie został; zalecamy czystość, a sam od kamienia do kamienia, oklatom (po noży) chodzę. A jeżdżę jeżdż na onych tłustych koniach zjadają do nieba, nie maż lepszej kondycji jako ksiądzem być.”

Jezuici mawiali do szlachty:

„Pierwej Książko! a dursz ludzkich bronić niżli ojczyzny! Jeśli zginię doczesna, przy wiecznej się ostoim.”

Królowie

Taszyccy o panowaniu pierwszego Wazy:

„Zygmunt III. Ten panuje. Za którego panowania nie spokojnego, szczyśliwego w Rzeczpospolitą się nie dzieje. Radą mądrą gorzy się, do głupiej się przegwizuje. Rzeczami się nieprzystojnymi bawi (np. grał w piłkę i majstrował zegary). Ryckiego ludu nierad widzi. Zasiłżonem w skarbie zatrzymyw, ludz zasiłżonych w Rzeczpospolitą zaniedbywa, szwacz, krawaj się akomoduje (poświęca).”

Stefan Batory o tolerancji religijnej:

„Ja panuję nad ludem, a Bóg nad sumieniem. Trzy albowiem są rzeczy, które Bóg zabował dla siebie: z niczego się stworzył, przyszedłi przegwizdci, sumieniami władać.”



Słownik przysłów łacińskich

Ab equis ad asinos - z koni na osły (z deszczu pod ryne)
 Abiit ad plures - przyłączył się do większości (umarł)
 Ab Iove principium - początek od Jowisza (zaczynać od sprawy lub osoby najważniejszej)
 Ab irato - w gniewie, w afekcie
 Ab ovo - od samego początku
 Absit omen - na psa urok
 Accipis, ut taceas - płacą ci za to, abyś milczał
 Acu rem tetigisti - dotknąłeś rzeczy igłą (trafiłeś w samo sedno)
 Ad exemplum - na przykład
 Ad extremum - na koniec, ostatecznie
 Ad maiorem Dei gloriam - na większą chwałę bożą
 Ad nauseam - (aż) do mdłości, do obrzydzenia
 Ad patres - na tamten świat
 Alea, vina, Venus - hazard, wino i kobiety
 Amor patriae nostra lex - miłość ojczyzny naszym prawem
 Asinus asinorum - osioł nad osły
 Audaces Fortuna iuvat - śmiały fortuna sprzyja
 Aut bibat aut abeat - niech pije, albo niech się wynosi
 Bonum vinum laetificat cor hominis - dobre wino uwesela serce człowiecze
 Canina eloquentia - psie krasomówstwo (oszczerstwo, potwarz)
 Cave ne cadas - uważaj, abyś nie upadł
 Cogito ergo sum - myślę, więc jestem
 Consummatum est - dokonało się
 Deo favente - z boską pomocą
 Dictum acerbum - gorzka prawda
 Dies ater - czarny dzień, nieszcześliwy, pechowy
 Dixi - powiedziałem, ostrzegłem
 Dulce et decorum est pro patria mori - słodko i szlachetnie jest umrzeć za ojczyznę
 Dura lex, sed lex - twarde prawo, ale (przecież) prawo
 Errare humanum est - błędzić (mylić się) jest rzeczą ludzką
 Et in Arcadia ego - i ja żyłem w Arkadii (i ja byłem szczęśliwy)
 Ferro et igni - ogniem i mieczem
 Festina lente - śpiesz się powoli
 Fortunae cetera mando - resztę powierzam fortunie
 Fronti nulla fides - nie należy ufać pozorom
 Furor arma ministrat - wściekłość uzbraja
 Graviora manent - mamy przed sobą jeszcze większe niebezpieczeństwa
 Haereticis non est servanda fides - nie należy ufać heretykom
 Heu me miserum! - o ja nieszcześliwy!
 Hic et nunc - tutaj i teraz
 Homo homini lupus est - człowiek człowiekowi wilkiem
 Hospes hostis - (każdy) cudzoziemiec (to) wróg
 Iacta alea est - kości zostały rzucone
 Imo pectore - z głębi serca

Impos animi - słaby na umyśle
 Infra dignitatem - poniżej godności
 In vino veritas - w winie prawda (wino rozwiązuje języki)
 Ipsa suam melior fama - (jestem) lepszy od swej reputacji
 Malum necessarium - zło konieczne
 Melius non tangere, clamo - oświadczam wam: lepiej mnie nie tykać
 Miserere mei - zmiłuj się nade mną
 Multa docet fames - głód uczy wielu rzeczy
 Nec Hercules contra plures - i Herkules dupa kiedy wrogów kupa
 Nemo me impune lacessit - nikt nie zadziera ze mną (wyzywa mnie) bezkarnie
 Nolens volens - chcąc nie chcąc
 Noli me tangere - nie dotykaj mnie
 Non in solo pane vivit homo - nie samym chlebem człowiek żyje
 Non licet - nie godzi się
 Nuda veritas - naga prawda
 Nunc est bibendum! - a teraz pijmy!
 Oculum pro oculo, dentem pro dente - oko za oko, ząb za ząb
 O matre pulchra filia pulchrior - o ty, pięknej matki piękniejsza (jeszcze) córko
 Omnia vincit Amor - miłość wszystko zwycięża
 Ora et labora - módl się i pracuj
 Pacta sunt servanda - umowy należy dotrzymywać
 Pia desideria - pobożne życzenia
 Primus inter pares - pierwszy pośród równych sobie
 Pro nihilo - za nic, bez powodu
 Pro rege saepe; pro patria semper - dla króla - często; dla ojczyzny - zawsze
 Quila nominor leo - ponieważ zwę się lwem (usprawiedliwienie przemocy silniejszego)
 Qui non est mecum, contra me est - kto nie jest ze mną, jest przeciw mnie
 Quid licet Iovi, non licet bovi - co wolno Jowiszowi, tego nie wolno wołowi
 Quo iure? - jakim prawem?
 Salve - witaj, bądź pozdrowiony
 Seniores priores - starsi mają pierwszeństwo
 Sit tibi terra levis - niech ci ziemia lekką będzie
 Telum imbelle sine ictu - strzała pozbawiona siły i rozpędu (nieudolny atak)
 Tibi et igni - (tylko) dla ciebie i dla ognia (przeczytaj i zaraz spal)
 Ultima ratio - ostatni, decydujący argument
 Unguis et rostro - szponami i dziobem (ze wszystkich sił, z całą zaciętością)
 Usque ad necem - na śmierć, aż do zabicia
 Vade retro me - precz ode mnie
 Vae soli - biada samotnemu
 Vae victis - biada zwyciężonym
 Vale - bądź zdrow, bywaj zdrow, żegnaj
 Vanitas vanitatum et omnia vanitas - marność nad marnościami i wszystko marność

Bibliografia

Prezentujemy listę ksiąg, naszym zdaniem wybitnych. Warto je poznać, gdyż są prawdziwą skarbnicą informacji o XVII-wiecznej Rzeczypospolitej. My sami czerpaliliśmy stamtąd wiedzę do napisania tej gry.

- „Bigos hultajski” - Andrzej Kempa, KAW, Łódź 1989
 „Broń w dawnej Polsce” - Zdzisław Żygulski Jun., Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1982
 „Cięcia prawdziwą szablą” - Wojciech Zabłocki, Sport i Turystyka, Warszawa 1989
 „Człowiek polskiego baroku” - Zbigniew Kuchowicz, Wydawnictwo Łódzkie 1992
 „Dworek, kontusz, karabela” - Krystyna Bockenheim, Wydawnictwo Dolnośląskie, Wrocław 2004
 „Dzieje obyczajów w dawnej Polsce” - Jan Stanisław Bystron, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1976
 „Dzikie Pola: Rzeczpospolita w ogniu” - Jacek Komuda, Marcin Baryłka, Maciej Jurewicz, Wydawnictwo MAG, Warszawa 1997
 „Fenomen husarii” - Radosław Sikora, Wydawnictwo Adam Marszałek,
 „Floty koczackie w służbie Jagiellonów i Wazów” - Tadeusz Górski, Wydawnictwo L&L, Gdańsk 2003
 „Herby, legendy, dawne mity” - Marek Cerwiński, Marek Derwich, Krajowa Agencja Wydawnicza, Wrocław 1989
 „Herby szlachty polskiej” - Sławomir Górzyski, Jerzy Kochanowski, Wydawnictwo UW, Wydawnictwo Alfa, Warszawa 1990
 „Historia ustroju i prawa polskiego” - Juliusz Bardach i inni, PWN, Warszawa 2000
 „Kaprowie i piraci polscy” - Waław Zarzycki, Bel-lona, Warszawa 1997
 „Kronika Polski” - Wydawnictwo Ryszard Kluszczyński, Kraków 1998
 „Ludzie gościńca w XVII-XVIII wieku” - Bohdan Baranowski, Wydawnictwo Łódzkie 1986
 „Na płonącej Ukrainie” - Andrzej Serczyk, Książka i Wiedza, Warszawa 1998
 „Nauki tajemne w dawnej Polsce - Mistrz Twardowski” - Roman Bugaj, Ossolineum, Wrocław 1985
 „Obyczaje staropolskie XVII-XVIII wieku” - Zbigniew Kuchowicz, Wydawnictwo Łódzkie 1975
 „O hultajach, wiedźmach i wszetecznikach” - Bohdan Baranowski, Wydawnictwo TKW, Łódź 1988
 „Polska anarchia” - Paweł Jasienica, Wydawnictwo Literackie, Kraków 1988
 „Polska w epoce Odrodzenia” - Andrzej Wyczański (red.), Wiedza Powszechna, Warszawa 1986
 „Polska XVII wieku” - Janusz Tazbir (red.), Wiedza Powszechna, Warszawa 1969
 „Prawem i Lewem” - Władysław Łoziński
 „Przy polskim stole” - Krystyna Bockenheim, Wydawnictwo Dolnośląskie, Wrocław 2003

