New RPG Order

Prezentuje

Dzikie Pola – W stepie Szerokim



Informacje o Release'ie :
Źródło.....: shohei
Skan.....: shohei
Edycja/składanie.....: shohei
Liczba stron.....: 137
Rozdzielczość...: 2325x3350
Wydawnictwo.: Wydawnictwo MAG
Format.....: pdf
Rok wydania.....: 1998
Data release'u...: 2007.06.24

Opis:

W niniejszym, pierwszym dodatku: opis, historia i mieszkańcy Ukrainy, Chanat Krymski a Rzeczypospolita, konotacje typów tatarskich, nowe biegłości, jazda i walka konna, obszerna kampania.

Info :

Jeśli spodobała ci się ta książka, po 24h koniecznie kup ją w najbliższym sklepie z grami RPG bądź przez internet. Dajmy zarobić polskim wydawnictwom, by te mogły dalej wypuszczać kolejne podręczniki dla naszej przyjemności.

Poszukujemy osób, które posiadają skaner i chcą go użyć, które mają tylko książki i udostępnią je nam, które będą skanowały swe podręczniki, są chętne do pomocy przy obróbce oraz OCR'owaniu, a także wspomogą Nas dotacją. Jeśli jesteś jedną z takich osób, napisz do Nas : newrpgorder@gmail.com.

Dzikie Pola

Szlachecka Gra Fabularna

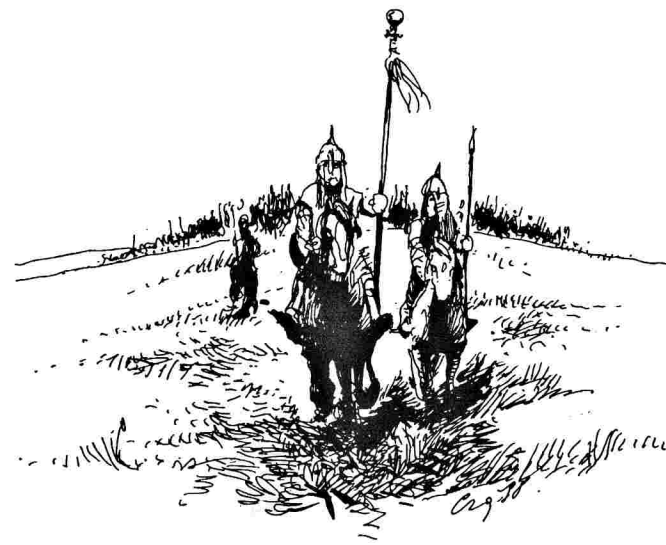
W STEPIE SZEROKIM



MAG

Dzikie Pola

W stepie szerokim...



Ilustracje:
Hubert Czajkowski, Andrzej Łukasiak
Na okładce fragment obrazu Wojciecha Kossaka
„Chorągiew pancerna rotmistrza Józefa Hulewicza"

Redakcja:
Darosław J. Toruń

Korekta:
Elżbieta Szelest

Projekt okładki:
Jarosław Musiał

Skład komputerowy:
Tomek Laisar Fruń

Copyright © 1998 Wydawnictwo MAG

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

Wydawca: Wydawnictwo MAG
ul. Cypryjska 54, 02-761 Warszawa, tel./fax (0-22) 624-45-45, 642-82-85
WWW: http//www.mag.com.pl
E-Mail: krzaku@mag.com.pl

ISBN 83-86572-29-9



W STEPIE SZEROKIM

czyli prawdziwe Dzikie Pola

suplement do systemu autorstwa
Andrzeja Łukasiaka i Jacka Komudy

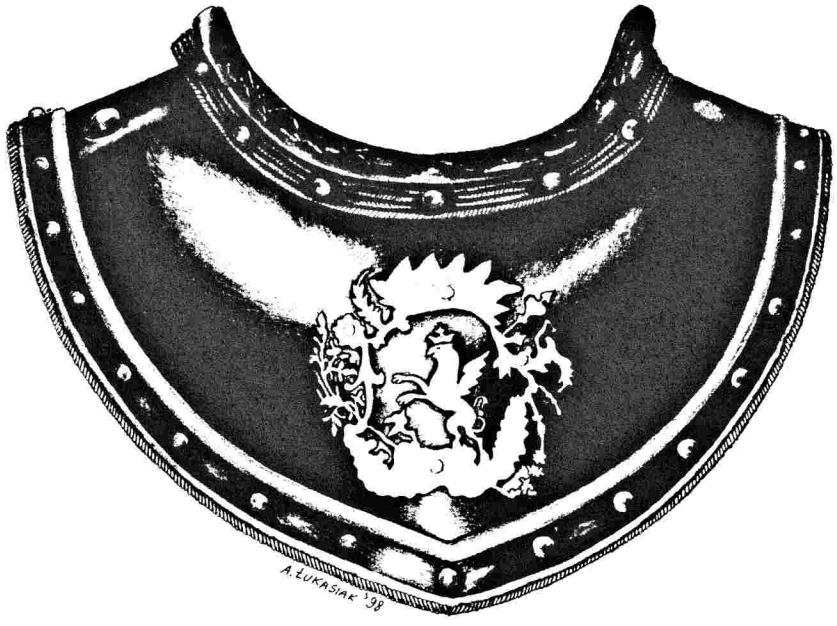
Słuchaj Ojcze Atamanie
Ukraina śpi w najlepsze
Śpią sokoły na kurhanie
I stanęła woda w Dnieprze
Koń już ledwie nogi wlecze
Człowiek żyje i nie żyje
Czas nie płynie ale ciecze
Gdzieś w limanie czajka gnije
Wyhowskiego krzywą szablą
Mała bawi się dziecina
A ty jeno śpisz Kozacze
Płacze Matka Ukraina

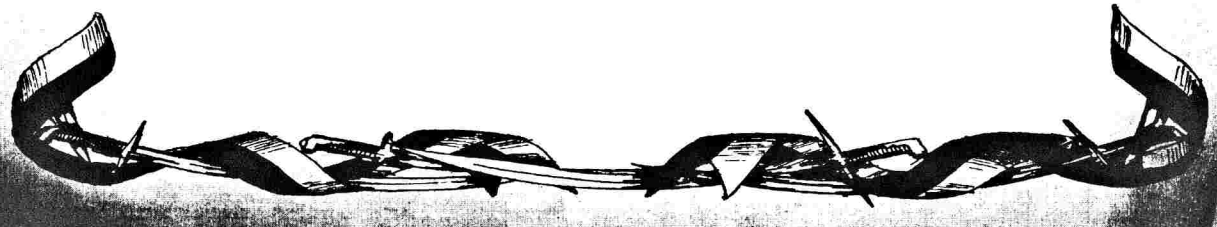
Wielmożny, Uprzejmy i Wielce Nam Miły

Mości Panie Bracie!

Oddajemy oto do rąk Twoich pierwszy suplement do szlacheckiej gry fabularnej ***Dzikie Pola. W stepie szerokim*** *to zbiór informacji i dyariuszy, których akcja toczy się w południowo-wschodnich stronach dawnej Rzeczypospolitej. W głównym podręczniku gry zabrakło miejsca na dokładne opisanie prawo- i lewobrzeżnej Ukrainy. A przecież sama nazwa systemu sugeruje, iż większość przygód rozgrywać się będzie na zdziczałych stepach, wśród traw, dnieprowych porohów i uroczysk.*

Z tego dodatku każdy Starosta Gry dowie się zatem nie tylko jak wyglądało życie i krajobraz Ukrainy, lecz także czym była w dawnej Polsce Kozaczyzna Zaporoska i Chanat Krymski. Znajdzie tu także kilka gotowych dyariuszy przygód i informacje, na podstawie których stworzyć może wiele ciekawych przygód i kampanii.





NAJJAŚNIEJSZEMU I PRZEPOTĘŻNEMU KSIĄŻĘCIU JANOWI KAZIMIERZOWI Z BOŻEJ ŁASKI KRÓLOWI POLSKIEMU, WIELKIEMU KSIĄŻĘCIU LITEWSKIEMU, RUSKIEMU, PRUSKIEMU, MAZOWIECKIEMU, ŻMUDZKIEMU, INFLANCKIEMU ETC. TUDZIEŻ DZIEDZICZNEMU KRÓLOWI SZWECJI, GOTÓW I WANDALÓW.

