

Rafał Chałampowicz
Michał Mochocki

TURCYK

dyariusz turecki

Jak to się wszystko zaczęło...

Aby wyjaśnić bieg wydarzeń, musimy cofnąć się w czasie o 11 lat od rozpoczęcia naszej przygody. W roku 1609 jej główny bohater, Aleksander Jan Pakosz, piętnastoletni wówczas szlachcic ukraiński, wzięty został w jasyr w jednym z licznych najazdów tatarskich, jakie nawiedzały te ziemie. Był chłopcem znacznej urody, o pięknym głosie i zdrowej posturze, znalazł się więc wśród jeńców ofiarowanych w darze sułtanowi tureckiemu. (Tatarzy bowiem zawsze oddawali padyszachowi jedną piątą brańców zagarniętych na wyprawie.) Młody, uległy chłopak po kilku miesiącach niewoli w pałacu sułtańskim przyjął islam i ze względu na wyjątkową urodę oraz bystry rozum został paziem padyszacha. A że chłopak łączył wierność i pokorę z licznymi zaletami umysłu - sprytem, intuicją, darem do nauki – sułtan Ahmed upodobał sobie tegoż pazia i obsypywał go łaskami. W miarę jak dorastał, chłopak otrzymywał coraz wyższe funkcje służebne, zostając na koniec osobistym służącym padyszacha. Zyskał przez to wysoko postawionych przyjaciół, no i oczywiście wrogów. Głównie wśród innych paziów, którzy zazdrościli Polakowi licznych talentów i miłości sułtańskiej. Ale stary Ahmed I zmarł wreszcie na tyfus w Istanbule (22.11.1617), a po nim na tron wstąpił obłąkany Mustafa, którego zdetronizowano już po trzech miesiącach (26.02.1618). Kolejnym sułtanem został Osman II, czternastoletni syn Ahmeda I. Faktyczne rządy spoczęły w rękach wielkiego wezyra Halila Paszy. Nasz Aleksander (w wersji tureckiej Iskender), znany jako wierny i zdolny sługa sułtana Ahmeda, zdołał zachować dawną pozycję w pałacu. Co więcej, ukończywszy wymagany wiek 25 lat, z łaski młodzieńczego padyszacha został mianowany *sandżakbejem* (tj. zarządcą okręgu – sandżaku, obejmującego kilkanaście do kilkudziesięciu miejscowości) Rodosto, w pobliżu samego Stambułu. Był to wyraz wielkiej przychylności, a zarazem dowód wiary sułtana w wysokie zdolności młodego beja.

* * * * *

Krótki rys historyczny

Tego rodzaju kariera nie była niczym dziwnym w państwie Osmanów. Cała władza administracyjna (w odróżnieniu od religijnej i sądowej) spoczywała tam w rękach byłych chrześcijańskich niewolników. Nie przywiązywano najmniejszej wagi do narodowości i urodzenia, liczyły się tylko posiadane talenty oraz łaska sułtana (choć tę ostatnią można było kupić lub wyjednać poprzez dobre znajomości). Młodych jeńców chrześcijańskich zbiorowo nawracano na islam i poddawano obrzezaniu, po czym pilnie selekcjonowano. Najzdolniejszych przeznaczano właśnie do służby pałacowej, oddając w opiekę naczelnikowi białych eunuchów. Uczono chłopców tureckiego (język codzienny), arabskiego (język liturgiczny islamu) i perskiego (język literatury i kultury), prawa, historii, religii, strategii wojskowej, jazdy konnej i władania bronią, a ponadto wybranego rzemiosła lub handlu. To ostatnie nie miało raczej znaczenia praktycznego, było natomiast silną tradycją turecką, zgodnie z którą nawet i sam sułtan musiał znać się na jednej dziedzinie rzemiosła czy handlu na tyle dobrze, by – teoretycznie – potrafił zarobić na życie pracą własnych rąk. Paziowie pogrupowani byli w dziesiątki, a każdą dziesiątką opiekował się osobny eunuch, pilnie obserwując postępy w nauce. Wierni i zdolni pieli się po szczebelkach w drabinie służby pałacowej, a najwyższą dostępną na tym etapie funkcją było stanowisko osobistego służącego sułtana. Z chwilą ukończenia 25 roku życia uznawano ich za w pełni dojrzałych mężczyzn, zdolnych do do pełnienia samodzielnych funkcji na prowincji. Było to zresztą koniecznym warunkiem dalszej kariery, każdy dostojnik turecki miał za sobą okres służby poza pałacem, w wojsku lub administracji. Ci, którzy najlepiej się wykazali podczas owej służby „w terenie”, byli po paru latach (i awansach w hierarchii administracyjnej prowincji) wzywani z powrotem do stolicy, mając otwartą drogę do najwyższych dostojęństw na dworze sułtana, nie wyłączając urzędu wielkiego wezyra.

Miasto portowe Rhaedestus (Rodosto), dzisiejszy Tekirdag, zbudowali Grecy w starożytności. Było jednym z głównych ośrodków miejskich Tracji. W XIV wieku zostało podbite przez Turków, lecz nie straciło na znaczeniu

w prowincji. Za czasów Sulejmana Wspaniałego na polecenie wielkiego wezyra Rustema Paszy wzniesiono tam wspaniały meczet, który stoi po dziś dzień i jest atrakcją turystyczną. Nie udało mi się znaleźć potwierdzenia, że Rodosto w XVII wieku istotnie było stolicą sandżaku, lecz jest to bardzo prawdopodobne. Było ważnym miastem w starożytności i średniowieczu, jest też stolicą prowincji i dzisiaj.

* * * * *

Naturalnie, na zaszczytne i dochodowe stanowisko beja Rodosto nadzieję miało kilku innych karierowiczów, którzy zapalali do szczęśliwego wybrańca zawistną niechęcią. Szczególną nienawiścią obdarzył go pewien Grek, z dawna z nim rywalizujący o łaski sułtanów, lecz nie dorównujący Polakowi ani bystrością, ani sympatią u ludzi. Niezbyt lubiany przez młodego Osmana, został mianowany dowódcą (agą) fortecy w Corlu, twierdzy starożytnej i sławnej, ale już pozbawionej większego znaczenia militarnego. Na domiar złego miasteczko Corlu leży w obrębie sandżaku Rodosto, niedaleko od samej stolicy. Tym samym młody bej stał się zwierzchnikiem trawionego złością i ambicją Greka. Poniżony aga uknuł wkrótce sprytny plan pogwałcenia i usunięcia znienawidzonego rywala. Plan, którego ofiarami padną również i nasi Panowie Bracia.

Mając od początku swych szpiegów w pałacu beja, Grek kazał jednemu z nich wykraść jakiegokolwiek własnoręczne pismo beja w języku polskim, po czym polecił zręcznemu kaligrafowi napisać identycznym charakterem pisma list następującej treści:

* * * * *

Umiłowany Panie Oycze, Pani Matko, Dobrodzieie Moi Miłościwi

Niechybnie będąc pogrzebanym w waszych sercach, kreślę świadectwo mego bytności pośród żywych; acz nie w rodzinnej ziemi, lecz w niewiernych Turcach gorzki chleb powszedni pożywając. Los człeka niewolnego, choć ciała nieciężki, ale owszem, nader miły, przecież dwakroć przez to duszy gorszym, aniżeli surowszy w Ojczyźnie żywot. Szczęśliwie głodu ni chłodu nie cierpię, które wielkiej części brańców są udziałem, iednakoż dzień y noc me kroki są strzeżone, a choć y lista ku Polsce słać nie sposób. Wszelakoż nadarzył się Ksiądz pewien iezuicki, co sekretnie posługę duchową tu pełni, za którego pośrednictwem oną kartę posyłam, o kondycyey swej uwiadamiając, a pomocy, zratowania upatrując, które za Boga pomocą Ksiądz Dobrodziey widzi możliwymi. W głowie y w rękach świętego człeka zamysł ten zostawuję.