- „Szlachta polska i jej państwo” - Jarema Maciszewski, Wiedza Powszechna, Warszawa 1986
 „Tatarzy w dawnej Rzeczypospolitej” - Piotr Borawski, Ludowa Spółdzielnia Wydawnicza, Warszawa 1986
 „Trylogia Sienkiewicza - Leksykon” - Tadeusz Bujnicki, Andrzej Rataj, Wydawnictwo Znak, Kraków 1998
 „Urzędy i godności w dawnej Polsce” - Zbigniew Góralski, Ludowa Spółdzielnia Wydawnicza, Warszawa 1998
 „Warcholy i pijanice” - Jacek Komuda, Lublin 2004
 „Wazowie w Polsce” - Leszek Podhorodecki, Ludowa Spółdzielnia Wydawnicza, Warszawa 1985
 „Wizerunki niepospolitych niewiast staropolskich XVI-XVIII wieku” - Zbigniew Kuchowicz, Wydawnictwo Łódzkie 1972
 „Zarys dziejów Polski na morzu” - Eugeniusz Koczorowski, Wydawnictwo Uczelniane WSM, Gdynia 1982
 „Życie codzienne magnaterii polskiej w XVII wieku” - Władysław Czapliński i Józef Długosz, PIW, Warszawa 1982
 „Życie codzienne w podróżach po Europie w XVI i XVII wieku” - Antoni Mączak, PIW, Warszawa 1980
 „Życie codzienne w Warszawie za Wazów” - Jerzy Lilejko, PIW, Warszawa 1984
 „Życie polskie w dawnych wiekach” - Władysław Łoziński, Wydawnictwo Literackie, Kraków 1978

Seria: monografie bitew Domu Wydawniczego Bel-lona

Seria: „Dzieje narodu i państwa polskiego” Krakowskiej Agencji Wydawniczej, m.in. zeszyty „Epizod reformacyjny”, „Wojny koczackie w dawnej Polsce”, „Hetmani Rzeczypospolitej”.

Witryny internetowe:

www.herby.com.pl/herby/
 Bogaty internetowy herbarz z wyszukiwarką według herbu i nazwiska i z kolorowymi wizerunkami herbów.

www.republika.pl/cpx
 Folwark szlachecki i chłopi w XVI w.

monika.univ.gda.pl/~literat/
 Bogaty zbiór literatury barokowej i opracowań, m.in. kompletne dzieło Zygmunta Głogera „Geografia historyczna ziem dawnej Polski” w formie PDF.

www.staropolska.gimnazjum.com.pl
 Bogaty zbiór literatury renesansowej i barokowej, przede wszystkim poezji.

studiomanufaktura.com/index.html
 Strona o fechtunku rapierem. Traktaty szermiercze, artykuły, internetowy sklep z bronią białą.

www.jacek.kowalski.sarmatia.art.pl
 Strona sarmackiego poety-pieśniarza Jacka Kowalskiego. Kalendarz imprez, informacje o wydanych płytach, kilka piosenek w formacie .mp3 (w tym cudowny „Psalm rodowodowy”).

http://pl.wikipedia.org/wiki/Historia_Polski
 Internetowa encyklopedia wiedzy historycznej.

Fandom

Szlachecka gra fabularna „Dzikie Pola: Rzeczpospolita w ogniu” jest wyjątkowa. Cały jej klimat, świat, bohaterowie i historie są głęboko zakorzenione w polskich sercach i umysłach. Uczymy się tego w szkołach, oglądamy w telewizji i w kinie superprodukcje takie jak „Ogniem i mieczem”, czytujemy książki, czy w końcu słuchamy z zapartym tchem opowieści dziadka o dawnych, minionych już czasach, gdy nasz kraj sięgał „...od morza do morza”. Nie brakuje u nas bractw rycerskich, z których wiele skupia się właśnie na XVII wieku.

Nic więc dziwnego, że nakładem wydawnictwa MAG w 1997 roku została wydana gra „Dzikie Pola” autorstwa Jacka Komudy, Macieja Jurewicza i Marcina Barylki. Uwagę wielu graczy zwróciło to, że na rynku dotąd dostępne były praktycznie wyłącznie gry w klimacie fantasy, który już nieco się przejadł. Ileż można przecież grać magiem, paladynem czy hobbickim złodziejem, tłuc nieszczęsne smoki i ratować świat przed orkami?

Tak zaczęły tworzyć się pierwsze Swawolne Kompanie, które grały w domach i na konwentach. Powstały w Internecie pierwsze strony poświęcone Dzikim Polom. W końcu nastąpił przełom i w 2000 roku na ogólnopolskim konwencie Krakon odbył się pierwszy w historii LARP (czyli gra na żywo) w konwencji Rzeczypospolitej Szlacheckiej. Była to okazja do spotkania się większego grona ludzi zafascynowanych tym okresem. Kilku z nich posiadało stroje z epoki (lub ich elementy). Stopniowo sarmackich biesiad na konwentach przybywało. Częściej pojawiali się ludzie w żupanach. W prasie branżowej przybywało artykułów. „Swawolna Kompania”, największa i najczęściej aktualizowana strona internetowa, otrzymała status witryny oficjalnej. Gracze z całej Polski stworzyli tzw. konfederację gliwicką (coś na kształt klubu przyjaciół połączonych wspólną pasją) i wybrali na swego przywódcę jednego z autorów „Dzikich Pól” – Jacka Komudę.

Niewątpliwie wielkie zasługi dla sarmackiego ducha oddało lubelskie wydawnictwo Fabryka Słów, które uraczyło czytelników trzema wybornymi książkami Jacka Lecha Komudy. Pierwsza z nich to powieść „Wilcze Gniazdo”, której akcja dzieje się oczywiście w XVII wiecznej Rzeczypospolitej. Druga to „Poczet warcholów”, czyli zbiór materiałów historycznych dotyczących największych łotrów, pijaniców i szelmów, jacy zamieszkiwali barokową Polskę. Ostatnia to reedycja zbioru opowiadań pod wspólnym tytułem „Opowieści z Dzikich Pól”.

Warto także wspomnieć o Krakowskiej Grupie Kreatywnej, która na świat wydała Szlachecką Grę Karcianą „VETO!”. Przypomina nieco ogólnie znaną „wojnę”, ma jednak znacznie bardziej rozbudowane zasady. Jednocześnie ogromnie cieszą czy przepiękne

ilustracje zdobiące karty. Więcej na ten temat można dowiedzieć się pod adresem <http://veto.valkiria.net>.

Wracając jednak do Dzikich Pól. Aktualnie, po prawie ośmiu latach od wydania gry, gdy wydawnictwo MAG straciło już dawno licencję na wydawanie nowych dodatków, Dzikie Pola mają się bardzo dobrze. Kilkudziesięciu aktywnych miłośników gry skupionych wokół Listy Dyskusyjnej Dzikich Pól spotyka się kilka razy do roku na specjalnie organizowanych LARPach, biesiadach i zjazdach. Większość z nich ma własne stroje z epoki, czasem szable, pancerze, a nawet broń palną. Stale publikowane są w Internecie nowe dyariusze przygód i artykuły poświęcone zarówno historii, kulturze i obyczajom Rzeczypospolitej, jak i samej mechanice gry.

Aż wreszcie 2005 rok okazał się nad wyraz szczęśliwy. Tak oto nakładem serwisu internetowego Valkiria Network (<http://www.valkiria.net>) w Rzeczypospolitej pojawiła się druga edycja Szlacheckiej Gry Fabularnej „Dzikie Pola”.



O LARPach słów kilka

Wspominaliśmy już o LARPach, czyli z angielska Live Action Role Playing, co można przetłumaczyć jako gry fabularne na żywo. Czym różni się to od zwykłej gry RPG? Ano, różnica jest taka, że Panowie Gracze nie siedzą na miejscu, lecz grają całym ciałem. Jest to wręcz teatr, tyle że bez widzów. Gracze są aktorami wcielającymi się w role nadane im przez Starostę Gry. Zwykle LARP odbywa się w miejscu, które pomaga stworzyć klimat XVII-wiecznej Rzeczypospolitej (piwniczna restauracja, zamek, las). Gracze ani na chwilę nie „wychodzą” z ról. Oczywiście LARPy mają zwykle specjalną mechanikę. Najczęściej oparta ona jest o zabawę w „papier, nożyce, kamień”.



Jak może wyglądać przykładowy LARP? Kilkanaście osób rezerwuje sobie restaurację o odpowiednim wystroju (np. w piwnicy na krakowskim Rynku). Przebierają się w stroje z epoki (własne, lub pożyczone z teatru czy lokalnego zespołu folklorystycznego, który ma w swym repertuarze tańce kozackie lub szlacheckiego poloneza). Na stół podawane jest jadło i trunki. LARP się rozpoczyna.

Dla tego typu rozgrywki najodpowiedniejsze są Dyariusze, których akcja rozgrywa się w zamkniętych pomieszczeniach. Może to być np. uczta na zamku bogatego szlachcica z okazji 16 urodzin jego córki. Starosta Gry przygotowuje wcześniej skrótowne Komentary, na których wpisuje rolę danej postaci i zadania, które ma zrealizować w grze. I tak część Panów Graczy będzie próbować zdobyć rękę panny, jednocześnie eliminując oponentów. Inni mają wspomagać swoich kompanów, jeszcze inni będą chcieli spełnić osobne cele – wyrzucić prywatną zemstę, pozyskać stronnika politycznego, wydobyć ważną informację. Zawila intryga i liczne zwroty akcji z pewnością uatrakcyjnią zabawę. Po zakończonym LARPie, który nie powinien trwać dłużej niż 3 godziny, można zakosztować staropolskiej uczty. Przy nastrojowej muzyce jeść, pić, tańczyć, śpiewać i wspaniale się bawić...