Najjaśniejszy Panie,

Bezmierna rozległość ziem, która mnie teraz od państw Twych dzieli, jak wielką by ona była, nie jest przecież przeszkodą dość potężną, by umysł mój zaniechał myśli o udaniu się do stóp Waszej Królewskiej Mości. Również i lata, która upłynęły, gdym stamtąd się oddalił, nie zdołały w niczym pomniejszyć gorliwości, którą zawsze okazywałem służąc Tobie i próbując od czasu do czasu nakreślić dzieł kilka mogących sprawić ukontentowanie umysłowi Twojemu, a oczom Twym dać pożyteczną rozrywkę.

By Cię, Panie, zapewnić o tym rzetelnymi dowodami raczej niźli pustymi słowy, odważam się z całą pokorą wraz z głębokim poważaniem ofiarować Twemu Dostojnemu Majestatowi opis tej wielkiej pogranicznej Ukrainy, rozciągającej się między Moskwą a Transylwanią, która dla Cię od lat pięćdziesięciu była przez Twych poprzedników pozyskiwana i której niezmierne równiny stały się równie żyzne, jak przedtem były pustynne.

Jest to nowe królestwo, które od niedawna zostało znacznie powiększone dzięki waleczności i mądremu dowodzeniu Wielkiego i Niezrównanego Koniecpolskiego, kasztelana krakowskiego tudzież wodza naczelnego Twoich wojsk, którego odwaga zawsze szła w parze z tak wielką roztropnością, iż nigdy nie widziano, by opuścił pola bitewne, jakkolwiek groźne by one były, inaczej niż w glorii zwycięstwa.

Mogę o tym mówić pewnie, byłem bowiem świadkiem naocznym tego podczas lat siedemnastu, kiedy miałem zaszczyt rzeczywiście pozostawać w służbie dwóch ostatnich zmarłych monarchów, najpierw Ojca a potem Brata Waszej Królewskiej Mości. W tym to czasie położyłem podwaliny pod ponad pięćdziesiąt znacznych słobud. Owe są na podobieństwo kolonii, a w lat niewiele powstało z nich ponad tysiąc wiosek, a to dzięki zwiększeniu nowych siedzib. Kolonie te, powodując się troską o dobro Twojego Państwa, znacznie przesunęły jego granice, podejmując również trud uprawienia ziem nie dających plonów, ziem, które napotkali, z których to cudownej urodzajności Królestwo Twoje czerpie dzisiaj największe dochody.

Ów kraj nowo zdobyty stanowi wał ochronny, nie do pokonania, przeciw potędze tureckiej i gwałtom Tatarów, a także silną ochronę, zdolną powstrzymać niszczące ich wycieczki. Wrogowie owi mocno są zdziwieni, iż w dzielnicy, przez którą ongiś szli na podboje, znajdują obecnie sromotę niechybną jako też klęskę.

Na tej to przeto mapie topograficznej możecie w mgnieniu oka postrzec ze wszech stron owe przestrzenne ziemie Ukrainy, której posiadanie nie mniej chwały niźli korzyści przysparza. Z położenia też ocenić można jej wagę. Zasię myśl polityczna przewodząca Państwu skłania tedy do dalszego przykładania się ku rozszerzaniu owych zamysłów, których dokonanie może jeszcze przydać nieskończonej ilości bogatych klejnotów Twojej Królewskiej Koronie.

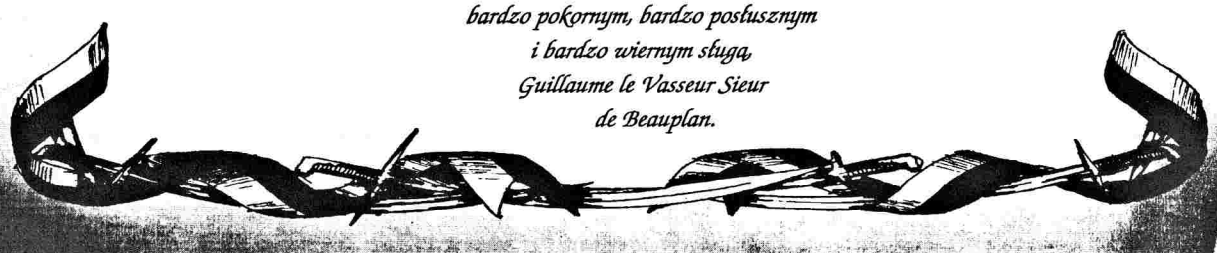
Wiele bym jeszcze rzeczy w tym przedmiocie dodał, gdyby nie to, iż postrzegam, że stosowniej jest go przemilczeć niźli głosić, a to z obawy, by w przeświadczeniu, że dostarczam Tobie rad zbawiennych nie dawać wskazówek Twoim nieprzyjaciołom. Byłoby to dla nich równie pożyteczne jako dla Ciebie, Panie, szkodliwe.

Zaniecham przeto owej mowy, by rzec Waszej Królewskiej Mości, iż ten Wielki Wojownik i Mąż Stanu, ów niezwyciężony Koniecpolski, uznawszy dbałość, trudy tudzież mnogość czasu, jaki poświęciłem, by sporządzić tę mapę, zechciał łaskawie powiadomić o tym Króla Nieboszczyka, który poczuł się zobowiązany do uhonorowania mnie znacznym wynagrodzeniem. Śmierć wszakże złożyła wraz z nim i moje nadzieje do grobu.

Dodam na koniec, iż głośna Twoja sława ożywiła je na nowo, gdym się dowiedział, że nie mniej żywisz miłości od słynnych swych poprzedników dla osób zasłużonych i że szczodrobliwość Twoja nie pomija nigdy sposobności docenienia usług, które są Ci wyświadczane. Dało mi to podstawę, aby wierzyć, iż pozostając, Panie, Królem nie tylko Prastarych Polskich Ziem, lecz również owej wielkiej prowincji ukraińskiej, do przyłączenia której wielcem się przyczynił, każesz doprowadzić do skutku dobrą wolę, którą zmarły Król, brat Twój, w poczuciu sprawiedliwości zechciał mi objawić.

Chcę również wierzyć, iż łaskawym przyjmiesz okiem niniejszy podarunek, jaki ofiaruje Ci ten, który oddycha jeno honorem Twych rozkazów i szczęściem, iż może się nazywać po wsze czasy,

Najjaśniejszy Panie,
Waszej Królewskiej Mości
bardzo pokornym, bardzo posłusznym
i bardzo wiernym sługą,
Guillaume le Vasseur Sieur
de Beauplan.



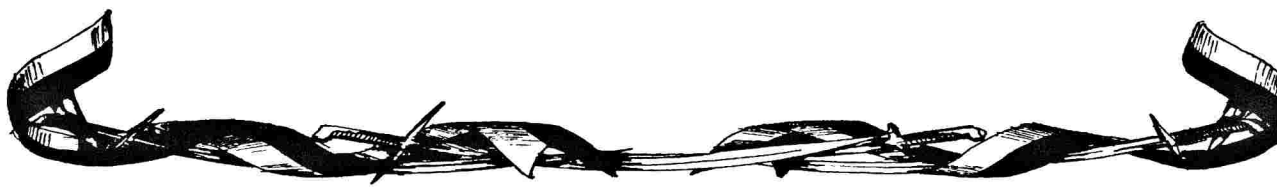
SPIS RZECZY

Ukraina 9
- Ukraina w ogniu 10
- Ukrainne wspominki 10
- Dzikie Pola 10
- Szlaki i trakty 12
- Dniepr 12
- Porohy 12
- Niż 14
- Dnieprowe skarby 14