Kłaniam się pokornie Rodzicielom moim, łzami synowskiego affektu pismo skrapiając, a Boga Iedynego co dzień za zdrowie Wasze proszę. Nie zamartwiajcie się też o mnie, Pani Matko, gdyż źle mnie tu się nie dzieie, ieno za rodzinnym dworem tęskno y za krześcijańskim kraiem. Niechay Was Bóg y Matka Iego błogosławią, zachowując w dobrym zdrowiu y wszelakiey pomyślności.

Aleksander Ian Pakosz

* * * * *

Pod powyższym tekstem inna ręka dopisała po łacinie, bardzo drobnymi literami:

* * * * *

Wielmożnemu Panu Pakoszowi, Obywatelowi Ziemie Braclawskiej

Wielmożny Panie Dobrodzieiu. Z woli Boga Naywyższego niosę W Panu dobrą nowinę. Syn W Pana żyw y w dobrym zdrowiu, o czym własną ręką powyżey zaświadcza. Iako osoba duchowna y spowiednik znam wszelkie przypadki iego, iako też y to, że wierze świętey wierności pośród pogan dochowuie. W odpowiedzi na iego żarliwe modły zesłał mnie Pan Bóg iako skromne narzędzie woli Iego świętey, iżbym uciśnionego a niewinnego wyrwał z

kraiu pogan. Niegdy Moyżesz cały lud izraelski wyprowadził z ziemie egipskiej, ia zaś Moyżeszowym wzorem krześcician sprawiedliwych z Bożą pomocą z niewoli wybawiam. Znam sposób niechybny, iżby Aleksandra wydobyć spośród niewiernych, a w ręce dzielnych ludzi oddać, którzy przewiozą go bezpiecznie w granice Rzeczypospolitey. Znajdziesz W Pana ludzi kilku rozważnych a mężnych, z którymi przybędziesz do portu Rhaedestus, do gospody kupca imieniem Halef al-Gossarah wedle Starego Meczetu. Halef posiada ów skrawek papieru, co go nie masz u dołu karty. Niechay posłańcy szepną imię moje y okażą epistolę. Gdy on kartę do swego kawałka przyrówna, będzie odtąd na Wasze usługi.

Niechay Bóg wspomaga W Pana w potrzebie.

Oyciec Paweł, Societas Iesu

* * * * *

Z listami Grek wysłał kilku zaufanych ludzi, którzy dołączyli do karawany ormiańskich kupców, udających się do Rzeczypospolitej. Wcześniej jeszcze przez podstawionego sługę (ważne!!!) opłacił wskazanego właściciela gospody, przekazując mu oddarty skrawek listu i instruując, co ma robić, kiedy pojawią się u niego posiadacze pasującej kartki (natychmiast powiadomić!). Tym samym Grek chce sprawić, aby list rzekomo pisany ręką beja powrócił do Turcji jako dowód rzeczowy zdrady; a fakt przywiezienia listu przez znających hasło Panów Braci dodatkowo potwierdzi jego autentyczność. Ale nie uprzedzajmy faktów.

Ojciec Beja jest obecnie zamożnym człowiekiem, gdyż jako klient potężnego kresowego „królika” (sam wybierz, którego – u nas jest to książę Ostrogiński, największy magnat na Ukrainie) czerpie dochody z pięciu wiosek otrzymanych w wieczystą dzierżawę. Niestety, wystawny tryb życia powoduje, że starzec gotówki ma niewiele, a do tego mnóstwo pieniędzy wydaje na lekarzy. Sam cierpi na podagrę, jego żona zaś ciężko choruje na suchoty (trzeba będzie czymś wzruszyć próżniaczego beja, prawda?). Resztę rodziny opracuj sobie sam, Panie Starosto. Warto na przykład wprowadzić dorosłego syna, który będzie towarzyszem Panów Braci. A może dalekim krewnym Pakoszów będzie nawet jeden z PB?

1. Zawiązanie akcji

Najlepiej by było zapoznać graczy z rodziną Beja na kilka sesji przed rozpoczęciem dyariusza i niby mimochodem wspomnieć o dzielnym synu, którego przed jedenastoma laty zagarnął czambulik Tatarów, gdy śmiały wyrostek wypuścił się na dalekie polowanie. Od tego czasu, pomimo trzyletnich poszukiwań prowadzonych na Krymie przez hojnie opłaconych posłańców, nie było najmniejszej wiadomości o jego losach. W kącie świetlicy wciąż stoi niewielki ołtarzyk, na którym palą się świece na intencję odnalezienia syna. Postaraj się zaprzyjaźnić Panów Braci z ową rodziną, ale pozwól, by przez kilka następnych przygód gracze zapomnieli o porwanym chłopcu.

Dyariusz niniejszy proponujemy rozpocząć podczas dłuższego pobytu Panów Braci w gościnnym Pakoszowym dworze. Zaczniemy na przykład od łowów, od wyprawy na dzikiego zwierza o świtaniu. Na polowaniu syn gospodarza zostaje ciężko raniony przez dziką lub niedźwiedzia, a i zdrowiu niektórych Panów Braci zagrozi niebezpieczeństwo. Ot, trochę adrenaliny na rozgrzewkę. Tak niefortunne łowy szybko się zakończą i resztę dnia PB spędzą we dworze przy rannym przyjacielu.

Późnym popołudniem wprowadzamy właściwe zawiązanie akcji. Do dworu przybywają niespodziewani goście, przywożąc gospodarzowi list z dalekiej Turcji. Są to słudzy wspomnianego Greka, rzekomo ormiańscy kupcy, którzy łamanym ruskim językiem tłumaczą, że za dostarczenie listu zapłacił im pewien ksiądz w Rodosto, prosząc o pisemne potwierdzenie odbioru. Nic więcej nie wiedzą. Otrzymawszy opieczętowane pismo szybko

pożegnają się i odjadą, zostawiając wstrząśniętych rodziców Beja w stanie niebotycznego zdumienia. Gościny nie przyjmą, bo na chwilę tylko odłączyli się od karawany.

W miarę rozgarnięci gracze zorientują się już, na czym będzie polegać przygoda i być może nawet sami zaofiarują swe usługi. W każdym razie nie ma co myśleć o spokojnym wieczorze, we dworze zapanuje bowiem wielkie zamieszanie. Łzy szczęścia, modlitwy dziękczynne, prędkie liczenie pieniędzy, rzewne wspomnienia, nowo odzyskana nadzieja i gorączkowe dysputy nad tym, co robić. Wieczera z pewnością będzie spóźniona. Jak odnajdą się w tym wszystkim Panowie Bracia, przewidywać nie chcemy. Kolejny dzień przyniesie zaś nową przygodę.