Kontakt z Autorami i innymi miłośnikami „Dzikich Pól” i ruchu sarmackiego

Zdjęcia i relacje z konwentów, zjazdów, larpów, sejmików oraz biesiad znajdziecie na Swawolnej Kompanii, czyli oficjalnej stronie Dzikich Pól <http://www.DzikiePola.com>

Jeśliście zainteresowani odtwarzaniem kultury XVII wieku inaczej niż poprzez grę RPG, zajrzyjcie na <http://www.sarmatia.art.pl>

Aby korespondować z miłośnikami szlacheckiej gry fabularnej „Dzikie Pola”, zapraszamy na Listę Dyskusyjną Dzikich Pól. Do zapisu wystarczy wysłać e-mail na adres

DzikiePola-subscribe@yahoo.com

Zapraszamy także na Forum Dyskusyjne zwane u nas Sejmikiem. Znajdziecie je pod adresem <http://sejmik.dzikiepola.com>

Jeśli masz jakieś konkretne pytania, pisz śmiało na adres kontakt@DzikiePola.com

Organizujemy także różnorodne imprezy, biesiady, prelekcje i spotkania. Jeśli chcesz dowiedzieć się o nich czegoś więcej to zaglądaj na nasze strony internetowe.

Rychłego spotkania na Dzikich Polach życzą

Autorzy

Inne gry fabularne

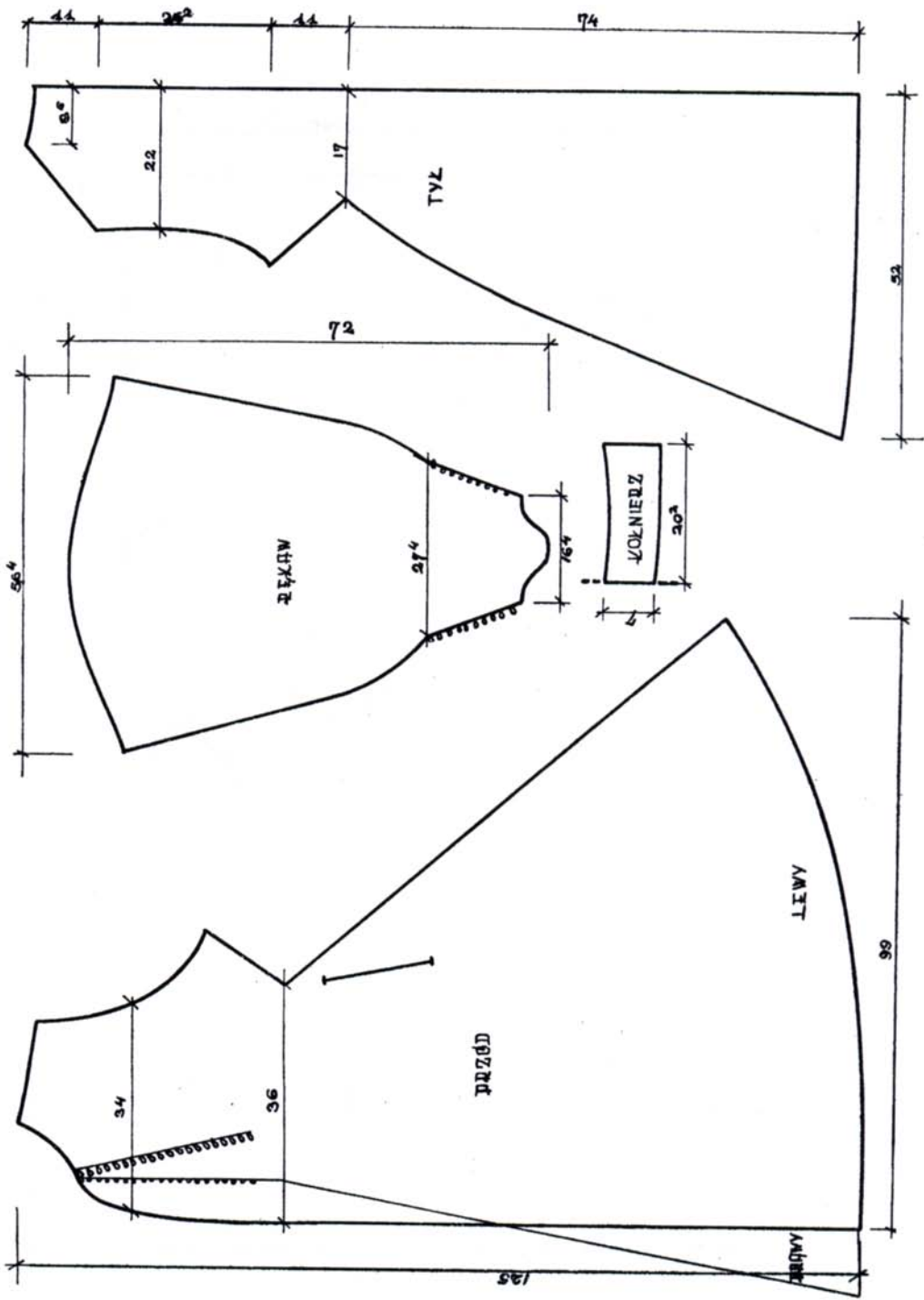
Jeśli zainteresowały Cię gry fabularne i chcesz dowiedzieć się o nich więcej, to zapraszamy do odwiedzin jednego z największych polskich serwisów o grach RPG:

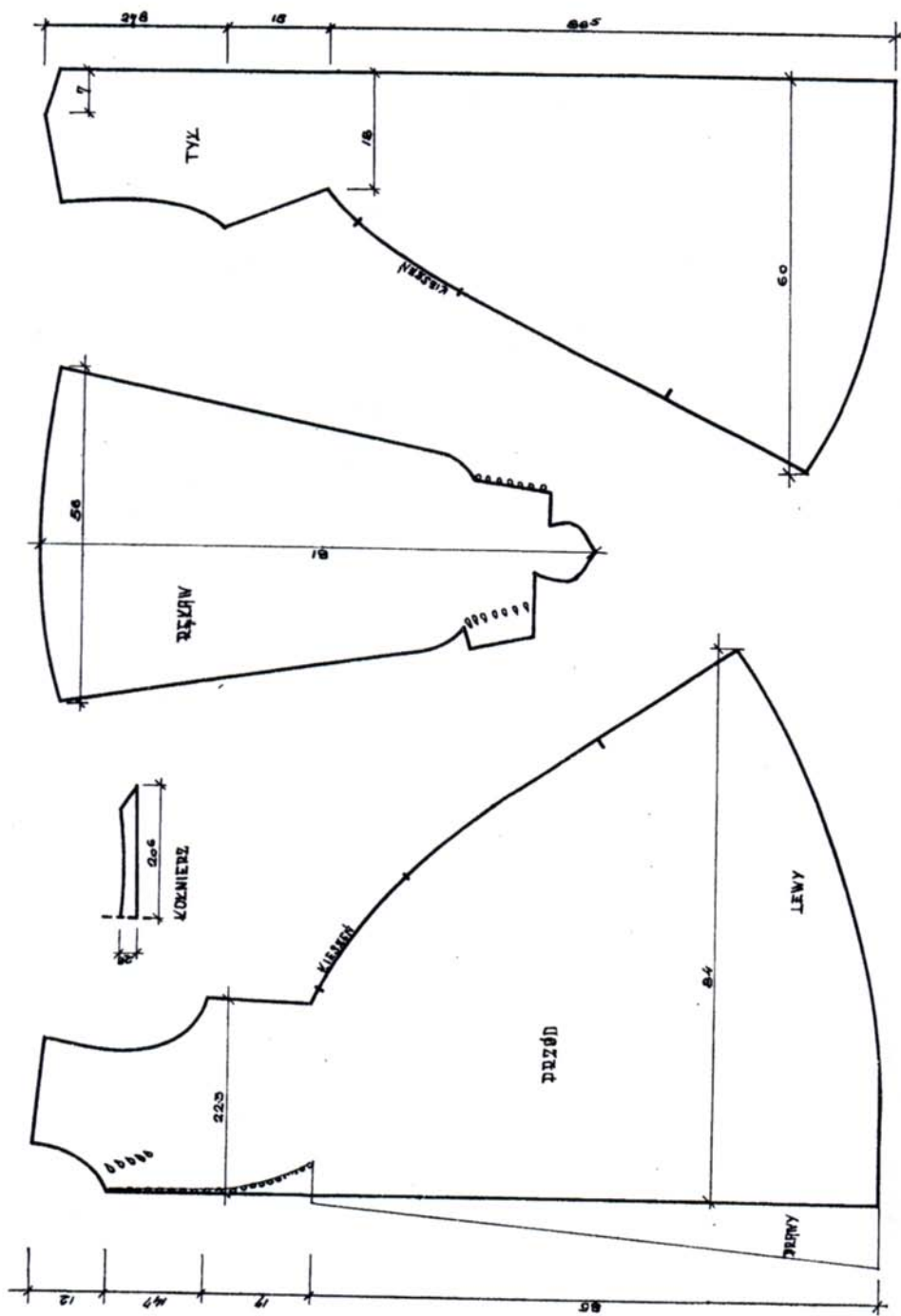
Valkiria Network
www.valkiria.net

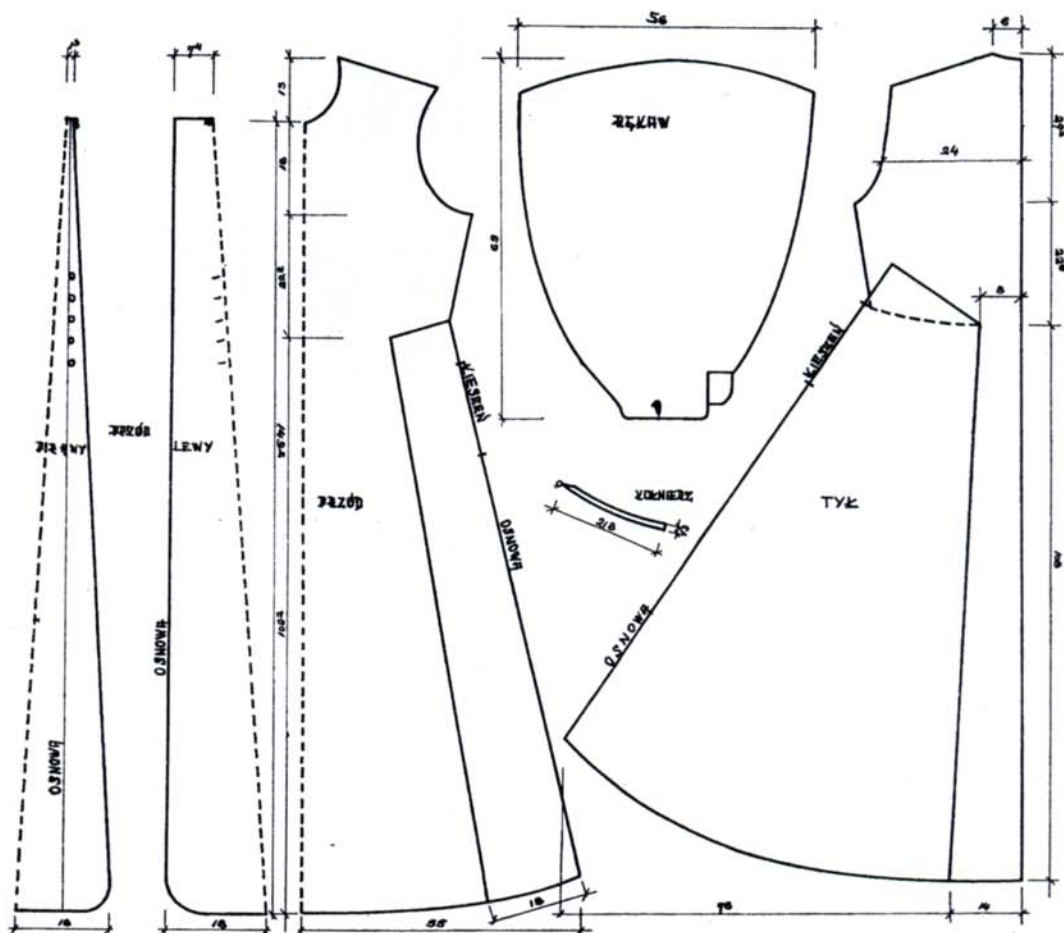
Tam znajdziesz najlepsze źródło informacji o tego typu rozrywce. Zapraszamy też na Forum Dyskusyjne, na którym poznasz wielu innych Graczy z całej Polski.

W naszym sklepie internetowym możesz zaopatrzyć się w: podręczniki, dodatki do gier, figurki, książki, komiksy, filmy, akcesoria itp.

Ku chwale Valkirii!







Jak zdobyć żupan?

Skseruj wykroje żupanu w formacie A3. Każdy dobry krawiec na ich podstawie będzie mógł uszyć kopię XVII wiecznego, szlacheckiego stroju. W hurtowni materiałów kup około 3 – 3,5 metra bieżącego tkaniny (najbardziej nadają się wzorzyste materiały obiciowe lub zastonowe w motyw roślinny; nie powinieneś zapłacić w sumie więcej niż 150 złotych).

Za uszycie stroju rzemieślnik powinien zainkasować od 100 do 200 złotych.

Żupan należy przewiązać wzorzystym pasem.

Śpiewnik

Poniżej prezentujemy najważniejsze pieśni i przyśpiewki, które należy znać i umieć by w sarmackim gronie nie być uważanym za grubianina i plebeja.

Łaskawej pamięci szczególnie polecamy „Psalm rodowodowy” Jacka Kowalskiego, który to utwór jest nieformalnym hymnem miłośników „Dzikich Pól”. Warto poniższe strony skopiować i mieć przy sobie!

"Wiercie więcej."

Wierzcie pierze,
Na nie panczerze,
Na nie się łazę żdaby!

Przeż stal, żelazo
W serce się wużę
Kutida ostre strzaby!

"Testem sobie panem..."

Jestem sobie panem,
 Gdy siedzę nad dzbanem,
 Nie dham ja o złoto,
 Przyjęj z ochotą,
 Oto ja, pan, pan, pan,
 Oto ja, pan, pan, pan,
 Oto ja, pan, pan, pan,
 I o nic nie dham.

Gospodarzu, gospodarzu,
Kto u Ciebie bywa,
Zawsze wesół, zawsze wesół,
Nigdy nie pożna,
Hej ba! Do licha!
Dajcie nam kielicha!
A za jego zdrowie,
Niech nam szumi w słowie

"O'i mi'a ma"

Oj miła ma,
Oj powróć znowu ja
Za ciomę wrota
Spójrz czy stoi tam
Czy tam stoi konik mój
Spójrz, czy koń kolo płota
Czy tam stoi koń.

"Solentizant"

Zamiast iasiedzi,
Pragniecie mi,
olenizanta bedziem zdrowie pili,
Wskazujemy wszyscy razem, by
nam byl
W zdrowiu, szczesliwie setne lata z
nami byl

"Kurdesz"

Każ przenieść wino, mój
Gregorzu mój!
Bodaj się troski nigdy nam nie
śniły,
Niech i Anulka tu zapiądzę z
nami.

Niech to wino, do ciebie mój
Gzeli!
Cieszymy się, póki możemy
przeżycielu!
Niech stąd ułapi nuda myśl z
troskami.

Patrzcie jak dzielny skutek tego
wina
służy się me serce weselił, pozyna:
Pod stół kieliszki, pijmy
szklaniami.

I ty Anulko, polowico Grzela
gdzie uczestniczką naszego wesela,
Nie folguj sobie, a chciej wypić z
nami.
kurdeż nad kurdeżami.

kurdesz, kurdesz nad kurdeszami.

"Nichan Koral"

Jichou Kozak za Dunaj,
Skazow diwzno przeczaj,
Ty konyku woronienki ne sy ta
bulaj,
Jak ty mene pokydajesz
Tylki podumaj.

Bitych ruczek ne łamaj,
 Jasných oczek ne styraj,
 Mene z ujnų zj sławojn,
 K sobi ozydaj,
 Ty budź zdrow mój mylenkij,
 A wse propadaj,

"Warchol"

W archol - koryczi. Nie
zaprzeczam,
tylko własnym prawom ufam:
wola wola jest zwycięzca,
przegraniom nie postać.
Boża ręka w tym, czy diabła,
zepsucie to, czy własne pokucie
Wola moja jest jak szablę
Nagiesz ją za mocno - pokucie.
A nieprawda! pociąg dlonię,
w tyk odbije stadi tła;
takie się nauce robi bronie,
by natura swa szczyła.

prawa że mnia jak kraj ten stara
I jak szybko on tyle jaka;
nie zrobili że mnie janzara,
nie uczynia też i dworaka.
Wychwulali zastugi i cnoty
podrywali pochlebstwem wady,

"Dobre cady Pana Oica"

*Słuchaj młody ojca grzechanie
a żyć będziesz pożytecznie,
Stamtąd ciekaw rozgłębliwości
dziejz tych przodków leżą kości,
Nie wyjeżdżaj w obce krajy
bo tam sobotnie obracanie / his*

*Dalej ojcu gardło spluło
ucz się na Polaka ucz
bo tam szpetnie obrzuć*

One niemie i francuz
maja pludry i rytury
niechreścijańska milość głosz
i na wterebn jąca noszą
wyski w pudrach i w pomidkach
wsz w perukach, franca w
zadkach / his

*Dalej ojcu gardło splecz
uczę się na Polaka uczyć
wszystko w perukach, francja w
zadkach*

Indywidualnych ksiąg nie czytaj
czego nie wiesz księdzę pytaj
ucz się siodła, szabl, drębana
a poznają w tobie pana
z targawiska nie bierz złota
to żydowska jest robota / bis

*Dalej ojcu garbilo spluczę
uczę się na Polaka uczę
to żydowska jest robota*

Twoja sprawa strzeć ojczyzny
czyli własnej ojczyzny
nie wiesz gdzie się czai zdrada
nigdy wzgard na sąciada
Jaki już musisz być w stolicy
patrz co robia politycy
na elekcjach dawaj kreskę
nie za słowa a za kleskę / his

Dzikie Pola

Rzeczpospolita w ogniu



Imiona:	Typ:
Nazwisko:	Nacja:

Wiek:	Wzrost:	Waga:	Wiara:
-------	---------	-------	--------

Wiara w magię:	Odważa:
----------------	---------

Pobożność:	Kochliwość:
------------	-------------

Honor:	Praworządność:
--------	----------------

Kondycja:	Reputacja:
-----------	------------

Przywary:

Przewagi:

Kondemnaty:

Majątkości:



Herb:
Zawołanie:

Historia postaci:

UWAGA: Zachęcamy do używania ręcznie tworzonych kart postaci. Te strony są jedynie wzorem a nie samymi kartami!

<i>Krzepa:</i>	<i>Zwinność:</i>	<i>Zmysły:</i>	<i>Mądrość:</i>	<i>Fantazja:</i>	<i>Łeb:</i>

<i>Fortuna:</i>	<i>Inicjatywa:</i>	<i>Cios:</i>	<i>Tęgość:</i>
-----------------	--------------------	--------------	----------------

<i>Szabla:</i>	<i>Rusznica:</i>	<i>Włócznia:</i>	<i>Nadziak:</i>	<i>Kindżał:</i>	<i>Łuk:</i>
<i>Rapier:</i>	<i>Lewak:</i>	<i>Berdysz:</i>	<i>Halabarda:</i>	<i>Maczuga:</i>	<i>Zwada:</i>

<i>Mądrość:</i>		<i>Zwinność:</i>	<i>Zmysły:</i>
<i>Artyleryzista:</i>	<i>Łowiectwo:</i>	<i>Arkan:</i>	<i>Muzyka:</i>
<i>Cyrulik:</i>	<i>Musztra:</i>	<i>Jazda konna:</i>	<i>Tortury:</i>
<i>Famy:</i>	<i>Polityka:</i>	<i>Kosterstwo:</i>	<i>Tropienie:</i>
<i>Flisactwo:</i>	<i>Prawo:</i>	<i>Kowalstwo:</i>	
<i>Genealogia i heraldyka:</i>	<i>Pułapki:</i>	<i>Ordynę:</i>	<i>Fantazja:</i>
<i>Geografia:</i>	<i>Retoryka:</i>	<i>Platnerstwo:</i>	<i>Aktorstwo:</i>
<i>Geometria:</i>	<i>Uprawa roli:</i>	<i>Pływanie:</i>	<i>Facecje:</i>
<i>Gospodarstwo:</i>	<i>Rusznikarstwo:</i>	<i>Szybie i haft:</i>	<i>Gardlowanie:</i>
<i>Gotowanie:</i>	<i>Sokolnictwo:</i>	<i>Składanie:</i>	<i>Oglada dworska:</i>
<i>Handel:</i>	<i>Targowanie:</i>	<i>Taniec:</i>	<i>Przekupstwo:</i>
<i>Historia:</i>	<i>Warzenie trunków:</i>	<i>Ujeżdżanie koni:</i>	<i>Uniżony ton:</i>
<i>Język obcy:</i>	<i>Zielarstwo:</i>	<i>Złodziejstwo:</i>	<i>Uwodzenie:</i>