Księga I
Kozacy 15
- Kozacy zaporoscy 16
- Pierwsze wzmianki 16
- Stepowi rozbójnicy 16
- Od Bajdy do Zborowskiego 16
- Sołonica 17
- Sicz 18
- Koło generalne 19
- Równość kozacka 19
- Urzędy kozackie 20
- Prawo kozackie 20
- Stroje 21
- Jadło i gorzałka 21
- Wyprawy kozackie 22
- Tabor 23
- W wojnach Rzeczypospolitej 24
- Złoty pokój 24
- Ukraina w ogniu 25
- Koniec Kozaków 26

Księga II
Chanat Krymski 27
- Scheda po Złotej Ordzie 28
- Obszar państwa 29
- Ordy nogajskie 29
- Skarby pól i lasów 30
- Ludność Chanatu 30
- Niewiasty 31
- Tatarszczyzna w Rzeczypospolitej XVI-XVII wieku 31
- Strawa 32
- Obyczaje 32
- Ubiory 32
- Władza i urzędy 33
- Podział i uzbrojenie armii 33
- Żołnierz i taktyka walki 34
- Wyprawy 35
- Handel ludźmi i los niewolników 36

Księga III
Krym a Rzeczypospolita 37
- Krym a Rzeczypospolita – wstęp dla pojęcia problemu 38
- Przeciwko Moskwie 38
- Początki Kozaczyzny 38
- Koniec walki o spuściznę po Dżyngis-chanie 38
- Pretensje do Mołdawii 39
- Niepokoje wewnętrzne 39
- Znów w sojuszu 39
- Złapał Kozak Tatarzyna, a Tatarzyn za łeb trzyma 39
- Cecora czy Mohylew? 40
- Chocim po raz pierwszy 40
- Zakusy rozbiorowe 41
- Nogaje na Krymie 41
- Wojna polsko-moskiewska 41
- Koniec Nogajów Kantymira 41
- Wojna z Persją 42
- Pogrom Chanatu – Vivat Jarema! 42
- Czarne chmury nad Krymem 42
- Z Kozakami przeciw Rzeczypospolitej 42
- Rezaty Lachiw 42
- Beresteczko – Chanat w odwrocie 43
- Furt to samo i od nowa 44
- I chciałabym, i boję się 44
- Piękne-straszne czasy; znowu razem 45



Księstwo Ruskie 46
Szabla w szablę na Moskwicina 46
Bratobójcze walki na Krymie i w Rzeczypospolitej 46
Koniec sojuszu 47
Niechciana wojna – początek końca 47
Niesławny Buczacz 47
Chocim po raz drugi 47
Nowa wyprawa i nowy traktat 49
Moskwa w ambarasie 49
Wiedeń... 49
...i po Wiedniu, czyli akt ostatni 49
Stary niedźwiedź mocno śpi? – Już nie Moskwa, ale Rosja 50
Hodie mihi, cras tibi (dziś mnie, jutro tobie) 50

Księga IV
Konotacje typów tatarskich 51
Tatar krymski 52
Nogaj 53

Księga V
Biegłości 55
Lista Biegłości Pospolitych 56
Lista Biegłości Szlacheckich 57

Księga VI
Kobyłka u płotu 59
Jazda polska 60
Autorament narodowy 61
Autorament cudzoziemski 61
Koń a sprawa polska 62
Gdyby koń o swej sile wiedział, żaden by na nim nie usiedział 63
Klaczka, pszczółka i pszenica wywabią z długów szlachcica 64
Rząd 64
W Rzeczypospolitej mnogość koni wszelaka... 65
Żelazem z siodła 66
Natarcia 67
Cięcie bezpośrednie 67
Cięcie zamachowe z łokcia 68
Cięcie zamachowe z ramienia 68
Cięcie łukowe 69
Pchnięcie 69
Natarcie zwodzone 70
Szarża 71
Cięcie zamachowe z ramienia w szarży 71
Cięcie zamachowe z łokcia i cięcie łukowe w szarży 71
Sztych w szarży 72
Akcje obronne 72
Zasłona statyczna 72
Zasłona odbijająca 75
Unik 75
Akcje kombinowane 75
Wiązanie lub odbicie z cięciem 76
Przeciw – tempo 76
Guldynką z kobyłki 77
Broń palna 77
Łuk 78
W kwestii formalnej 78

Księga VII
Bestyje wszelakie zamieszkujące ziemie ukrainne i Chanat Krymski 79
Ludzie, bydlęta domowe i zwierz łowny 80

Księga VIII
Kto zacz w ukrainnych sprawach? 81

Księga IX
W stepie szerokim (kampania) 85
Mołojecka zemsta 86
Besz basz 95
Niewolnicze losy 100
Na chwałę Allaha! 102
Kamienny grób 105
Czumacka dumka 109
Kielich Lubienieckiego 118
Pospolite ruszenie 125

Księga X
Bibliografia 134

Pamięci
kniazia Jeremiego Wiśniowieckiego,
polskiego pana, ruskiego władyki



UKRAINA



Ukraina w ogniu

Ukraina naddnieprzańska to w pierwszej połowie XVII wieku jedna z najdzikszych i najbardziej niebezpiecznych prowincji Rzeczypospolitej. To właśnie tutaj niemal co roku wpadają Tatarzy, paląc wsie i miasteczka, porywając ludność w przerażającą niewolę – jasyr. Tutaj mają miejsce bunty Kozaków wspieranych przez masy dzikiego chłopstwa, wojny między kresowymi królewiętami, swawoleństwa stepowych rozbójników. Wszyscy mieszkańcy tej krainy nawykli od dziecka do szabli, rusznicy, do wojennej pożogi, gwałtów i mordu.

Nazwa Ukrainy wywodzi się od polskiego słowa „okraina", oznaczającego po prostu ugór bądź też ziemię leżącą na skraju państwa. W opisywanym okresie, obok wspomnianej, używano także kilku innych określeń, opisujących tę prowincję. Tereny nad Dnieprem zwano po prostu Rusią lub też Ukrainną Prowincją Rzeczypospolitej. Potężna rzeka Dniepr rozdziela Ukrainę na Prawo- i Lewobrzeże, określane także mianem Zadnieprza.

Terytorium Ukrainy dzieli się w XVII wieku na trzy województwa: bracławskie, leżące na północ od Dniestru, czernichowskie, rozciągające się przy północnej granicy Rusi, i trzecie – ogromne województwo kijowskie, obejmujące tereny Kijowszczyzny i Zadnieprza. Ukrainna Prowincja została wcielona do Korony w roku 1569, w trakcie sławetnej Unii Lubelskiej.

Ukrainne wspominki

Ukraina, swobodna i niebezpieczna, kryje w sobie wiele dzikiego piękna. Krajobraz jej jest zwykle równinny, przetykany tu i ówdzie pasmami niewysokich wzgórz. W południowej części, a także w dolinie Dniepru, natknąć się można na granitowe i wapienne skały. Reszta terenu to przeważnie stepy, pola i lasy, w których najczęściej występuje lipa, brzoza i dąb. Najwięcej jest ich na Prawobrzeżu. Na Ukrainie lewobrzeżnej przeważają z kolei bagna, uroczyska i rozlewiska rzek. Zwykle płyną one w stromych jarach, tak ogromnych, że na dnie mieści się czasami całe miasto i obfitują w wodospady i topieliska.

Na Rusi jest mało zdatnych do użytku dróg. W stepach zdarza się często, że jedynymi znakami orientacyjnymi są kopce i stare kurhany. Karczmy, w których podróżni zatrzymują się na noc, to zwykłe mordownie, gdzie robactwo nie daje spać, łatwo też stracić mienie i życie w bójce z Kozakami czy miejscową, zapalczywą szlachtą.