Następnego ranka gospodarz rozsyła urzędników do wójtów, karczmarzy, dzierżawców, polecając uzyskać jak najwięcej gotówki. Wygrzebuje zakopany w sadzie garniec z dukatami, a ponadto zamierza zapożyczyć się u magnata na poczet przyszłorocznych zbiorów. Po śniadaniu razem z Panami Braćmi siedzi w świetlicy i zastanawia się, komu bezpiecznie mógłby powierzyć taką sumę złota. Mnóstwo pieniędzy pochłonie sama podróż, a w Turcji nie obejdzie się pewnie bez sutych łapówek czy nawet konieczności zapłacenia okupu. Dlatego nalegał, aby rozegrać kilka przygód, w których Panowie Bracia zaprzyjaźnią się z ojcem Beja, a on nabierze do nich zaufania. Bo to właśnie oni otrzymają od bogatego staruszka niebezpieczną, ale chrześcijańską i dobrze płatną misję.

Zanim jednak zapadną ostateczne decyzje, rozmowa zostanie przerwana przez dworskiego pacholka, który wpadnie do świetlicy wołając „Jaśnie panie, dymy za lasem widać, musi to Chrebowka płonie!” Syn gospodarza, choć ranny, każe siodłać sobie konia, a i PB zapewne uczynią to samo. We trzy pacierze kompania znajdzie się w siodłach i ruszy galopem w kierunku gęstwy drzew, zza której wznosi się w niebo słup dymu. Na dziedzińcu dworu tymczasem pośpiesznie formuje się oddział czeladzi zbrojnej w oręż i sprzęt do gaszenia pożaru. Kompania ma jedynie zorientować się w sytuacji (pożar to czy Tatar?).

Wyjeżdżając zza przesłaniającego widok zagajnika PB ujrzą niepokojącą scenę. Jedna z widniejących w oddali chałup stoi w płomieniach, a przez pola w stronę PB sady wielkimi krokami dwóch chłopów. Na oczach Kompanii spomiędzy chałup wypada trzech jeźdźców, najwyraźniej w pościgu za uciekającymi. Jeden z konnych rozwija nad głową arkan. Widać, że jeźdźcy schwytają chłopów zanim ci dopadną zagajnika. PB nie mają szans na dotarcie do chłopów przed ścigającymi, ale jeżeli skoczą kmiotkom na ratunek, zawsze mogą ich odbić. Z tym, że na widok nadciągającej odsieczy jezdni wstrzymają konie i zakrzykną coś w stronę wioski, skąd po chwili wyłoni się kilku nowych. Kompania może się śmiać z awangardą, ale rychło przyjdzie brać nogi za pas, bowiem w osadzie rozkłada się właśnie na stację pół lekkiej chorągwi powracającej z wojny moskiewskiej, czyli blisko 50 szabel. Wobec takiej liczby przeciwników nie pozostanie nic innego, jak tylko czmychnąć czym prędzej do dworu, pod osłonę mocnego częstokołu i ruszyć czeladzi. Swawolnicy nie będą szturmować, poprzestaną na pogrózkach i na złupieniu otaczających dworzyszcze chałup.

Gdy hultaje odjadą, gospodarz pośle natychmiast list do Braclawia z prośbą o wsparcie. Przed wieczorem posłaniec powróci z odpowiedzią, że wkrótce w sukurs przybędzie kozacka chorągiew księcia. W nocy przyjdzie jednak własnymi siłami odeprzeć zdrażliwy najazd swawolników, co nie przyjdzie trudno, bowiem swawolnicy cofną się, jak tylko napotkają silny opór. Rankiem natomiast przybędzie obiecana pomoc i PB zapewne chętnie wezmą udział w pogromie i pościgu za złoczyńcami. To dostarczyć im może zajęcia nawet na następny dzień, jeśli puścimy ich śladem umykającego rotmistrza lub porucznika, po którym należy spodziewać się wartościowego łupu.

Tak czy inaczej, gdy PB powrócą do gościnnego dworu, najwyższy czas będzie zdecydować o wyprawie do Turcji. Gdy uganiał się za swawolnikami, ich gospodarz w drodze pożyczek, zastawu i sprzedaży ruchomości zgromadził 12 tysięcy złotych. Ta kwota w zupełności wystarczy na pokrycie kosztów podróży, na spodziewane łapówki, a nawet na rozsądnej

wysokości okup. Znając dzielność, sprawność i przyjaźń Panów Braci, gospodarz prosi ich o podjęcie wyprawy po uwolnienie syna z pogańskiej niewoli. Nie ma nikogo innego, komu powierzyłby tak wielką ilość złota. PB są jego jedyną nadzieją. Czyż godzi się odmówić?

2. W podróży

Bohaterowie wyruszą wyposażeni w hasło i list/znak rozpoznawczy dla karczmarza, pierścień herbowy starego Pakosza dla okazania synowi oraz pokaźną sumę pieniędzy, głównie w dukatach i talarach, które ważą łącznie ok. 60 kg. Jeśli PB poprzednio mieli braki w koniach lub uzbrojeniu, zostały one uzupełnione. Zatraskany ojciec dodaje ponadto trzech zbrojnych hajduków oraz trzy juczne konie do dźwigania bagażu. Złoto pojedzie na dwóch koniach w mocnych skórzanych sakwach. Dla bezpieczeństwa starzec przykazuje jechać nie przez Dzikie Pola, tylko drogą przez Mołdawię lub Siedmiogród, co też PB powinni uczynić. Jeżeli żaden z PB nie włada językiem tureckim, trzeba będzie wynająć tłumacza w Kamieńcu Podolskim; tam też można zmniejszyć wagę wiezionego kruszcu jeszcze o 10 kg wymieniając drobniejsze srebrne monety na dukaty (złote) i talary (srebrne). Tłumaczem zostanie chytry, uniżony Tatar, który tureckim nie włada zbyt biegle. Niestety, bardziej profesjonalni tłumacze mają w Kamieńcu stałe dochody i nie uśmiecha im się długa a niebezpieczna wyprawa. Przebieg podróży pozostawiamy fantazji Starosty. Najkrótsza trasa, mniej więcej dwutygodniowa, wiedzie przez Mołdawię do Gałacza nad Dunajem, skąd statkiem można spłynąć do morza, a morzem do portu w Stambule bądź samym Rodosto. Droga wyłącznie lądowa trwać będzie dłużej, około dwudziestu dni. Staroście Gry wolno zamknąć całą podróż w kilku zdaniach (odpisując PB znaczną część gotówki), ale można pokusić się o stworzenie wspaniałej kampanii. Ważne jest tylko, żeby po drodze pozbawić PB hajduków i wszelakiej służby. Można powybijać ich w zasadzkach, złożyć ciężką chorobą lub opisać tajemnicze zniknięcie tego czy innego hajduka podczas nocnej warty. Tajemniczości wydarzeniu niech doda fakt, że w jednej z sakw skarbnych połowa złota zamieni się w polne kamienie... Tak czy inaczej, do celu docierają PB tylko z tłumaczem (jeśli potrzebny).

3. Miasto Rhaedestus

Po długiej, żmudnej lub pełnej przygód podróży bohaterowie docierają wreszcie do celu. Stolica ludnego sandzaku jest imponującym, orientalnym miastem, jakich niewiele widzieli po drodze. Rodosto wznosi się nad brzegiem morza Marmara, otoczone polami uprawnymi, winnicami, pastwiskami i gajami. Nad miastem górują pękate kopuły bejowskiego pałacu i wysokie iglice minaretów. Od południa na morze otwiera się średniej wielkości port handlowy. Karczma Halefa al-Gossarah stoi w dzielnicy portowej przy wąskiej uliczce, wciśnięta między wysokie, odrapane, kamienne domy o małych okienkach. Z tyłu płynie cuchnący nieczystościami kanał, a uliczka zastawiona jest ubogimi straganami. Oberża nie wygląda zachęcająco, podobnie jak okolica.