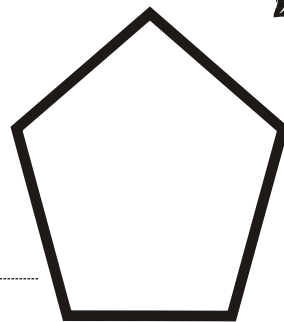
Rany: Lekka [[] [] [] [] []] > *Poważna* [[] []] > *Ciężka* [[] []] > *Okrutna* [[] []] > *Śmierć*

<i>Strój:</i>	<i>Moderunek:</i>
<i>Sakiewka:</i>	
<i>Koń:</i>	<i>Broń:</i>
<i>Służba:</i>	

Zapiski:

Dziękuję Polakom Rzeczpospolita w ogniu

Konotacja Pana Brata



Imiona Typ

Nazwisko Nacja

Wiek Wzrost Waga Wiara

Wiara w magię Honor Kochliwość

Pobożność Odwaga Praworządność

Kondycja Reputacja

Przywary Przewagi

Krzepa Zwinność Zmysły

Mądrość Fantazja Łeb

Fortuna Inicjatywa Cios Tęgość

Szabla Rapier

Rusznica Lewak

Włócznia Berdysz

Nadziak Halabarda

Kindzał Maczuga

Łuk Zwada

Rany

Lekka ○○○○○ → Poważna ○○

→ Ciężka ○○ → Okrutna ○○

→ Śmierć



Herb

Zawołanie

Zwinność

Arkan

Jazda konna

Kosterstwo

Kowalstwo

Ordynek

Platnerstwo

Pływanie

Szyte i haft

Skradanie

Taniec

Ujeżdżanie koni

Złodziejstwo

Zmysły

Muzyka

Tortury

Tropienie

Fantazja

Aktorstwo

Facecje

Gardłowanie

Ogłada dworska

Przekupstwo

Uniżony ton

Uwodzenie

Mądrość

Artylerzysta

Cyrulik

Cytanie i pisanie

Famy

Flisactwo

Geneal. i heral.

Geografia

Geometria

Gospodarstwo

Gotowanie

Handel

Historia

Język obcy

Język obcy

Język obcy

Łowiectwo

Musztra

Polityka

Prawo

Pułapki

Retoryka

Uprawa roli

Rusznikarstwo

Sokolnictwo

Targowanie

Zielarstwo

Warzenie trunków

Regeſtr ruchomości oſobisty

Strój

Moderunek

Sakiewka

Koń

Broń

Służba

Kon demnaty

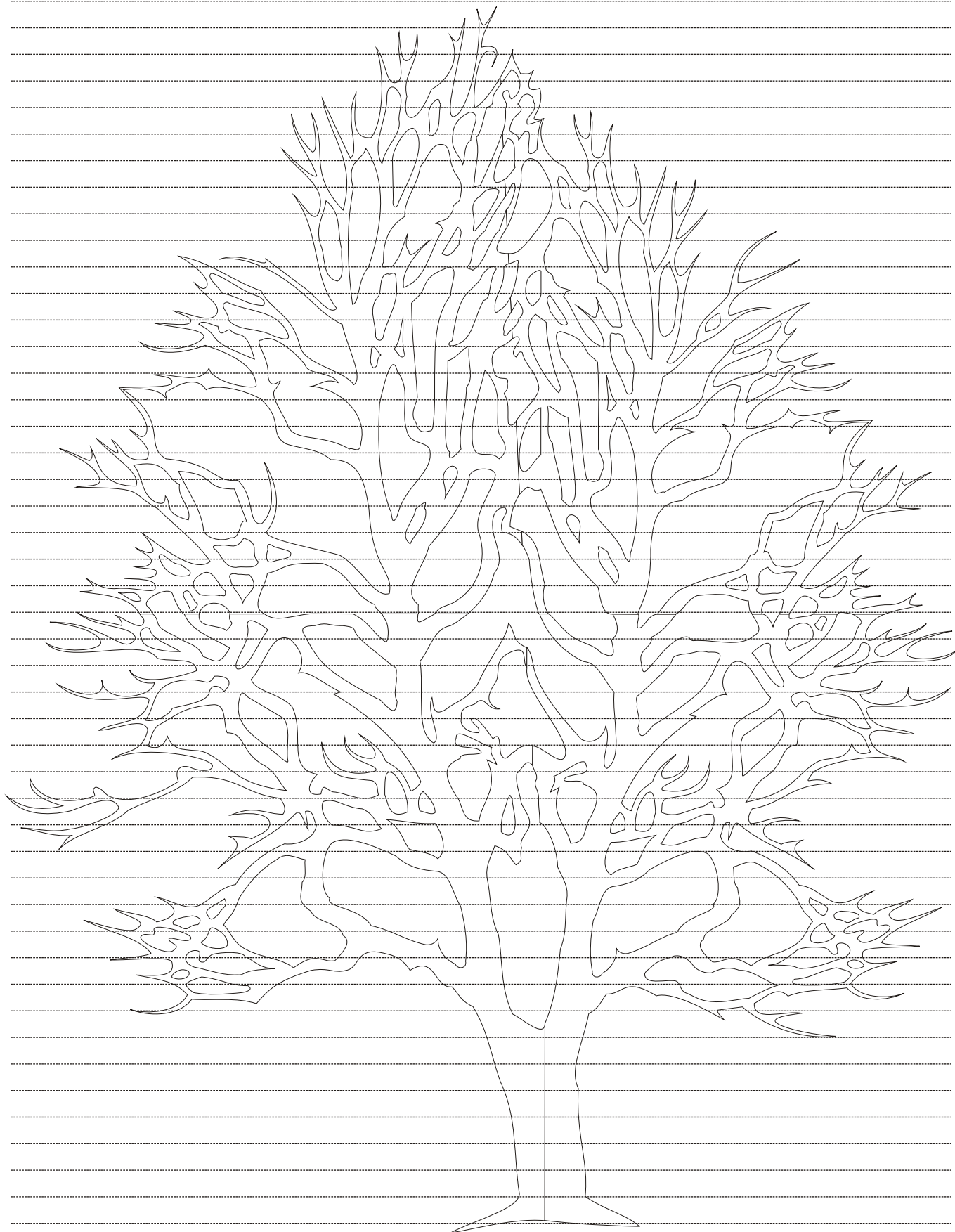
Spisuj każdą sprawę która nad Twoim Panem Bratem ciąży, stronę przeciwną, jej przyczynę i jej krótki opis. Szczegóły umieść w "Silvae Rerum".

Regeſtr majątności

Spisuj nazwę majątności, jej rodzaj, wielkość, generowane dochody, datę i sposób uzyskania, a na koniec krótki opis. Szczegóły umieść w "Silvae Rerum".