Pomimo iż Ukraina jest tak niebezpieczną prowincją Rzeczypospolitej, pomimo iż tatarskie najazdy i wojny rokrocznie rujnują wiele miast i wsi, ciągle śpieszą tutaj osadnicy ze wszystkich stron szlacheckiego państwa. Dzieje się tak przede wszystkim dlatego, iż ta kraina słynie z bardzo urodzajnych gleb – czarnoziemów, na których wyrosnąć może łatwo szlachecka fortuna. Ziemi jest tutaj dużo i starcza jej dla wszystkich. Lasy i bory pełne są dzikiego zwierza. Na lewym brzegu Dniepru między Sułą a Supojem zamieszkują bobaki, zwierzątka podobne do królików. Żyją tu także podobne do kóz suhaki, o cienkiej i jedwabistej sierści. Są tu także jelenie, dziki i stada dzikich koni. Dalej na wschód, przy granicy z Moskwą, występują bawoły, białe zające i żbiki. Z kolei przy granicy z Mołdawią spotkać można stada zdziczałych owiec i kóz. W lasach i stepowych równinach grasują lisy, kuny i gronostaje. Pojawiają się też potężne tury, żubry, liczne łosie i sarny. W wielu lasach polują wilki, w zimowe noce podchodzące nierzadko pod ludzkie sadyby i nie wahające się napastować właścicieli. Nad wodami mieszkają wydry, norki i bobry. Na stawach, jeziorach i rzekach gniazdują dzikie gęsi, kaczki, żurawie, czaple i pelikany.

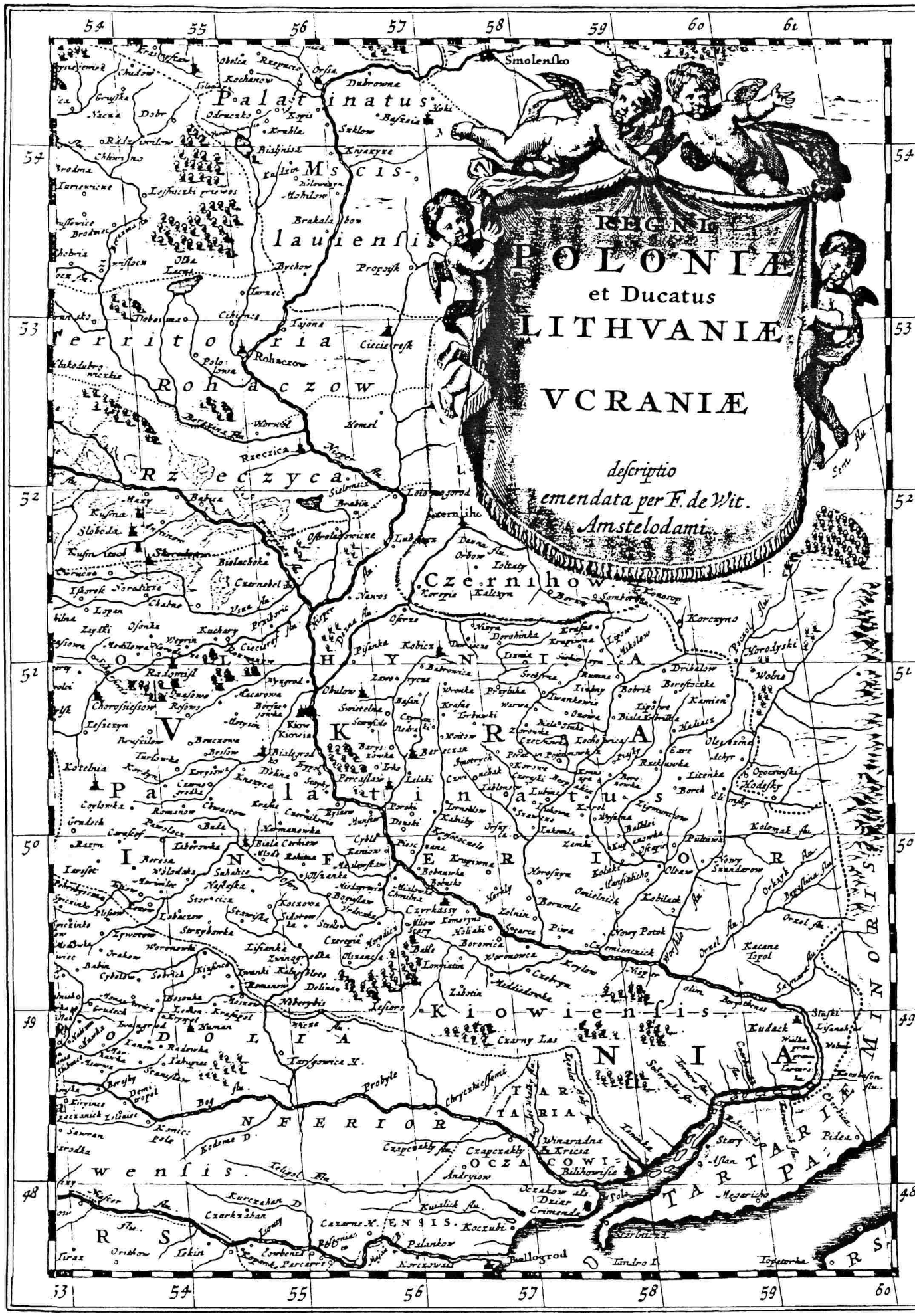
Klimat Ukrainy wyróżnia się gorącym i suchym latem, krótką, intensywną wiosną i niestabilną, pełną odwilży zimą. Najdziwniejsza jest jednak jesień. Chmurna i dżdżysta, w oka mgnieniu może przerodzić się słoneczną i upalną.

Nie wydaje się zatem dziwne, że po każdej wojnie czy najeździe wsie i miasta błyskawicznie podnoszą się z ruin, zaludniają na nowo. Szlachta i osadnicy śpieszą tu ze wszystkich stron Rzeczypospolitej i szybko zakładają folwarki. Panowie bracia, zamieszkujący na Ukrainie, są zamożni, żyją dostatnio, zwykle posiadają co najmniej po kilka wsi. Ale też często ulegają presji wielkich magnatów, których latyfundia osiągają wielkość małych księstw. Ogromne włości posiadają tutaj Wiśniowieccy, Zbarascy, Zasławscy, Koniecpolscy, Kalinowscy, Kazanowscy, Kisielowie, Sanguszkowie i Potoccy.

Jeśli chodzi o ludność, to Ukrainę prawie w całości zamieszkuje lud ruski, posługujący się ruskim językiem, wyznający prawosławną wiarę. Jednak szlachta, a nawet znaczna część Kozaków, używa na co dzień polskiego, którym mówią elity. Miejscowa szlachta ruska, choćby nawet prawosławna, uważa się za szlachtę polską.

Dzikie Pola

Największą osobliwością Ukrainy są jednak osławione Dzikie Pola, rozpoczynające się na prawym brzegu Dniepru, na południe od Czehrynia, a ciągnące się aż do ujścia Dniepru do Morza Czarnego. Są to po prostu ogromne, opustoszałe, stepowe obszary, poprzecinane gdzieniegdzie dolinami rzek; tam, gdzie


REGNI
POLONIÆ
et Ducatus
LITHVANIÆ
VCRANIÆ
descriptio
emendata per F. de Wit.
Amstelodami.
Smolensko
Palatinatus
territoria
Rohaczow
Rzeczyca
Mscislaulien.
Czernihow
Kiowien.
Podolia
Volhynia
Ukraina
Tartaria
Occidentalis
Inferior
Tartaria
Orientalis
Nogaria
Minor
Tartaria
Crimea
Precop
Oczacow
Oczakow
Belgorod
Dniestr
Dniepr
Bog
Niemen
Vistula
Wisla
Sbrucz
Pilica
Pripecz
Sula
Worskla
Donec
Don
Tanais
Mare Nigrum
Palus Mæotis

jest woda, spotyka się niewielkie lasy i dąbrowy. Dzikie Pola to obszar, na którym nie ma już żadnej władzy ani prawa. Nie ma tu miast, a szlaki handlowe są niebezpieczne i zdradliwe. W stepach łatwo jest zabłądzić, najlepiej zaś orientują się w nich Kozacy i Tatarzy. Trwa tutaj nieustanna wojna. Zaporożcy zasadzają się na ordyńców, biją się o stada, urządzają wyprawy na nadmorski Oczaków i Budziak. W południowej części Dzikich Pól koczują najdziksze ordy – Nogaje, którzy wypasają stada bydła i kóz.