Gospodarz jest pulchnym, czterdziestoletnim mężczyzną o czarnej brodzie i przenikliwym spojrzeniu. Z początku nie zwraca na PB specjalnej uwagi, ale gdy szepną mu hasło i przekażą wspomniany list, ożywi się nagle, rozejrzy i uda się z listem na zaplecze, aby porównać go z posiadanym skrawkiem. Listu już nie odda, twierdząc, że zgodnie z zaleceniem spalił go natychmiast. A wiadomość, jaką ma do przekazania oddawcom listu jest taka, że poszukiwany przez nich człowiek znajduje się w pałacu beja. Nic więcej karczmarz nie wie, polecono mu jedynie przekazać te słowa i ewentualnie doradzić, jak najłatwiej dostać się do pałacu. Karczmarz nie wie również, jak skontaktować się z księdzem – to jego mocodawca kontaktuje się z nim w razie potrzeby.

Co do samego pałacu, karczmarz radzi wejść przez furtę we wschodniej kurtynie murów, gdzie co drugi dzień od północy do południa stoi znany karczmarzowi strażnik, który za skromną opłatą wpuści PB na teren pałacu. Jeśli przywdzieją tureckie stroje, łatwo przyjdzie im wmieszać się w tłum dworzan, służby i interesantów. Dalej będą musieli radzić sobie sami, na przykład przekupując kilku niewolników lub służących, żeby dyskretnie poszukali właściwej osoby. Można też udać się prosto do nadzorcy niewolników, który na pewno będzie wiedział, czy ktoś taki jest w pałacu. W razie kłopotów najlepiej przyznać, że poszukuje się krewnego pojmanego w niewolę, a także zaoferować bakszysz za pomoc w poszukiwaniach. Niczego więcej gracze się tu nie dowiedzą. Trzeba wziąć się na odwagę i zaryzykować.

Za kulisami:

Machina spisku, nakręcona przez Greka, zaczyna działać. Karczmarz niezwłocznie informuje prawdziwego mocodawcę o przybyciu PB. Czyni to za pośrednictwem niepiśmiennego i niemego posługacza, którego zatrudnił w kuchni na żądanie tajemniczego spiskowca. Tylko ów posługacz wie, gdzie trzeba dostarczyć kartkę od karczmarza. Po jej otrzymaniu Grek wysyła do Rodosto zaufanego sługę (tego samego, który wcześniej przekupił karczmarza), by na miejscu wykonywał zlecone zadania. Niemowa nie wraca już do pracy w gospodzie.

4. W pałacu

Wskazany przez karczmarza strażnik za kilka srebrnych monet istotnie wpuści PB do środka, pytając pro forma o cel wizyty, ale zadowolony każdą odpowiedzią. Sprytni a ostrożni gracze mogą w ogóle nie wchodzić na teren pałacu, tylko hojniej opłacić strażnika i jemu samemu zlecić przeprowadzenie wywiadu. Zgodzi się chętnie. Spotka się z PB za dwa dni, podczas kolejnej służby przy furcie, ale zanim udzieli informacji, zażąda więcej pieniędzy, bowiem – jak skrupulatnie wyliczy – musiał dać tyle a tyle aspr pomocnikowi ogrodnika, tyle a tyle ogrodnikowi, który znał starszego eunucha w pałacu, tyle znów eunuchowi i tak dalej, i tak dalej, aż wydał na poszukiwania dwakroć tyle, ile otrzymał. Domaga się teraz trzykrotnie większej sumy (można stargować o połowę). Gdy zapłaci co trzeba, janczar oznajmi im z dumą, że dawny Aleksander Jan Pakosz to... dzisiejszy Iskender-bej, wierny wyznawca Proroka. Jeżeli okażą powątpiewanie, Turek oburzy się bardzo i pocznie przysięgać na Koran, że mówi prawdę. A przynajmniej, że twierdzi tak pokojowiec beja, który sam jest polskim brańcem, więc wie najlepiej. Zresztą obrażony niedowiarstwem gjaurów strażnik może zaprowadzić ich od razu do owego pokojowca, niech się sami przekonają – tyle, że to będzie kosztowało, bo strażnik musi opłacić kolegę, który zastąpi go przy bramie, a ten kolega to strasznie chciwy człowiek.

Jeżeli zaś PB nie zleca poszukiwań strażnikowi, lecz sami podejmą się tego zadania, będą prowadzeni do kilku kolejnych zatrudnionych w pałacu Turków, aż w końcu dowiedzą się, że jakiś polski niewolnik jest pokojowcem beja. Przy bezpośrednim spotkaniu okaże się, że to nie Polak lecz Rusin, czyli zupełnie inna osoba, ale jeśli podadzą mu nazwisko, ów zdziwi się bardzo i oznajmi im wiadomą, a skrzętnie dotąd przed nimi skrywaną rzecz. Przez tegoż pokojowca PB, jeśli dadzą mu dwa dukaty, bez problemu przekaza wiadomość Bejowi. Pokojowiec opowie im również o dworskiej karierze Beja, rozwodząc się nad jego talentami i szczęśliwym życiem, jakim mu Allah błogosławił. Jeśli PB zechcą zaczekać, Rusin postara się załatwić im audiencję.

Czekać trzeba będzie prawie godzinę w niewielkiej komnacie wyłożonej poduszkami, spożywając owoce podane na srebrzystej tacy. Aż wreszcie Rusin pojawi się ponownie i wprowadzi PB do obszernej sali, w której na wyściełanym krześle na podwyższeniu siedzi sam szlachetny Iskender-bej, otyły jegomość strojny w jedwabne, zielonozłote szaty. Nalana twarz z długim wąsem i kozią bródką istotnie przypomina w pewnym stopniu rysy Pakoszków.

Bej obserwuje ich z ciekawością, na powitanie odpowie w języku polskim, zapyta kim są i po co przyjechali. Usłyszawszy ich wyjaśnienia wyrazi zdziwienie, że jego list po tylu latach dotarł do Rzeczypospolitej (istotnie, po tym jak dostał się do niewoli wysyłał podobny list), po czym natychmiast zacznie wypytывать o losy rodziny. Każe spocząć wygodnie na poduchach. Jedynym świadkiem rozmowy jest niewolnik, który przynosi kawę, sorbety oraz słodkie wschodnie bakalie (do tej sceny możesz, Starosto, podać graczom kawę, soki, chałwę, rodzyunki, figi etc.). Postaraj się tak pokierować rozmową, by jeszcze nie wydało się, że do kraju dotarł zupełnie inny list, niż ten, o którym myśli Bej. Pamiętaj, że Pakosz będzie chętniej słuchał wieści rodzinnych niż opowiadał o sobie, jest też niecierpliwy i nawykły do rozkazywania, niech więc jego pytania zdominują audiencję. Bej zresztą nie ma dla PB wiele czasu, wygospodarował jedynie chwilę przed spotkaniem z muftim, więc zaspokoiwszy pierwszą ciekawość odeśle PB na dzień następny. Zapyta, gdzie się zatrzymali, bowiem rankiem zamierza posłać po nich służbę, by pomogła przenieść ich rzeczy do pałacu. Bej zaprasza ich bowiem w gościnę, niechaj się spakują i będą gotowi do przeprowadzki. Zanim odejdą, Aleksander/Iskender obdaruje ich jeszcze kosztownymi prezentami.