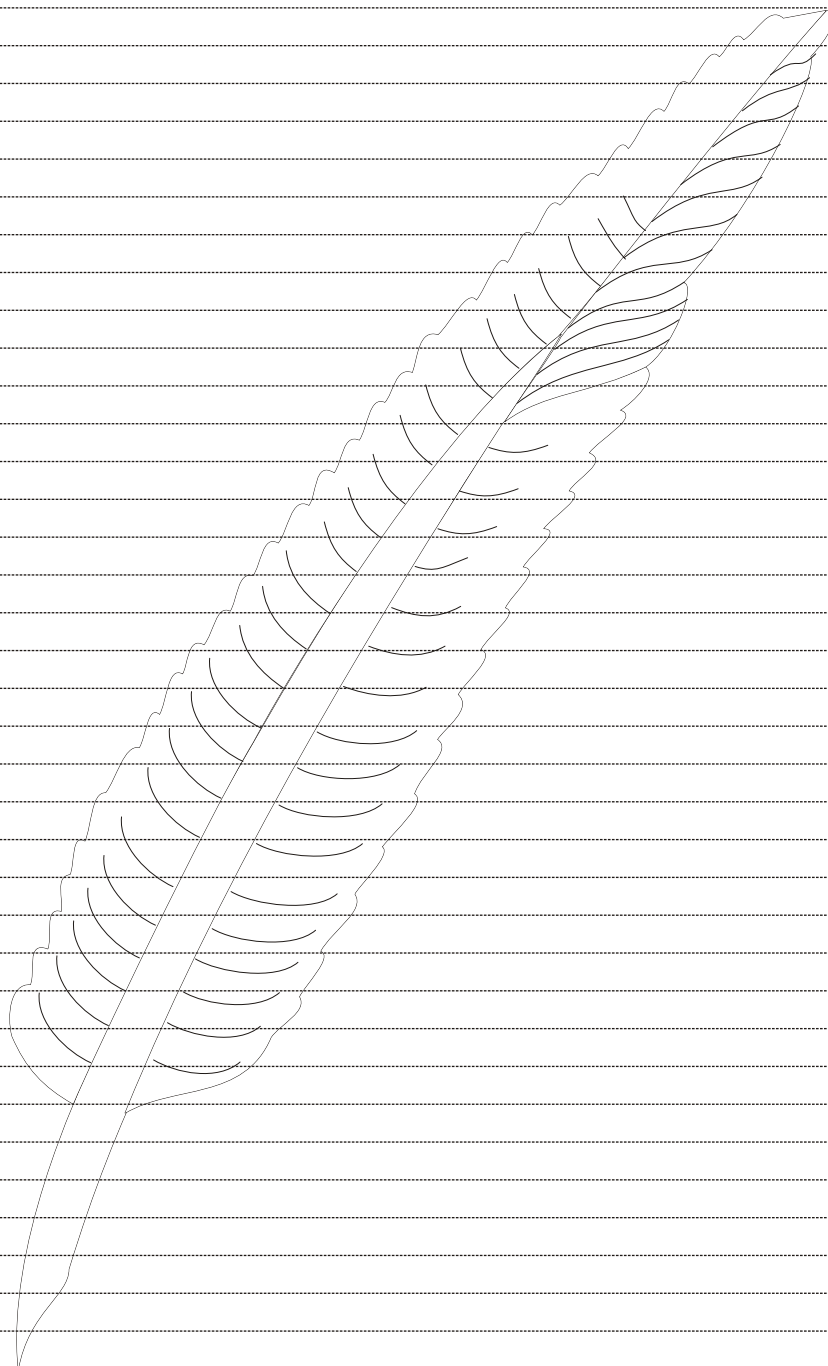
Genealogia Pana Brata

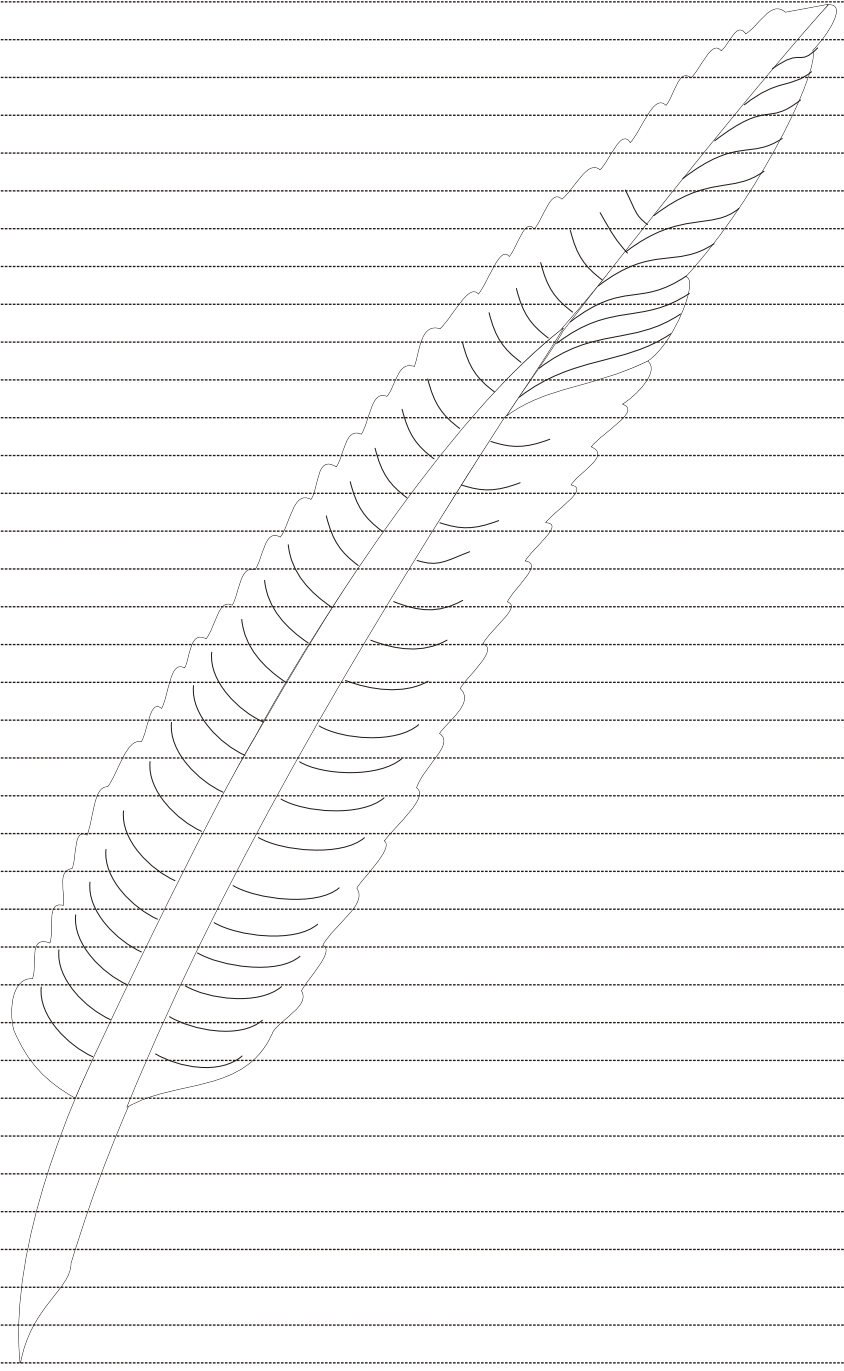
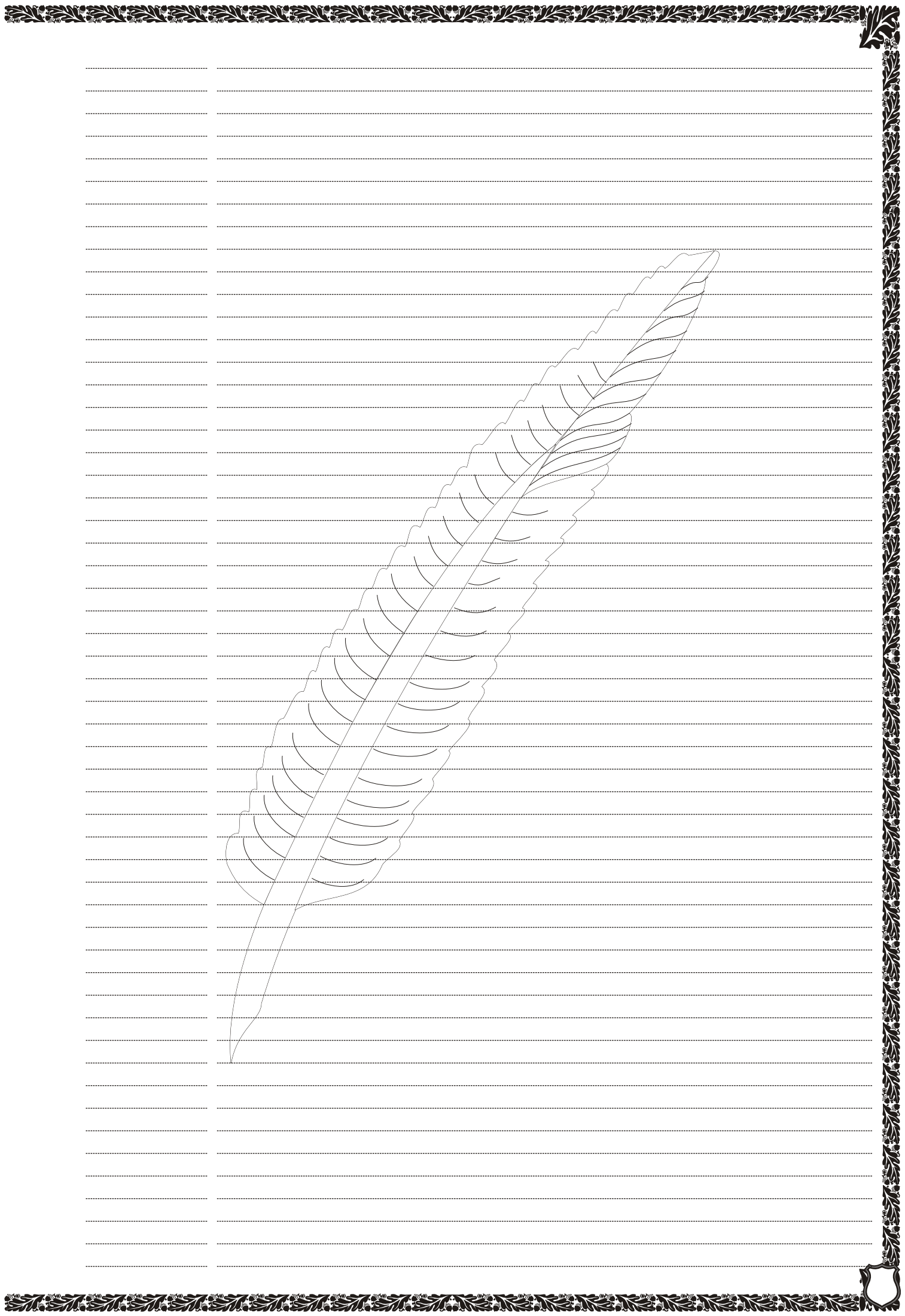
Spisuj od najstarszego przodka swego Pana Brata wymieniając jego imię, nazwisko, datę urodzenia, śmierci, miejsce rzeczonych, imię małżonki, jej nazwisko rodowe, daty i miejsca z nią związane. Następnie przejdź do jego dzieci, wnuków, prawnuków spisując dane aż do urodzin swego Pana Brata. Nie rozpisuj się gdyż tutaj masz spisać przodków swej postaci. Wszelkie związane z nimi ciekawostki umieszczaj w "Silvae Rerum" gdyż taka jego rola.