Ogromny, trawiasty step rozpoczyna się tuż za Krzemieńczukiem. Trawy są tutaj tak wysokie, że zakrywają jeźdźca na koniu. W ciągu lata zdarza się jednak, że cała roślinność zostaje wypalona słońcem, pozostawiającym tylko suchą grudę. Często zdarzają się też pożary, kiedy sucha trawa zajmie się od ognia wywołanego uderzeniem pioruna. Zmienne wiatry, prowadzące płomienie, poważnie zagrażają wówczas przebywającym w stepie zwierzętom i ludziom.

Doliny rzek często porośnięte są lasami. Pospolite są także ogromne połacie karłowatych, dzikich wiśni. Gdy na wiosnę kwitną, cała okolica napełnia się ich zapachem i brzęczeniem pszczół. W stepach znaleźć można także wiele niepokojących miejsc, zapomnianych zakamarków. Są tu ruiny starych stanic i zameczków, są także tajemnicze kurhany i szczątki dziwnych budowli, o których powiada się, że zostały zbudowane jeszcze przez antycznych Greków i Rzymian. Wiele z tych ruin owianych jest złą sławą. Po Ukrainie krążą legendy o pojawiających się tutaj upiorach, widmach i strzygach. W bagnach i oczeretach wyją wilki i topielcy, gnieżdżą się złe siły. Tylko najodważniejsi zapuszczają się w głąb ogromnych, mrocznych lasów przy Dnieprze i na niektóre, budzące przerażenie uroczyska.

Szlaki i trakty

Przez Ukrainę przechodzi kilka ważnych szlaków handlowych. Najstarszy z nich i najważniejszy biegnie wzdłuż Dniepru. Kiedyś stanowił on część drogi „od Waregów do Greki", biegnącej z krajów skandynawskich do Bizancjum. Jednak wraz z rozwojem Chanatu Krymskiego powstały nowe drogi, uczęszczane głównie przez kupców i Kozaków.

Pierwsza z nich to **szlak Murawski**, który prowadzi z Krymu i, przekraczając rzeki Końską Wodę, Wołczę i Samarę, biegnie wzdłuż granicy Rzeczypospolitej z państwem moskiewskim. Następnie, za rzeką Orzeł, opuszcza tereny kontrolowane przez Kozaków, prowadząc w głąb Moskwy. Szlak ten ma swoje warianty, a wśród nich tzw. czumacki, który od Perekopu, przekraczając Bazawłuk, wchodzi już na terytorium polskie.

Następny jest **szlak Czarny**, zwany też Szpakowym, prowadzący z Krymu tzw. karawanową drogą do ujścia Bohu i Taszłyku. Później przekracza Kilteń i Olszankę, stąd zaś koło Targowicy i Humania kieruje się na Kamieniec, Lwów i Żółkiew i wbiega przez Lublin w głąb ziem polskich.

Innymi szlakami są **Kuczmański** i **Wołoski**. Oba przechodzą Dniepr w okolicach Oczakowa lub Tawania, Boh zaś w Dzikich Polach pod Owczym Brodem. Stamtąd Kuczmański wiedzie na Międzybóż w województwie podolskim, a dalej przez Ożegowiec w kierunku Lwowa. Wołoski zaś przez Białogród i Chocim na Mołdawię.

Dniepr

Największa rzeka Ukrainy to ogromny, niebezpieczny Dniepr. Jest to zarazem główny szlak handlowy na Krym, którym spławia się różnorakie towary z Kijowa i dalszych części Rusi nad morze. Tą rzeką też płyną na swoje wyprawy Kozacy zaporoscy. Dzieli ona Ukrainę skuteczniej niż ogromny mur, a w wielu miejscach stanowi barierę nie do przebycia. Z rzeką tą związana jest też legenda. O Dnieprze i jego największym dopływie – Desnie, powiada się, że to brat i siostra, których ojcem jest Liman. Kiedy ojciec się zestarzał, zezwolił dzieciom na samodzielne życie. Mimo że pierwszeństwo miał syn, Desna, nie chcąc zostać starą panną, użyła podstępu i uzyskawszy błogosławieństwo ojca pierwsza ruszyła w świat. Brat gnał za nią długo, ale wreszcie ją dopadł.

Źródła Dniepru znajdują się na Smoleńszczyźnie. Gdy rzeka wpływa na ziemie ukraińskie na wysokości Dobrohobuża, jest już żeglowna. Nieco powyżej Kijowa u ujścia Desny ma ponad ćwierć mili (2 km) szerokości. Za Krzemieńczukiem granitowe dno sformowane jest w poprzeczne ławy, a od ujścia Samary zaczynają się słynne porohy. Dalej rzeka tworzy wielkie bagna i rozlewiska wśród skał. Ciągną się one aż do samego ujścia.

Porohy

Jedną z największych osobliwości ogromnej rzeki są porohy, rozpoczynające się nieco poniżej Krzemieńczuka i ciągnące się na przestrzeni prawie dziewięciu mil polskich. Pierwszy z nich nosi nazwę Kudackiego, drugi to Surski, trzeci – Łochański. Pośród skał czwartego, zwanego Strzelczy, leży niedostępna, skalista wyspa pokryta winoroślą, odwiedzana tylko przez ptaki. Piąty poroh to Dzwoniec. Za nim Dniepr rozpływa się na dwie odnogi, pomiędzy którymi położona jest wyspa Kniaży Ostrów. Jedna z odnóg przegrodzona jest kolejnym porohem, noszącym nazwę Kniahiniński. Na wyspie często zatrzymują się podróżni, odpoczywając przed dalszą, pełną niebezpieczeństw drogą. Najgorszą sławę ma siódmy


PONT EVXIN OV MER NOIRE
CRIMEE
Caffa
Sultanlarat
Mancoupe
Kaffa
Corsi
Tamau
Corabi
Rabent
Cudos
gemo
CIRCAS
SIAT
ASIÆ
PARS
Meotis Palus
LIMEN vulgo
CRIMEA
Pontus Euxinus
Landus
CZARNE MORZE
Loca Deserta
Loca Deserta
Dzike Polie
POLONIA
LITUANIA
Loca Deserta
MAGNI
MOSCOVIÆ
DUCATUS
PARS
Oczakow
Dzareremeula
Akierma
Bielagro
Czehryn
Kiow
Zolotonosza
Zolotonosza
Perejasław
Kursk
Schalæ
Milliaria Ocrenica
M. Polonica
M. Germanica
Leucæ Gallicæ
M. Italica
M. Moscovitica
Carte d'ukranie
Contenant plusieurs Provinces comprises entre les Confins de Moscovie et les Limittes de Transilvanie
Dressée par Gl. Le. sieur de Beauplan
Ingenieur et Capitaine de l'Artillerie du
Serenissime Roy de Pologne.
Avec Privilege du Roy.
Chez Jacques Cailleau dans la rue du Poil

z porohów – Nienasytec, przez miejscowych nazywany Didem. Składa się on z 12 skalnych ław, rozciągających się na przestrzeni ponad ósmej części mili (1 km). Tatarzy, wchodząc w granice Rzeczypospolitej, urządzają tu często zasadzki na wysiadających na lewy brzeg podróżnych. Tuż za porohem leży mała wysepka świetnie nadająca się na schronienie. Ósmy poroh – nazywany Woronową Zaworą – mimo łagodnego wyglądu jest równie niebezpieczny jak Nienasytec. Lekceważący go przewoźnicy często tracą tu towar z wywracających się łodzi. Miejscowi, przygotowani na takie przypadki, ratują życie lekkomyślnych wędrowców przy pomocy małych, zwrotnych czółen zwanych podjezdkami. Dziewiątym z kolei porohem jest Wołnik (od rus. *wołna* – fala), równie groźny jak dwa poprzednie z powodu dużego spadku wody na niewielkiej przestrzeni, co powoduje znaczne przyspieszanie spływających łodzi. Później następuje obfitujący w zdradliwe wiry poroh Budziłowski albo Budyło. Za nim Dniepr uspokaja się i mocno przewęża.