Za kulisami:

Grek ma w pałacu Beja swojego szpiega, który włada językiem polskim. Podczas rozmowy PB z Bejem szpieg stoi ukryty za kotarą i słyszy każde słowo. Po skończonej audiencji składa raport. Ten sam szpieg, gdy dojdzie do rozprawy, ma zeznać, że słyszał, jak Bej umawiał się z Polakami, że ucieknie z nimi z tego pogańskiego kraju i że wywiezie z sobą wielkie skarby. Niewolnik usługujący do stołu (który polskiego nie rozumie, ale był świadkiem naocznym) opowie, że Bej bardzo przyjaźnie powitał Polaków, zwłaszcza, gdy ujrzał rodowy pierścień, a na pożegnanie hojnie ich obdarował.

Tegoż samego dnia Grek wysyła list do sultana. Píše w nim, że wykrył zdradę Iskender-beja. Dowiedział się o tym – pisze – od sługi beja, który przypadkiem podsłuchiwał rozmowę i, wstrząśnięty zdradą, doniósł o wszystkim Grekowi. Grek pisze również, że natychmiast wysyła ludzi, by pojmali Polaków, których zamierza przekazać sultanowi. Prosi uniżenie, by sultan przysłał kogoś, kto mógłby obejrzeć dowody zdrady i zbadać sprawę na miejscu.

Szpieg wraca do pałacu beja, a Grek każe swoim ludziom przygotować porwanie PB. Prawa ręka Greka (co ważne – to wciąż ten sam sługa, który układał się z karczmarzem w sprawie listu od rzekomego księdza) udaje się znów do gospody i przykazuje wpuścić nocą porywaczy do pokoju PB. Rozmowę tę słyszy przypadkiem żebrak, który – wietrząc zarobek – ostrzeże PB i przygotuje drogę ucieczki.

5. Nocny napad

Nie możemy przewidzieć, co zrobią gracze po rozmowie z Bejem. Wydaje się oczywiste, że Bej nie ma ochoty wracać do Rzeczypospolitej, ale wypadałoby trochę dłużej z nim porozmawiać. W każdym razie tę noc spędzić powinni w pokoju w gospodzie. Nie dane im jednak będzie przespać jej spokojnie. Ledwo zaczną układać się do snu, posłyszają, że ktoś po cichu próbuje otworzyć okiennicę (deska na zawiasach, zastępująca okno). Po chwili nieznajomy zastuka delikatnie. Gdy otworzą okno, ujrzą zgarbioną, odzianą w łachmany postać, która chrapliwym szeptem dwukrotnie powtórzy jakieś zdanie, wykona gest podrzynania gardła i umknie w ciemność. Poblądły nagle tłumacz oznajmi, że nieznajomy powiedział „Strzeżcie się, nie kładźcie się spać tej nocy!”

Miejmy nadzieję, że gracze zastosują się do ostrzeżenia. Parę godzin przed świtem usłyszą wówczas za drzwiami ciche stąpania wielu par stóp, krótką rozmowę przyciszonymi głosami, a potem jakieś manipulacje przy drzwiach. Na ich oczach zasuwa odsunie się, pchnięte nagle drzwi staną otworem, a do środka rzucą się Turcy zbrojni w pałki i sznury z pętłami.

Najwyraźniej napastnicy spodziewali się zaskoczyć ofiary we śnie, bowiem na widok zbudzonych i uzbrojonych PB cofną się w popłochu. W sali wyniknie zamieszanie, rozlegną się gniewne okrzyki zaskoczenia, wreszcie zaświstają dobywane z pochew jatagany i kindżały. Przewaga liczebna napastników jest wyraźna, raczej nie da się ich pokonać. Jedyną drogą ucieczki pozostaje okno (jeśli gracze na to nie wpadną, żebrak przyjdzie ich zawołać). Z tyłu karczmy jest zagracone podwórze, nad brzegiem kanału stoi rozlatująca się szopa i kurnik, a na wodzie blisko brzegu stoi jednomasztowa łódź z dwoma osobami załogi. Jedna z postaci przywołuje PB gwałtownymi ruchami ramion. To żebrak, który ich wcześniej ostrzegał. Łódź stoi jednak zbyt daleko od brzegu, by dało się na nią wejść, a żebrak znacząco wyciąga rękę i charczy kilka słów. Tatar szybko tłumaczy, że łódź się nie zbliży, jeśli PB nie zapłaci złotem. A tu z gospody przez okno wylażą już ścigający... Jeśli PB rzuci żebrakowi mieszek monet, łódź pchnięta osękami zbliży się na tyle, by mogli do niej wskoczyć. Gdy tylko to uczynią, żebrak i drugi załogant z całej siły odepchną się dragami od kamienistego nadbrzeża. W powietrzu przemknie kindżał i ze dwie strzały, ale już po chwili łódka PB przybije do przeciwległego brzegu i żebrak wyskoczy na ląd, gestami nakazując uczynić to samo. Czas najwyższy, bowiem ścigający też znaleźli po swojej stronie jakieś czołno, które właśnie spychają na wodę. Jak tylko PB znajdą się na brzegu, żebrak natychmiast wskoczy z powrotem na pokład, chwyci za drag i zbawcza łódź, popędzana silnymi pchnięciami, pocznie oddalać się spiesznie w kierunku morza.

6. Zagubieni

PB zostają na drugim brzegu, zdani na własne siły w zupełnie obcym mieście, do tego zbliża się ku nim czołno pełne uzbrojonych po zęby i bardzo zagniewanych Turków. Nie ma wyjścia, jak tylko umknąć w płataninę uliczek, gubiąc się ostatecznie. Przyjdzie im błąkać się ze dwie godziny do świtu, aż na ulice wylegną przekupnie i kupujący. Pierwszy lepszy zagadnięty obibok za drobną monetę chętnie zaprowadzi ich do pałacu beja – bo gdzie indziej mogliby się udać? Przewodnik postara się naciągnąć ich po drodze a to na ciasteczko z mięsem, a to na trochę daktyli (bo jest strasznie głodny), a to na sztukę płótna dla żony (bo potrzeba jej nowej szaty) i drugą sztukę płótna dla drugiej żony (bo drugą też kocha) i jeszcze trzecią (bo kiedyś będzie miał i trzecią żonę). Przejdą po moście na drugą stronę kanału, aż wreszcie ujrzą w wylocie ulicy wieżycę bejowskiego pałacu.

Do tego czasu ulice zrobiły się tłumne. Ustawione z obu stron stragany dodatkowo zagęszczają ciżbę, a dwukołowe arby z trudem przepychają się środkiem ulicy. W takim oto tłumie, niedaleko już od pałacowej bramy, przyjdzie PB ustąpić z drogi objuczonemu wielbładowi. I wtedy właśnie nieopatrznie zbliżą się do stojącej pod ścianą budynku, załadowanej workami arby. Siedzący na niej przekupień zarzuci nagle jednemu z PB arkan na szyję i szarpnie gwałtownie, pozbawiając tchu w piersiach. Spomiędzy worków powstaną dwaj inni, którzy pochwyć nieszczęsnego PB i wrzucią go na wóz, a przekupień rozwinie drugi arkan. Od ścian odkleja się jeszcze kilku zabijaków, niektórych PB pamiętają z zeszłej nocy. Bystre oko dostrzeże w ulicznym tłumie więcej (zbrojnych przynajmniej w pałki lub noże) postaci zmierzających w stronę PB, najwyraźniej spiesząc z pomocą, nie wiadomo tylko komu. Na ów widok przewodnik weźmie nogi za pas, a za nim popędzi tatarski tłumacz, wrzeszcząc coś po turecku. Najlepszym wyjściem będzie pójście w ich ślady. Jeżeli jednak PB zavezmą się, żeby odbić pojmanego na arkan kompana (a może dwóch?), „przekupień” smagnie muła batem i arba potoczy się ulicą, zaś na drodze PB staną tureccy siepacze...