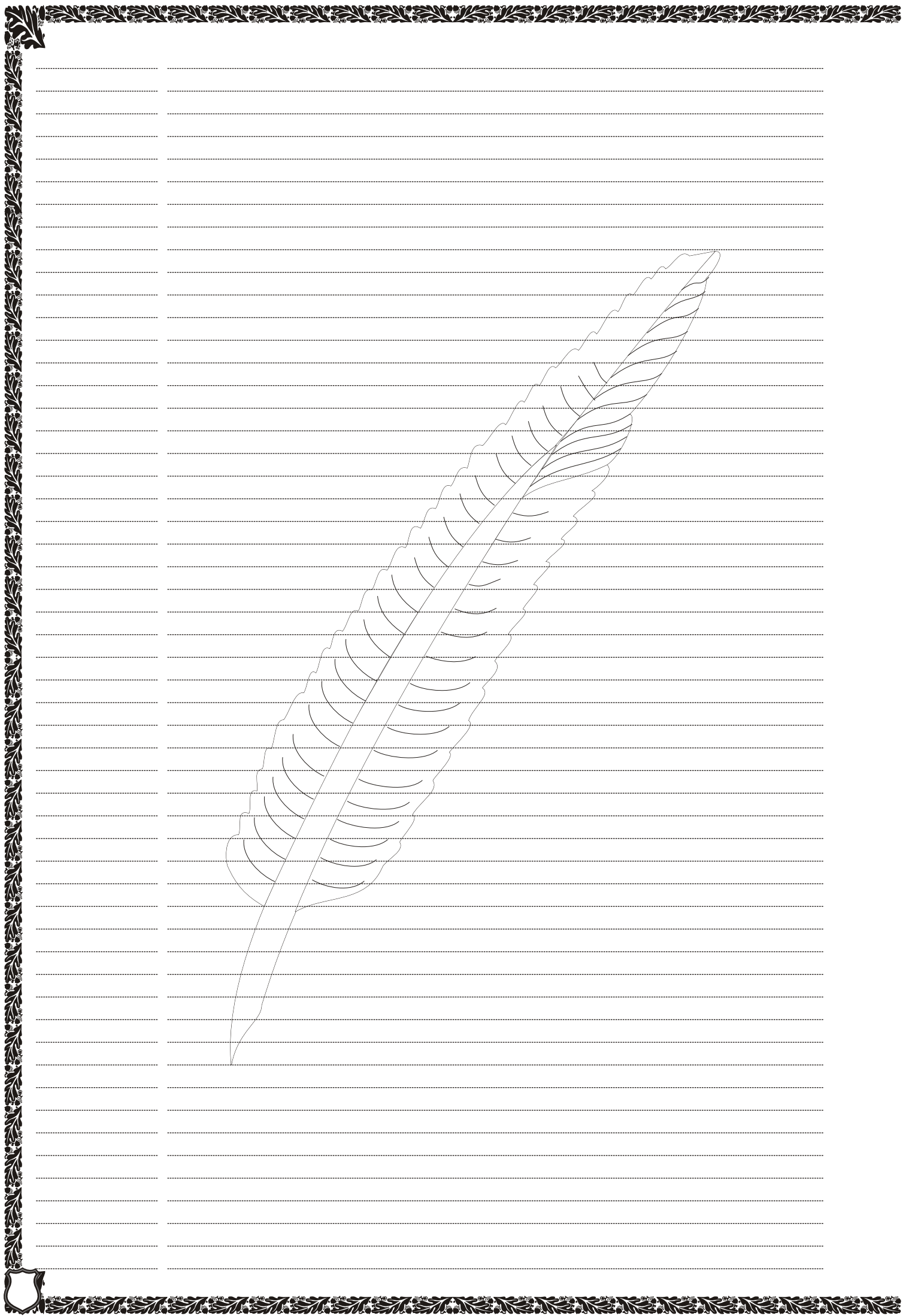


Silvae Rerum

Spisuj wszelkie wydarzenia z życia swego Pana Brata, jego myśli i dążenia, opisuj zaszysane wypadki z przeszłości, zwłaszcza gdy dotyczą jego przodków lub miejsc z nimi związanych. Opisuj też swe majątności, problemy z ich zarządzaniem osiągnane faktycznie przychody etc. Notuj też wydarzenia ze świata gry nawet jeśli nie dotyczą bezpośrednio Twojej Postaci.







Dzisiejsze Pola

Rzeczpospolita w ogniu

Zasłona Starosty Gry

Wielka Mechanika

Zasady podstawowe

Testy Cech i Biegłości wykonywane są zawsze gdy nie można jasno założyć, że wykonywana czynność na pewno się uda. W przypadku braku Biegłości należy testować Cechę z którą jest związana dana Biegłość przy czym testujemy tylko 1/4 tejsze cechy. Zawsze gdy na kostce wypadnie 20 oznacza to automatyczny sukces, gdy wypadnie 1 automatyczną porażkę.

Testy i Trudność Testu

Wszystkie testy Cech i Biegłości mają swój poziom Trudności (TT):

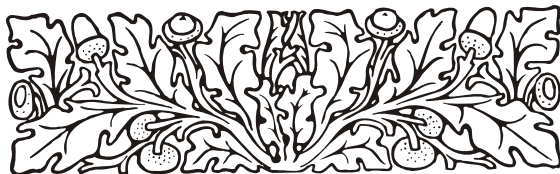
- arcyłatwy - 8;
- bardzo łatwy - 12;
- łatwy - 16;
- normalny - 20;
- trudny - 24;
- bardzo trudny - 28;
- arcytrudny - 32.

Test prosty wykonywany jest zawsze, gdy sukces bądź porażka zależą wyłącznie od umiejętności bohatera, gdy nikt aktywnie mu nie przeszkadza. Zmaga się nie z żywym przeciwnikiem, lecz z materią nieożywioną bądź zjawiskami przyrody. Poziom trudności testu zawsze wyznacza Starosta Gry.

$$\left(\begin{matrix} \text{Cecha lub} \\ \text{Biegłość} \\ +1K20 \end{matrix} \right) \text{ vs } \left(\begin{matrix} \text{TT między} \\ 5 \text{ a } 40 \end{matrix} \right)$$

Test przeciwny wykonywany jest zawsze, gdy nieprzyjaciół przeciwny stawia swoje umiejętności umiejętności bohatera. Poziom TT podany jest w tabeli poniżej.

1, 2, 3	arcylatwy (8)
4, 5, 6	bardzo łatwy (12)
7, 8, 9, 10	łatwy (16)
11, 12, 13, 14	normalny (20)
15, 16, 17	trudny (24)
18, 19, 20	bardzo trudny (28)
więcej niż 20	arcytrudny (32)



Procedura testowania:

1) Starosta Gry wskazuje, którą Cechę lub Biegłość należy przetestować i ustala odpowiednią Trudność Testu. Obok podane liczby to tylko propozycja; TT może mieć dowolną wartość między 5 a 40.

2) Gracz lub Starosta rzuca 1K20 i dodaje wynik rzutu do aktualnej wartości testowanej Cechy lub Biegłości.

3) Porównujemy wynik z Trudnością Testu. Jeśli suma rzutu 1K20 i Cechy/Biegłości jest równa lub wyższa od TT, testowana akcja zakończyła się powodzeniem.

Modyfikator (modyfikator do Cech, Biegłości i Punktów Walki):

-2 (lekko ranny, podпиты, zmęczony); -5 (poważnie ranny, pijany, wyczerpany); -10 (ciężko ranny, upojony, wycieńczony).

$$\left(\begin{matrix} \text{Cecha lub} \\ \text{Biegłość} \\ +1K20 \end{matrix} \right) \text{ vs } \left(\begin{matrix} \text{TT wynikający} \\ \text{z poziomu Cechy} \\ \text{lub Biegłości} \\ \text{przeciwnika} \end{matrix} \right)$$

Wielkość sukcesu lub porażki wynika z różnicy między TT a wynikiem testu.

Różnica	Sukces	Porażka
10+ pkt.	Wprost idealnie!	Sromotna klęska!
5-9 pkt.	Skutecznie i sprawnie.	Pokpiłeś sprawę!
1-4 pkt.	Udało się, acz ze sporym wysiłkiem.	Niewiele zabrakło do sukcesu.
0	O mały włos.	

Testy i strzały

W walce strzeleckiej wykonuje się wyłącznie normalny test (TT20) odpowiedniej biegłości. Udały test oznacza trafienie. Następnie rzutem 1K20 określa się miejsce trafienia.

1K20	Miejsce trafienia
1	głowa
2	szyja
3	lewy obojczyk
4	lewe ramię i łokieć
5	lewe przedramię i dłoń
6	prawy obojczyk
7	prawe ramię i łokieć
8	prawe przedramię i dłoń
9, 10, 11, 12	piersi
13, 14, 15	brzuch
16	podbrzusze
17	lewe udo
18	lewe kolano, gołeń i stopa
19	prawe udo
20	prawe kolano, gołeń i stopa

Strzał długo mierzony:

- +1 do trafienia;
- -20 do inicjatywy;

Strzał mierzony:

- -3 inicjatywa;
- Szybki strzał (3 PW):

- -1 do trafienia;
- +1 inicjatywa;

Strzał z przyłożenia (2 PW):

- +3 inicjatywa;
- podwójne obrażenia;
- UWAGA: specjalny test trafienia (vide str115).

Zasłona Starosty Gry

Walka bronią strzelecką

Modyfikatory

Celowanie - +1;
Szybki strzał - -1;
Duży cel - +2;
Bliski zasięg (kilka kroków) - +5;
Średni zasięg (kilkanaście kroków) - +1;
Daleki zasięg (>20 kroków) - -1;
Bardzo daleki zasięg (>40 kroków) - -4;
Poruszający się cel - -2;
Szybko poruszający się cel - -4;
Grupa celów - +1 za każdy cel>1;
Strzał w wybraną część ciała - -2;
Strzał z lewej ręki - -1;
Półmrok - -4;
Deszcz, śnieg, wiatr - -4;
Hałas, strach - -2;
Niewielki cel - -4;
Cel częściowo skryty - -2;
Cel skryty za dużą osłoną - -4;
Cel skryty za strzelnicą - -6.

Broni

Nazwa	Celność	Rany	Zasięg
Łuk refleksyjny	+0; Inicj. -2; sztr.: liczba strzał/min = 1/2 biegłości Łuk	+1	60 kroków
Pistolecik	+0	+0	30 kroków
Pistolet	+0	+1	40 kroków
Ciężki pistolet	osoby z Krzepą niżej 6 mają -1 chyba, że trzymają oburącz	+2	50 kroków
Półhak	osoby z Krzepą niżej 9 mają -1 chyba, że trzymają oburącz	+3	50 kroków
Bandolet	+0	+2	70 kroków
Rusznica/arkebuz	+0	+2	70/80 kroków
Muszkiet	-1	+4 (<50kr) +2 (>50kr)	100 kroków
Cieszynka	+1	+2	90 kroków
Garłacz	-1	+2 (trafia do 5 osób)	40 kroków
Falkonet	-4	+dwa stopnie ran	400 kroków



Niniejsza zasłona Starosty Gry opracowana przez Macieja Janusza Różalskiego została. Jeśli gdziekolwiek znajdziesz ją podpisaną innym nazwiskiem daj znać bez zwłoki!