Następną przeszkodą jest poroh Tawołżański, przy którym leży wyspa o tej samej nazwie, podobna w typie do znajdującej się przy porohu Strzelczym. Dalej leży nie grożący już żadnym niebezpieczeństwem poroh Liszny (od rus. *lisznyj* – zbyteczny). Ostatnim, trzynastym porohem jest Wilny albo Wolny, zwany też Gadniczym (Wężowym).

Niż

O wystrzał z działa od ostatniego z porohów wyłania się z rzeki wielka skalista wyspa Kaszewarnica. Oznacza to, że rozpoczyna się część Dniepru zwana Niżem. Jest to kraina, należąca w zasadzie tylko do Kozaków. Tutaj właśnie zbudowali oni wiele swych osad, zwanych palankami, tu znajdują się Sicze i warowne obozy.

Już o staję od Kaszewarnicy, w miejscu gdzie znajduje się ujście Kiczkasu, rzeka zwęża się tak, że można ją przestrzelić z łuku. Dalej leży wyspa Chortyca, mająca prawie półtora mili długości i pół mili szerokości. To właśnie tutaj kniaź Dymitr Bajda Wiśniowiecki założył pierwszą Sicz Zaporoską. Wyspa ma bardzo wysoką linię brzegową, sięgającą miejscami 3 i pół piędzi (7 metrów). Nieco dalej znajduje się Wielki Ostrów, położony dokładnie naprzeciw ujścia Końskiej Wody – lewobrzeżnego dopływu Dniepru. Wyspa pozbawiona jest roślinności i corocznie zalewają ją wezbrane wiosną wody rzeki. Za nią Dniepr rozgałęzia się, tworząc liczne odnogi i kanały, opływając mniejsze lub większe wysepki. Największą z nich jest Tomakówka. Dalej rzeka rozlewa się jeszcze szerzej, tworząc już nie kilka czy nawet kilkadziesiąt, ale kilkaset wysepek. Kanały pomiędzy nimi są do tego stopnia zarośnięte gęstą trzciną, że nigdy nie ma pewności, gdzie kończy się ziemia, a zaczyna rzeka. Tworzą one istne labirynty, w których łatwo o zasadzkę i niespodziewany atak. Tu właśnie Kozacy urządzają najczęściej pułapki na powracające z łupami wyprawy tatarskie i ukrywają zdobyte skarby.

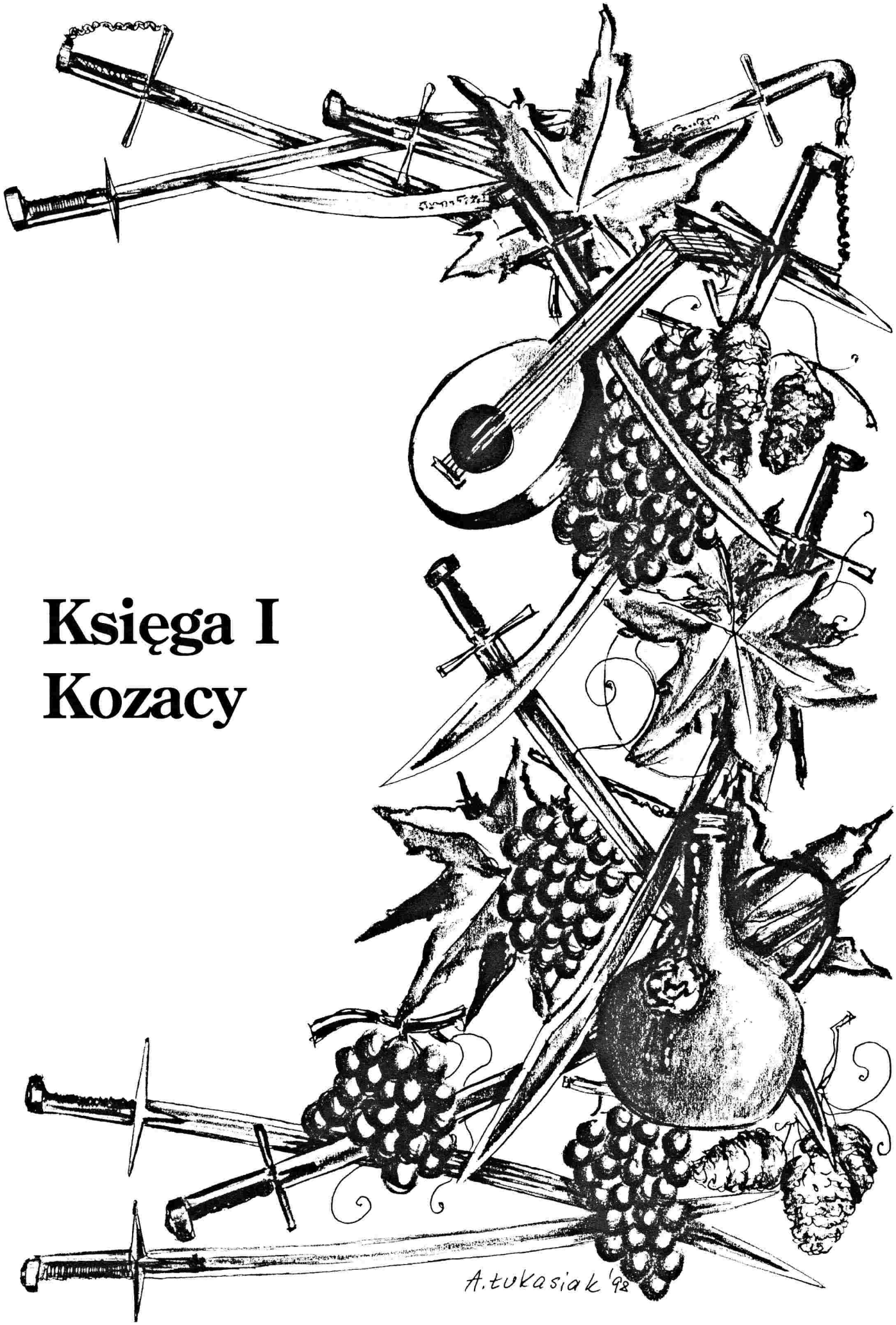
Na wprost ujścia Czartomłyku, lewobrzeżnego dopływu Dniepru, leży wyspa o tej samej nazwie. W miejscu, gdzie Dniepr wpada do Morza Czarnego, rozłożyło się tureckie miasto Dżan-kerman, bardziej znane jako Oczaków.

Istnieje pięć przepraw przez rzekę, lokujących się między Kiczkasem, a Oczakowem: Kiczkas, Nosówka, Tawań, Burhunka i Oczaków. Korzystają z nich zarówno Kozacy, jak i Tatarzy. Najpopularniejszy, z powodu dość spokojnego nurtu, jest jednak Tawań.

Dnieprowe skarby

Dopływy i sam Dniepr pełne są ryb i raków. U ujścia Samotkani w zakolach i zatoczkach jest taki natłok ryb, że wielka ich ilość zdycha co roku na skutek suszy i niskiego poziomu wody. Jedno zarzucenie sieci u ujścia Orła przynosi mnóstwo ryb, z których najmniejsze mają po dwanaście cali długości. W koszach i sieciach rybackich najczęściej pojawiają się karpie, leszcze i płotki. Nie brakuje też i sumów, szczupaków, śledzi rzecznych i jesiotrów.

Nie cała przyroda jest jednak przyjazna ludziom. Niebezpieczne mogą okazać się zwłaszcza owady. Podmokłe równiny są istną wylęgarnią komarów i dokuczliwych małych muszek. Lekceważący je wędrowcy następnego dnia budzą się spuchnięci do tego stopnia, że nie mogą otworzyć oczu. Niewiele pomaga też wobec tej plagi dym z rozpalanych ognisk. Prawdziwą klęską zaś jest tu szarańcza. Nawiedza ona Ukrainę dość często, niemal corocznie, nadlatując tak wielkimi chmarami, że zakrywa słońce.



Księga I
Kozacy

Kozacy zaporoscy

Niezamieszkane stepy, oddzielające Ruś od Chanatu Tatarskiego, a zwane Dzikimi Polami, istniały już w późnym Średniowieczu. I jak zwykle tam, gdzie nie sięgały władza ani prawo, zbierały się bandy rabusiów. Tutejsi napadali zarówno Tatarów, jak i ruską ludność. Z nich to właśnie najprawdopodobniej wzięli swój początek Kozacy zaporoscy.