Za kulisami:

Po nieudanej próbie porwania zausznik Greka obstawia swoimi ludźmi wszystkie drogi wiodące do pałacu, a ci, którzy widzieli PB podczas napadu, mają wypatrywać ich w tłumie.

7. W niewoli

Przynajmniej jeden z PB zostanie schwytany u bram pałacu. Reszta dołączy do niego wkrótce. Ci, którzy pobiegną za znającym teren przewodnikiem, szybko zgubią pogoń, a przewodnik za sowitym wynagrodzeniem obieca znaleźć im bezpieczne schronienie, a potem inną drogą doprowadzić do pałacu. Ci, którzy stracą z oczu przewodnika, rychło zostaną schwytani i spętani. Nasz przewodnik natomiast, w rzeczywistości drobny rzezimieszek mający kontakty z podziemiem przestępczym, zwęszył gruby interes. Zaprowadzi uratowanych przez się PB do znajomej meliny, zainkasuje pieniądze, po czym uda się wywiedzieć, kto to takich poszukuje i bezczelnie sprzeda PB ich prześladowcom. Niech się więc nie zdziwią, gdy po posiłku podanym w kryjówce poczują się nagle bardzo, bardzo senni... a obudzą się w lochu, w towarzystwie członków drużyny pojmanych pod murami pałacu.

Nie trzeba chyba wspominać, że wszyscy zostali rozbrojeni i dokładnie przeszukani. Przepadło złoto, dokumenty, klejnoty - wszystko oprócz koszuli, portek i butów. Teraz naszych PB czeka seria uciążliwych przesłuchań, na które będą prowadzeni pod strażą. Na pierwszym pytani są o wszystko: kim są, po co, od kogo i do kogo jadą, o czym rozmawiali z Bejem etc. Na następnych przesłuchaniach, przy zmieniającym się składzie sędziowskim, jednostajnie powtarzają się pytania o sam początek wyprawy, a ściślej o jej inicjatora. Chodzi o to, by przyzwycząić PB do automatycznego udzielania tych samych informacji – że wyprawę zainicjował list od zaginionego przed laty człowieka, który pisze do ojca, iżby przysłał kogoś, kto pomoże mu wydostać się z niewoli. Człowiek ten okazuje się tureckim bejem. Więcej sędziów nie interesuje. Zwróć szczególną uwagę, by oduczyć graczy (jeśli będzie trzeba) powtarzania za każdym razem, że Bej wysłał taki list bardzo dawno temu, że może to nie on go wysłał i jest po prostu wrabiany. Za każdą wypowiedź wykraczającą poza zadane pytanie grożą baty. Nikt im nie tłumaczy, czemu są zamknięci, ani kim są przesłuchujący. Tak mija jeden dzień, a potem następny.

Po powrocie do celi z kolejnego przesłuchania PB doczekają się wreszcie niespodzianych odwiedzin - tuzin tęgich drabów przyjdzie skrępować ich mocno sznurami, do tego zarzuca im worki na głowy. PB zostaną wyprowadzeni z budynku i złożeni na twardych deskach wozu, który natychmiast ruszy. Podróż będzie dość długa i uciążliwa, a gdy dobiegnie końca, PB zostaną zaprowadzeni – wciąż z zawiązanymi oczami – do nowego miejsca zamieszkania. Tam oprawcy rozwiążą jednego z nich i pozwolą uwolnić pozostałych.

Wokół siebie ujrzą chłodne, kamienne ściany, za sobą tegie drzwi, a naprzeciw przegrodzone grubymi sztabami okno. Na zewnątrz ciemno, świeci tylko błydy księżyc. Wyraźnie słychać szum morza. Przez okno widać kawałek zdziczałego ogrodu, okolonego kruszącym się ze starości murem. W sumie jest niewysoko, dałoby się zeskoczyć, gdyby nie te kraty. Ale spostrzegawczy PB mogą zauważyć kilka haków wbitych w ściany. Jeden z nich daje się łatwo wyjąć, a tymże hakiem łatwo wydłubać zaprawę spomiędzy kamieni. Tym sposobem mogą otworzyć sobie drogę na wolność.

Jeśli na to nie wpadną, przed świtem do okna wespnie się nieznajomy osobnik, wrzuci im do środka dwa mocne noże i poleci dłubać w zaprawie. O ile z własnej woli nie pozostaną w więzieniu, nad ranem, po przeskoczeniu muru (rośnie przy nim drzewo, łatwo się wspiąć) znajdą się na wolności. Miejsce, w którym byli przetrzymywani, to rozsypujący się ze starości kamienny budynek wzniesiony na skarpie nad morzem. Dach jest dziurawy i zapadnięty, ściany pokruszone, okna zieją pustką. Od dawna nikt tu nie mieszka. Teraz też nikogo nie ma. Nie pozostawiono żadnej straży (choć wątpliwe, by PB mieli odwagę to sprawdzać). W oddali widać zarysy miasta, w których dopatrzyć się można znajomych wieżyc meczetów i pałacu Beja...

Za kulisami:

Ostatniego wieczora przed ucieczką na przesłuchaniu jest obecny wysłannik sultański (czego PB oczywiście nie są świadomi). Najprawdopodobniej usłyszy on od PB dokładnie to, co Grek chce, by ten usłyszał. Czego jednak Grek nie przewidział, wysłannik sultana chce zabrać PB do Stambułu, by tam przesłuchać ich dokładnie. Do tego Grek nie może dopuścić, bo PB mogą wówczas zeznać, że Bej był szczerze zdziwiony ich przybyciem i że list taki wysyłał wiele lat temu, jeszcze jako niewolnik, więc o zdradzie nie może być mowy. Grek boi się dokładniejszych przesłuchań, więc organizuje PB ucieczkę, a rankiem z ubolewaniem oświadcza wysłannikowi padyszacha, że zdrajca bej nocą wykradł swoich współników. Turek odjeżdża więc do stolicy wioząc ze sobą tylko list przywieziony przez PB oraz pamięć trzech złożonych zeznań – przez PB, przez fałszywie świadczącego szpiega oraz przez karczmarza Halefa.

Wkrótce po tym Grek w tajemnicy przybywa do Rodosto, by osobiście nadzorować dalsze działania.

8. W gościnie u Beja

Tym razem Kompania dostanie się do pałacu szybko i bez kłopotów; wystarczy, że natkną się na patrol straży czy oficera. Bej bowiem, zaniepokojony ich zniknięciem, polecił wszystkim swoim służbom szukać Polaków po mieście i doprowadzić ich bezpiecznie do pałacu. Bej oczywiście zasypie ich lawiną pytań, na które nie bardzo będą umieli odpowiedzieć. W każdym razie mają przed sobą półtora dnia odpoczynku. Przez ten czas nic ciekawego się nie zdarzy, mogą więc oddawać się rozkoszom życia pałacowego i cieszyć się wschodnim przepychem. Niemniej jednak otrzymają ważne informacje. Prędzej czy później wyjdzie na jaw, że list, który przywiódł ich tutaj, wcale nie był pisany przez Beja. Stanie się jasne, że Bej stał się celem jakiegoś spisku. Na razie brak jednak wskazówek, kto mógłby być za to odpowiedzialny.