Dzisiejsze Polacy

Rzeczpospolita w ogniu

Żałona Starożytność

Walka bronią białą

Żwarcie

Żwarcie jest to kilkusekundowa runda walki kończąca się gdy wszyscy uczestnicy starcia wyczerpią swoje Punkty Walki lub na chwilę przerwą walkę. W takiej sytuacji rozpoczyna się kolejne zwarcie i wszyscy jego uczestnicy mają odnowione PW.

Inicjatywa - pierwszy uderza ten z uczestników starcia który ma wyższą Inicjatywę zmodyfikowaną danym manewrem.

Atak - atakujący deklaruje jakiego manewru ataku użyje, broniący się deklaruje rodzaj obrony. Ataku z reguły nie testuje się. Test obrony określa skuteczność ataku. Przy zasłonie bronią:

(**Biegiłość** +1K20) **VS** (**TT wg poziomu** **Biegiłości Atakującego**)

Przy obronie unikiem itp:

(**Inicjatywa** +1K20) **VS** (**TT wg poziomu** **Biegiłości Atakującego**)

Pozitomy Biegiłości: TT:

1, 2, 3	arcylatwy (8)
4, 5, 6	bardzo łatwy (12)
7, 8, 9, 10	łatwy (16)
11, 12, 13, 14	normalny (20)
15, 16, 17	trudny (24)
18, 19, 20	bardzo trudny (28)
więcej niż 20	arcytrudny (32)

Modyfikatory testu obrony (prócz tych wynikających z manewrów):

- obrona przed ciosem w głowę lub szyję +2;

- gdy PW spadną do 0 -4.

Miejsce trafienia zależy od kierunku zadawanego ciosu:

- w brew: głowa, pierś;
- w ręk: lewe ramię, lewa ręka;
- w lic: lewy policzek, szyja;
- w pierś: lewy łokieć, lewy bok;
- w trok: lewe biodro, brzuch;
- nyzkiem: lewe udo, brzuch;
- w pion: lewe/prawe udo, podbrzusze;
- podlew: prawe udo, brzuch;
- w kłqb: prawe biodro, brzuch;
- w łęg: prawy łokieć, prawy bok;
- odlew: prawe ramię, prawa ręka;
- w zerk: prawy policzek.

Jeśli w teście Obrony zabrakło 1p, to atak poszedł w inną część ciała.

Obrażenia - rzut 1K20 zmodyfikowany o:

- +3 za cios w głowę lub szyję;
- -3 za cios w kończyny;
- rodzaj broni;
- Cios atakującego;
- Tęgość ranionego;
- pancerz.

Pech - zawsze gdy wypadnie 1, wykonać rzut 1K20 i zastosować się do tabelki:

- 1-5 - utrata tyłuż samo PW! (czyli 1-5);
 - 6-10 - upuszczenie broni;
 - 11-15 - zniszczenie broni lub upadek;
 - 16-19 - zranienie się własną bronią (lekka rana);
 - 20 - zranienie się własną bronią (poważna rana).
- Fortuna** - za 1p Fortuny można dodać sobie 1PW, powtórzyć rzut, dodać lub odjąć 1p od Cechy/Biegi. przy 1 akcji. Można użyć w ten sposób max 3p Fortuny.

Rany

1K20	Rana	Suma	Leczenie
1	Muśnięcie		Nie trzeba
2	Draśnięcie		Nie trzeba
3-6	Lekka		3 dni
7-10	Poważna	5 lekkich	7 dni do lekkiej
11-15	Ciężka	2 poważne	7 dni do poważnej
16-19	Okrutna	2 ciężkie	14 dni do ciężkiej
20	Śmierć	3 ciężkie	Msza za duszę

Podstawowe manewry szermiercze

Ataki szablą

Rodzaj cięcia	PW	Uwagi
Cięcie wręczne	1	+3 Ini / -3 Obrażenia
Cięcie rdzenne	2	
Cięcie z zamachu	3	-3 Ini / +3 Obrażenia; wróg +2 Obrona
Pchnięcie	2	+2 Ini / +2 Obrażenia

Obrona z szablą

Rodzaj obrony	PW	Uwagi
Zastawa	1	
Odbicie	2	wróg -1 PW
Unik / Dystans	2	
Dystans + Zastawa	3	+2 Obrona

Przeciwnatarcia

Rodzaj przeciwnat.	PW	Uwagi
Wyprzedzenie	R ¹	wróg -1 Obrona

¹ - jak wybrany przez Pana Brata atak.

Zaawansowane manewry szermiercze

Przeciwnatarcia

Rodzaj przeciwnat.	PW	Uwagi
Prznat. z unikiem	4	wróg -3 Obrona
Przem. z unikiem	5	wróg -3 Obrona
Odpowiedź	1	+1 Ini

Inne

Rodzaj manewru	PW	Uwagi
Skrócenie dystansu	1/poz	
Linia	1	+3 Ini
Rozkrojenie	1	+2 poprzednie Obrażenia

Rozbrojenia

Rodzaj rozbrojenia	PW	Uwagi
Wytrącenie broni	3	-2 Ini
Wyłuskanie broni	2	wróg +3 Obrona
Uziemienie	3	

Cięcia i pchnięcia specjalne

Rodzaj manewru	PW	Uwagi
Pchn. flamandzkie	2	+8 Obrażenia; test ataku
Pchn. królewskie	2	+12 Obrażenia; test ataku
Cięcie polskie	3	wróg -3 Obrona
Cięcie kurlandzkie	4	wróg -2 Obrona
Cięcie referend.	4	-2 Ini / +3 Obrażenia; test ataku

Ataki rapierem

Rodzaj cięcia	PW	Uwagi
Pchnięcie	1	+3 Ini
Pchn. z wykrokiem	2	+0/+2 Obrażenia
Pchn. z wypadem	3	-3 Ini / +0/+2 Obrażenia
Cięcie	2	-5 Obrażenia

Obrona z rapierem

Rodzaj obrony	PW	Uwagi
Zbicie	1	
Odbicie	2	wróg -1 PW
Unik / Dystans	2	
Dystans + Zbicie	3	+2 Obrona

Przeciwnatarcia

Rodzaj przeciwnat.	PW	Uwagi
Wyprzedzenie	R ¹	wróg -1 Obrona

¹ - jak wybrany przez Pana Brata atak.

Pchnięcia

Rodzaj pchnięcia	PW	Uwagi
Pchnięcie wiązane	3	+1 Ini
Pch. z wyminięciem	2	+1 Ini
Pch. po kłindze	2	+2 Ini; wróg -1 Obrona

Na dystansie bezpośrednim

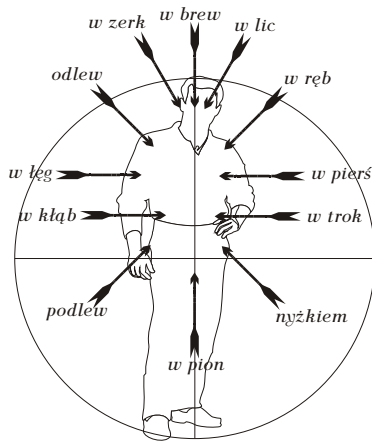
Rodzaj manewru	PW	Uwagi
Przeciągnięcie	2	-3 lub +3 Obrażenia
Cios rękojeścią	1	+3 Ini / -8 Obrażenia; wróg -2 PW
Cios ręką, nogą, itp	R	różnie (str. 112-113)

Żwody

Rodzaj zwodu	PW	Uwagi
Zwód do cięcia	3	-2 Ini; wróg -1 Obrona
Zwód do pchnięcia	2	+0 Ini / +2 Obrażenia; wróg -2 Obrona

Broń biała

Broń	Ini	Obrażenia	Broń	Ini	Obrażenia
Batorówka	-1	bm	Pałasz claymore	-1	+1/+2
Zygmunówka	bm	bm	Koncerz	-1	+3
Karabela	bm/-1	bm/+1	Nadziak, obuch	-3	+3
Husarka	bm	+1	Berdysz	-5	+5
Sz. wschodnia	bm	bm	Kiścień	-2	bm
Ormianka	bm/-1	bm/+1	Kindzał	+8	bm
Czerkieska	+1	bm	Sztylet	+9	bm
Bułat, jatagan	-1	+1	Lewak	+5	bm
Kord	+2	bm	Kopia	-	+8
Rap. pojedynkowy	+1	+3	Rohatyna, włócznia	-1	+4
Rap. bojowy	bm	+3	Spisa	-3	+4
Rap. sieczny długi	-1	+3/+1	Pika	-	+6
Szpada walońska	+4	+3	Halabarda, partyzana	-4	+4
Pałasz	-2	+1/+2			



Dzikie Pola: Rzeczpospolita w ogniu

Burzliwy świat XVII wieku staje przed Wami otworem, Gości Panowie i Panie Gracze. Szerokie stepy ukraińskie, prastare litewskie bory, bogate ziemie i miasta Korony... Będziecie je zwiedzać jako dumni Sarmaci, dzielne niewiasty lub cudzoziemscy kawalerowie. Czekają Was huczne biesiady w staropolskich dworach, intrygi w magnackich pałacach, przygody wojenne ze Szwedem, Turczyńcem i Moskałem, zwady i pojedynki na szable, wyprawy Dnieprem na czajkach kozackich, zmagania z wywiadami obcych państw i politykowanie na sejmikach. A jeśli dusza zapagnie więcej... wolna wola szlachecka!

Podręcznik zawiera przeszło 40 barwnych typów postaci, szybką i prostą mechanikę testowania cech i umiejętności, bardzo atrakcyjną mechanikę walki bronią białą oraz przebogaty opis świata siedemnastowiecznej Rzeczypospolitej.

Hajda na Dzikie Pola!

Znakomita porcja historii!

Zapraszamy na naszą stronę internetową, po więcej informacji poświęconych najbardziej sarmackiej grze wszechczasów:

www.DzikiePola.com



Patronat medialny:



Cena: 59 złotych



VALKIRIA.NET
portal fantastyczny