Stepie płowy milczeć umiesz
Stepie cichy czemu milczysz ty
Rankiem zginę, już na atak grają,
Zostanę li żyw?
W dłoń miecz, broń rubieży
Gdzie wróg niech uderzy
Chan nie straszny nam!
Szedł tu w wysokości
Patrz, dziś białe kości
Serca nasze męstwem natchnij
Marsie, tyś nasz Pan!
Mój bachmacie, biegać umiesz
Koniu wierny, czemuś smutny ty?
Nocką zginę, dniem mnie pochowają,
Ostanę li żyw?
Nic to, strzeż rubieży
Piełzchł wróg, nie uderzy
Chan nie straszny nam!
Szedł tu w wysokości
Legł w step, białe kości
Serca nasze męstwem natchnij
Marsie, tyś nasz Pan!

Pierwsze wzmianki

Pierwsza wzmianka o Kozakach pochodzi z roku 1308. Wówczas to w księdze krymskiego miasta Sudaku nieznany kronikarz zanotował, iż Kozacy – stepowi rozbójnicy – zamordowali niejakiego Almaczę, syna Samaka. W rocznikach naszego Jana Długosza również znajdziemy o nich wzmiankę. Tym razem pod rokiem 1469, kiedy to Kozacy napadli razem z Tatarami na Królestwo Polskie. Jak zatem widać, późniejsi Kozacy niżowi wywodzą się spośród zwykłych opryszków, rabusiów, jakich pełno było na Rusi Południowej. Kto zresztą wówczas nimi nie był? W końcu XV i w XVI wieku na wyprawy na Krym chodzili nawet bardzo bogaci chłopi, mieszczanie czy szlachta. Takie „chadzki" dać mogły sławę, bogactwo, a także możliwość wywarcia zemsty na znienawidzonych powszechnie Tatarach. Samo słowo „kozak" – wywodzi się z tatarskiego „chazak", oznaczającego po prostu stepowego rozbójnika. Ale Kozacy pochodzili nie tylko od nich. W starych kronikach Wielkiego Księstwa Moskiewskiego są oni często określani mianem „Czerkasów", najprawdopodobniej od siedzib w ruskim mieście Czerkasy. Miasto owo powstało zaś w ten sposób, iż któryś z litewskich władców po prostu osadził w tym miejscu Tatarów lub Czerkiesów, aby bronili Litwy przed Ordą Krymską, a ci wymieszali się ze stepowymi rabusiami – chazakami.

Stepowi rozbójnicy

Początek wielkiego rozkwitu Kozaczyzny przypada na wiek XVI, kiedy to jako pierwsi zwrócili na nią uwagę polscy hetmani, rotmistrzowie i starostowie. Na stepach, bronionych przez nieliczne wojska kwarciane, Kozacy mogli stać się istotnym wsparciem w walce z Tatarami. I tak jeden z pierwszych przekazów, pochodzący z roku 1516, mówi, iż hetman polny Przecław Lanckoroński zebrał kilka tysięcy Kozaków i wyruszył z nim na tatarskie ułusy. Od samego początku Kozacy byli mistrzami w walce podjazdowej. Na całej Rusi stało się wówczas modne „kozakowanie" – czyli chodzenie na „chadzki" na Tatarów po sławę i łupy. Kozakom bardzo często przewodziła polska i ruska szlachta, a także dowódcy wojskowi. I tak Kozacy chodzili na Tatarów, zabierali im bydło, odbijali jasyr, łupili miasta i ułusy. Jak zatem widać, Zaporoże już od samego początku tworzyło się i nabierało doświadczenia pod przywództwem szlachty – polskiej lub ruskiej. Tym samym jej znaczenie rosło coraz bardziej.

Od Bajdy do Zborowskiego

Prawdziwe podwaliny pod potęgę Kozaczyzny położył jednak dopiero starosta kaniowski, kniaź Dymitr Bajda Wiśniowiecki. Pomimo swego książęcego pochodzenia, niemal całe życie spędził w kozackich pochodach na Turków, Tatarów i Mołdawian. To właśnie on w roku 1558 założył pierwszą kozacką Sicz na wyspie Chortycy, na Dnieprze. Przewodząc Kozakom w wielu wyprawach, zyskał ogromną sławę, utrwaloną w ukraińskich dumach. Niestety, nie trwało to długo. W roku 1563 Dymitr Bajda Wiśniowiecki wplątał się w rywalizację o tron hospodarski w Mołdawii, gdzie poniósł klęskę i przez zdradzieckich Wołochów wydany został Turkom. Ci, jako swego największego wroga, skazali go na śmierć przez powieszenie na haku. Wedle słów

starej, ukraińskiej dumy, Bajda nawet wisząc dokonywać miał niezwykłych wyczynów. Schwycił bowiem za łuk i począł strzelać do swych oprawców.

Oj, jak strzelił Bajda z łuku
Trafił cara prosto między uszy
A carycę – w potylicę
A carską córeczkę – prosto w samą główeczkę
Tobie – carze, w ziemi gnić
A Bajdzie młodemu miód-gorzałkę pić!

Wkrótce rosnąca w siłę Kozaczyzna Zaporoska zaczęła sprawiać coraz więcej kłopotów na Ukrainie, gdzie po unii polsko-litewskiej rozpoczęła się szeroka akcja kolonizacyjna. Już w 1568 roku Zygmunt August zapowiedział wyłonienie z szeregów Kozaków pierwszego rejestru, który miał być pomocniczym oddziałem wojska polskiego.

Pierwszy rejestr sformowano w 1572 roku. Składał się on z 300 Kozaków pod dowództwem polskiego szlachcica Jana Bardowskiego i podlegał bezpośrednio hetmanowi wielkiemu. Był to wyraz docenienia siły Kozaków, a właściwie próba ich wykorzystania, jako że deklarowali się oni zawsze jako poddani królów Rzeczypospolitej. Rejestr ten miał jednak pewną wadę – był zbyt szczupły, gdyż wszystkich Kozaków liczono wtedy na co najmniej kilka tysięcy. Zapoczątkowano w ten sposób podział Zaporożców na rejestrowych, pozostających w służbie państwa polskiego, i nierejestrowych, traktowanych czasami jak zwykli chłopi. Kozakom w dalszym ciągu przewodziła szlachta. W historii Zaporoża trwale zapisały się takie nazwiska jak choćby bardzo sławny Jan Oryszowski, Samuel Zborowski czy Mikołaj Jazłowiecki, dowódca rejestrowych od roku 1590. Zresztą problemu Kozaków nie należy traktować w kategoriach przynależności narodowej. W tamtych czasach Kozaczyzna była swoistym wielonarodowym bractwem, w którym poza Rusinami i Polakami spotykało się także Tatarów, Wołochów, a nawet Niemców. Po prostu kto tylko pragnął przygody, sławy i wolności, był banitą czy zbiegłym chłopem – uciekał na Zaporoże i zażywał swobody. Kozacy przyjmowali tam każdego, niezależnie od pozycji społecznej czy religii.

Sołonica

W miarę upływu czasu Kozaczyzna Zaporoska nabierała coraz większego znaczenia w Rzeczypospolitej. Kozacy byli potrzebni, czuli się częścią ówczesnego państwa polskiego, ale jednocześnie stali jak gdyby poza wszelkimi podziałami społecznymi; tworzyli po prostu swoisty trzeci stan, obok szlachty i chłopów. W zamian za to domagali się zalegalizowania swojej pozycji, a więc między innymi zwiększenia swobód i rejestru. Tymczasem brakowało pieniędzy na wypłatę żołdu nawet dotychczasowym rejestrowym, a niektórych Kozaków szlachta traktować poczynała jako zbiegłych chłopów. W takich warunkach na Ukrainie wzrastał niepokój. Gdy w roku 1590 Sejm przyjął konstytucję ograniczającą swobody Kozaczyzny, Kozacy zerwali się do powstania.