Karczmarz Halef, wezwany przez Beja już następnego dnia po zniknięciu PB z izby, twierdził, że PB zostali napadnięci przez nieznaną mu ludzi, którzy przyszli nocą do jego gospody. Było ich tylu, że bał się sprzeciwić. Gdy PB opowiedzą Bejowi o roli pośrednika, jaką odgrywał karczmarz w tej całej historii, Bej każe zaważać go ponownie, by dowiedzieć się, kto za tym wszystkim stoi. Niestety, karczmarz wie bardzo niewiele. Może jedynie opisać osobę, która przed miesiącami zapłaciła mu sporą sumę pieniędzy za to, aby przyjął okazicieli listu, którego skrawek mu wręczono i aby przekazał im, że człowiek, którego szukają, znajduje się w pałacu Beja. O przekupnym strażniku również dowiedział się od tej osoby. Podobno osobą tą był ksiądz chrześcijański, który pomógł już kilku więźniom w ucieczce. Więcej karczmarz nie wie i Bej po namyśle każe go zwolnić.

Na tym etapie gracze mają jedną, jedyną szansę, aby ocalić głowę Beja, a przy tym i własne. Są w stanie już teraz zwyciężyć w finale, który rozegra się dopiero za kilkanaście dni w Konstantynopolu. Gracze winni przypomnieć sobie żebraka, który ostrzegł ich przez napaścią i przygotował dla nich drogę ucieczki. Jest oczywiste, że wiedział zawczasu, co się święci, a zatem wie więcej od karczmarza. Na prośbę PB Bej rozkaże szukać żebraka - a zresztą sami mogą to uczynić – i znajdą go jeszcze tego samego dnia, przy tej samej gospodzie. Żebrak zawiedzie ich oczekiwania, bowiem nie wie zupełnie nic. O napadzie na PB dowiedział się przypadkiem, siedząc pod oknem izby, w której karczmarz z kimś obcym umawiali się co do planowanej akcji. Karczmarz, wedle zeznań żebraka, zobowiązał się wpuścić porywaczy nad ranem i cichcem otworzyć dla nich drzwi do izby PB. Słyszając to, żebrak zwęszył okazję zarobienia paru talarów i umówił się z bratem rybakiem, który dostarczył łódź. To wszystko.

I tutaj właśnie cały misterny plan Greka się zawala. Zeznanie żebraka dowodzi, że karczmarz kłamie i że w sprawie PB odegrał większą rolę, niż by się wydawało. Bej wezwie karczmarza ponownie, zażąda od niego przysięgi na Koran, a w razie oporów pośle na tortury. Karczmarz złamie się i tym razem już naprawdę opowie wszystko, co wie. Wciąż nie jest tego dużo... ale wystarczy, żeby obalić plan Greka. Karczmarz powtórzy opowieść o nieznanym człowieku, który zlecił mu przyjęcie okazicieli wspomnianego listu. Tym razem zdradzi jednak, że mocodawca nakazał mu schować ów list i skrawek, a PB powiedzieć, że spalił je tak jak mu kazano. Przez podstawionego niemowę Halef posłał dokądś (sam nie wie dokąd) wiadomość o przybyciu PB. Zleceniodawca zjawił się wkrótce, odebrał ów list i kazał nocą wypuścić swoich ludzi, aby pojмали PB podczas snu. Nic więcej karczmarz już naprawdę nie wie.. Nawet średnio inteligentni gracze domyślą się na pewno, że jezuicki ksiądz Paweł nie istnieje, a cała sprawa na miłą śmierdzi fałszem i spiskiem. Jak to wykorzystać przeciw Grekowi, okaże się na końcu dyariusza

Za kulisami:

Jak tylko PB trafiają do Beja, Grek nakazuje wybranym ludziom pilnie baczyć na wszystkie bramy i furty pałacowe, przekupuje ponadto kilka osób bejowej służby, aby mieć jak najwięcej informacji. Władający językiem polskim szpieg wciąż stara się być blisko Beja. Grek spodziewa się, że PB mogą przekonać Beja, by faktycznie uszedł do Rzeczypospolitej. Byłoby mu to bardzo na rękę, ponieważ potwierdzi jego wersję wydarzeń, a ponadto Grek byłby bardzo szczęśliwy, gdyby udało mu się pojmać Beja w trakcie ucieczki. Dlatego wiele sił zatrudnia przy śledzeniu ruchów Beja i obserwacji możliwych dróg ewakuacji. Jeśli PB odnajdą żebraka, a karczmarz zostanie wzięty na tortury i uwięziony, Grek na pewno postara się karczmarza uśmiercić. Lepiej niech PB i Bej pilnie strzegą jedyne go świadka na swoją korzyść.

9. Wieści ze stolicy

Trzeciego dnia pobytu PB w pałacu przybywa do Beja niespodziewany gość - goniec sułtański ze Stambułu. Przywozi Bejowi wezwanie do natychmiastowego stawienia się przed obliczem padyszacha i to wraz z goszczącymi u niego Polakami. A kilka godzin później gołąb pocztowy od jednego z przyjaciół ze stolicy przynosi ostrzeżenie, że sułtan rozkazał obstać drogi z pałacu i pilnie baczyć, czy Bej nie będzie próbował ucieczki - gdy to się stanie, ma być doprowadzony do Stambułu w kajdanach. Spisek najwyraźniej osiągnął swój cel.

Zrozpaczony Bej każe dworowi gotować się do drogi. Wieczny oportunistą, do tego mocno przesiąknięty wschodnim fatalizmem, nie myśli o ucieczce, lecz pokornie uda się na spotkanie swego losu. Ma przy tym nadzieję, że zeznania PB potwierdzą jego niewinność, dlatego nie wypuści ich z rąk, nawet jeśli wcale nie będą chcieli jechać do sułtana. Gracze nie mają już wyboru. Jeszcze jeden dzień gorączkowych przygotowań, a potem kilka dni żmudnej, powolnej, męczącej podróży w kłębach kurzu. Z wizytą do sułtana nie jedzie się przecież bez odpowiedniej asysty i bez upominków, zatem Bej podróżuje wlokącą się w ślimaczym tempie karawaną złożoną z dziesiątek wozów, koni, mułów i wielbłądów, z gwardią pieszą i konną, z całą rzeszą służby i połową haremu. Jako specjalny podarek dla sułtana wiezie dwie piękne polskie branki, chcąc tym samym dowieść lojalności wobec nowej ojczyzny.

Smutny los wiezionych na pohańbienie szlachcianek, które liczą być może na pomoc ze strony Kompanii, zapewne wzruszy co czulszych Panów Braci. Kto wie, czy na tym tle nie dojdzie do poważnego konfliktu z Iskender-bejem.

Za kulisami:

Sułtan zapoznawszy się z dowodami nakazuje Bejowi stawić się w stolicy, a Grekowi przesyła nieoficjalne polecenie dopilnowania, by Bej nie uciekł. Grek czynił to już na własną rękę, ale teraz zdwaja wysiłki. Jednocześnie wierny stronnik Beja rezydujący w pałacu sultańskim ostrzega go gołębiem pocztowym o powyższym zadaniu dla Greka.

Na dwa dni przed planowanym przybyciem Beja Grek zjawia się już w pałacu sultańskim, aby odpowiednio podjudzać młodego a porywczego Osmana.

10. Konstantynopol

Słynna stolica imperium ottomańskiego niewątpliwie wywrze ogromne wrażenie na Polakach. Złoczone kopuły meczetów, strzeliste minarety, przepiękne ogrody i pałace, ludne i barwne bazy, wiszący w powietrzu ciężki zapach kadzideł i wonności - wszystko to winno oszołomić i zachwycić Panów Braci. Nie będą jednak mieli wiele czasu na kontemplację widoków, gdy bowiem zamkną się za nimi bramy pałacu padyszacha, nie będzie już okazji wyjścia na miasto. Może był to jeden z ostatnich widoków, jakie dane było podziwiać ich oczom?

PB zostają uwięzieni w obszernym, ale ciemnym i wilgotnym lochu. Beja ulokowano gdzie indziej. Wkrótce otrzymują polecenie przygotowania się na audiencję u wezyra, gdzie poprowadzą ich janczarowie. Oczywiście na progu izby posłuchań należy odegrać typową polsko-turecką szopkę, w której dworzanie przymuszają gości do bicia czołem przed dostojnikiem, a butni szlachcice się przed tym wzbraniają. Wezyr wypyta ich dokładnie i uważnie wysłucha wszystkiego, co mają do powiedzenia, po czym bez komentarza rozkaże odprowadzić ich z powrotem do więzienia.

A tu niespodzianka. W lochu czeka na nich szlachcic polski, Hieronim Otwinowski, poseł Rzeczypospolitej do Wysokiej Porty. Pan poseł dowiedział się o bytności rodaków w Stambule i przyszedł dowiedzieć się czegoś o ich losach. Obieca wstawić się za nimi do sułtana, jeśli będzie trzeba, bo na razie nie są w zasadzie o nic oskarżeni. Poseł będzie ich również na bieżąco informował o sytuacji. Niestety – jest wręcz fatalna. Otwinowskiego przyjęto w Stambule bardzo chłodno. Osman jest wściekły za dywersję (czytaj: spustoszenia i grabieże) lisowczyków w Siedmiogrodzie, przez co lennik turecki Bethlen musiał odstąpić od oblężenia Wiednia (tzw. pierwsza odsiecz wiedeńska, listopad 1619). Od dawna sytuację zadrażniają też łupieżcze wyprawy kozackie. Poseł zapewnił sułtana, że rabunki już się nie powtórzą, lecz niewiele to pomogło. Sułtan całkiem realnie zamierza wszcząć wojnę z Rzeczypospolitą.

Tyle PB mogą dowiedzieć się od Otwinowskiego. Po dwóch dniach poseł przyjdzie ponownie i oznajmi, że sułtan wyznaczył wreszcie audiencję dla Beja, któremu do tej pory okazywano niełaskę poprzez ignorowanie jego obecności. Za kilka godzin wszystko powinno się rozstrzygnąć. Pozostaje tylko czekać na wieść o wyroku.

Za kulisami:

Jeżeli PB nie zdobyli pełnych zeznań karczmarza, nie mają możliwości udowodnić Grekowi spisku. Grek dysponuje natomiast następującymi dowodami na swoją korzyść:

1. *pisany ręką Beja list z dopiskiem księdza*
2. *zeznania PB potwierdzające autentyczność listu (nawet jeśli teraz PB będą dowodzić, że Bej jest niewinną ofiarą spisku, ich słowom nikt nie da wiary, bowiem przebywając z Bejem przez tyle czasu mogli uzgodnić taką właśnie linię obrony)*
3. *falszywe zeznania szpiega, który skłamał co do treści pierwszej rozmowy PB z Bejem*
4. *zeznania niewolnika usługującego podczas tejże rozmowy*

5. złożone przed wysłannikiem sultańskim zeznanie karczmarza, potwierdzające wersję Greka
6. podarki i pieniądze otrzymane od Beja (Grek przedstawi przywiezione przez PB złoto jako bejowe, czyli sultańskie)

Bej nie ma na swoją obronę nic, oprócz przysięgi własnej i PB.

Jeżeli zaś PB mają ze sobą karczmarza, który zeznaje, że za przyjęcie i obsługę PB nie płacił mu wcale żaden ksiądz ani człowiek Beja, tylko zaufany sługa Greka (ten sam, który na polecenie Greka próbował porwać ich podczas snu), spisek jest ewidentny. Wtedy słowa PB i Beja będą miały znacznie wyższą wartość – i to oni wyjdą z konfrontacji zwycięsko.

11. Zakończenia

PB nie będą obecni na udzielonym Bejowi posłuchaniu. Wyrok na Beja i na nich samych zapadnie bez ich wiedzy. Jeżeli PB nie wpadli we właściwym czasie na to, aby odszukać żebraka i nie uzyskali decydujących zeznań karczmarza, wyrok dla Beja może być tylko jeden – śmierć przez uduszenie. Co do samych PB, poddajemy pod rozagę Starosty następujące możliwości:

1. śmierć – bez komentarza
2. galery – przy czym zdecydowanie zalecamy, by skazanie na galery skończyło się śmiercią PB po kilku miesiącach; zbyt często w RPG zsyła się postacie na galery tylko po to, żeby stamtąd uciekły
3. niewola – sułtan może zostawić PB u siebie bądź przekazać ich w podarunku, np. Grekowi
4. okup – pan Otwinowski może wykupić PB za odpowiednio wysoką sumę
5. uniewinnienie – sułtan może okazać łaskawość i po wymierzeniu 50 batów puścić PB wolno

Jeżeli zaś gracze wykazali się bystrością umysłu, a Bej zabrał ze sobą zarówno żebraka jak i karczmarza, spisek Greka obraca się przeciwko niemu. On bowiem na własne nieszczęście wezwał do Stambułu zaufanego sługę, który był głównym wykonawcą planu. W żaden sposób spiskowiec nie wyprze się sługi, bo obaj są znani w pałacu sultańskim; zresztą Grek uczynił go już ważnym świadkiem w sprawie. A Halef al-Gossarah tego właśnie sługę wskaże jako osobę, która nie tylko wprowadzała do karczmy niedoszłych porywaczy PB (co do których wysłania Grek sam się przyznaje), ale również ściągnęła do Turcji PB za pomocą listu podpisanego imieniem Beja. Z tego już jasno wynika fałszerstwo i podstęp, zatem gniew sułtana i wielkiego wezyra obróci się przeciwko Grekowi. Spiskowiec zostanie skazany na śmierć, Bej otrzyma znaczną część jego majątku, a Panowie Bracia zostaną przyjęci przez samego padyszacha i obdarowani na znak łaski pięknie haftowanymi kaftanami. Stracone pieniądze Bej zwróci rodzicom z naddatkiem, nie licząc osobnych a kosztownych upominków. Nie zapomni też oczywiście o jakimś „drobiazgu” dla każdego z Panów Braci – piękny anatolijski koń z bogatym czaprakiem to chyba nie najgorszy pomysł...

12. Finał

A wieczorem do komnat Panów Braci wpada przerażony Otwinowski i krzyczy, żeby natychmiast spieszyli ratować życie, bowiem Kozacy podpalili stolicę i wściekły sułtan

wszystkim Polakom poucina głowy. Otwinowski w przebraniu Turka wymyka się z pałacu i wieje gdzie oczy poniosą, a PB radzi to samo, zanim spadnie na nich gniew sułtański. W istocie, z tarasu widać kłęby czarnego dymu nad przedmieściami, a służba i żołnierze biegają tam i z powrotem bardzo zaaferowani. Jak gracze postąpią, zależy już od ich Fantazji. Wiadomo jednak, że w takiej chwili przebywanie pod bokiem rozgniewanego padyszacha nie jest rozsądnym pomysłem. Najlepiej wzorem Otwinowskiego brać nogi za pas.