Na czele pierwszego buntu przeciwko Rzeczypospolitej stanął w 1592 roku szlachcic podlaski Krzysztof Kosiński. Ten pierwszy ruch został dość szybko stłumiony, już jednak w roku 1594 wybuchło nowe powstanie Semena Nalewajki i Hrehorego Łobody. Dopóki na Ukrainie nie było wojsk koronnych, ogarnęło ono znaczne obszary Rusi, jednak gdy przeciwko zbuntowanym wyruszył hetman Stanisław Żółkiewski, sytuacja Kozaków zaczęła stawać się coraz gorsza. Pod naciskiem wojsk koronnych Nalewajko wycofał się na Zadnieprze, gdzie tabor kozacki oblężony został pod Łubnami, na uroczysku Sołonicy. W miarę upływu czasu mołojcom działo się coraz gorzej, aż wreszcie Kozacy zbuntowali się przeciwko Nalewajce, zrzucili go z hetmaństwa i skapitulowali przed Żółkiewskim. Wtedy to właśnie doszło do tragedii.

Do dzisiaj nie wiadomo właściwie, co się wówczas stało. W trakcie wychodzenia kapitulujących oddziałów kozackich z obozu doszło do nieporozumienia, w wyniku którego wojsko koronne rzuciło się na bezbronnych Kozaków i w krwawej rzezi wycięło znaczną



część znajdujących się w obozie mołojców. Sołonica zapadła w serca Kozaków i położyła się cieniem na późniejszych stosunkach polsko-kozackich, tym bardziej, iż przywódcy buntu, Nalewajko i jego towarzysze, zostali później ścięci i poćwiartowani w Warszawie. Na pewien czas na Ukrainie zapanował spokój.

Sicz

Zanim zajmiemy się dalszymi losami Kozaczyzny, przyjrzyjmy się samemu Zaporożu. Jak sama nazwa wskazuje, znajduje się ono za dnieprowymi porohami, na tzw. Niżu. Miejscem zamieszkania przynajmniej części Kozaków jest Sicz. Nazwa ta w dosłownym tłumaczeniu na język polski oznacza płot lub zasieki, jakie stawiano na Rusi przeciwko Tatarom. Sicz jest po prostu ufortyfikowanym obozem wojskowym, w którym odbywają się walne zgromadzenia wszystkich Kozaków, czyli „koła" generalne Zaporożców, przechowuje się proch, broń i dokonuje obioru starszyzny.

Innym ważnym pojęciem potrzebnym do swobodnego poruszania się w Kozaczyźnie jest termin „kosz". Pochodzi on z tureckiego i oznacza wielotysięczne stado owiec różnych, lecz związanych spółką właścicieli. „Koszem" nazywa się miejsce, w którym znajdował się zarządca spółki. Kozacy często używają obu tych terminów wymiennie. W zasadzie jednak „sicz" oznacza ośrodek władzy, natomiast „kosz" samą władzę albo miejsce tymczasowego jej pobytu.

Na Siczy znajduje się przede wszystkim skarbnica wojskowa, obszerny majdan, na którym obraduje koło generalne wojska zaporoskiego, 38 domów kurzeniowych, liczne szynki, później cerkiew. Wśród Kozaków dość szybko doszło do dużych podziałów majątkowych, toteż stoją tutaj także domy bogatej starszyzny zaporoskiej. Oprócz tego, Sicz stanowi od zawsze miejsce handlu, na którym sprzedaje się i kupuje wszystko, co możliwe. Łatwo można tu stracić, ale też i dorobić się fortuny.

Pierwsza **Sicz na Chortycy**, założona przez Bajdę Wiśniowieckiego, nie przetrwała długo. Po tragicznej śmierci swego założyciela w 1563 roku uległa ruinie. Cały czas jednak dumnie sterczą na wyspie kamienne umocnienia i długi na 800 piędzi (160 metrów), a wysoki na 70 piędzi (14 metrów) wał ziemny.

W tym samym czasie, gdy Wiśniowiecki fortyfikował Chortycę prawie 8 mil dalej na południe, na wyspie **Tomakówka**, pojawiła inna Sicz, powstała w wyniku spontanicznej inicjatywy samych Kozaków. W 1593 roku, po powstaniu Krzysztofa Kosińskiego, Tatarzy wykorzystali moment chwilowego osłabienia Kozaków i zdobyli wyspę, niszcząc na niej wszystkie fortyfikacje.

Jeszcze tego samego roku 4 mile dalej, na **Bazawłuku**, Kozacy założyli następną Sicz. Wyspa ta ma kształt trójkąta równoramiennego o trzymilowych bokach. Kozacy opasali obóz wałami ziemnymi i drewnianą palisadą oraz fosą. Centralną część Siczy zajmuje spory plac, tzw. majdan, gdzie odbywały się posiedzenia rad kozackich. Wokół majdanu wzniesione zostały magazyny, arsenał i pomieszczenia dla gości. Na majdanie znajdowała się także niewielka cerkiew oraz słup, do którego przywiązywano karanych przestępców. Nieco dalej stały zbudowane z chrustu, sitowia i gliny chaty (od XVII wieku budowano je z drewna). Były one siedzibą kureni czy kurzeni. Słowo „kureń" wywodzi się od tureckiego „küren", co oznacza krąg, obozowisko. W owych kurzeniach właśnie mieszkali Kozacy, stanowiący garnizon siczowy, dobierając się według miejsca pochodzenia.



Był więc np. kureń humański, kaniowski itd. Z biegiem lat kurzeniem zaczęto nazywać jednostkę wojskową, grupującą kilkuset Kozaków.

Dostępu do Siczy broniły wysunięte posterunki, złożone z patroli konnych, oraz strażnice stepowe, obsadzone na ogół przez jednego Kozaka, którego jedynym zadaniem było uprzedzenie współtowarzyszy o ewentualnym niebezpieczeństwie. Odbywało się to zwykle przez podpalenie przygotowanej wcześniej wiązki siana lub beczki smoły. Zrobiwszy to, Kozak gnał do Siczy.

Sicz Bazawłucka przetrwała aż do powstania Chmielnickiego, zyskując złą sławę źródła i siedliska niepokojów na kresach. Kolejnym ośrodkiem tego typu była położona nieco powyżej Bazawłuku **Sicz Mikityńska**. Tu właśnie zatrzymał się Bohdan Chmielnicki przed rozpoczęciem działań przeciw Rzeczypospolitej. Podobna do Bazawłuckiej i jak tamta zaopatrzona w cerkiew, przetrwała zaledwie 14 lat.

W roku 1652 Kozacy założyli nową Sicz, zwaną **Czartomlicką** lub **Starą**. Usytułowana była u ujścia Czartomlitku i rzeki Skarbnej. Od strony Sumskiej i Bazawłuku na opatrzonym palami wale o wysokości 6 sążni, ulokowane były strzelnice. Od drugiej strony, czyli od Czartomliku, sporządzono płaskie przedpole w razie niebezpieczeństwa okładane ogniem artyleryjskim z górującej nad Siczą baszty, mierzącej w obwodzie około 20 sążni. Po obu stronach baszty zbudowano wał ziemno-drewniany z olbrzymią liczbą strzelnic. Do wyjścia na wodę wykonano 8 drewnianych furt na szerokość jednego człowieka, również opatrzonych strzelnicami. Wyspa spokojnie mogła pomieścić nawet kilka tysięcy Kozaków. Całość w obwodzie mierzyła ok. 900 sążni.

Sicz Czartomlicka przetrwała do 1709 roku. Zniszczyły ją dopiero wojska Piotra I w odwecie za przejście hetmana Mazepy na stronę szwedzką, do obozu Karola XII.

Jak już wspomnieliśmy, na Siczy znajduje się 38 wielkich domów zwanych kurzeniami, gdzie mieszkają przebywający tu Kozacy. Kurzeń jest w pewnym sensie jednostką administracyjną. Każdy Kozak musi być przypisany do określonego kurzenia. Na czele każdego z nich stoi tzw. ataman kurzenny, wybierany przez Kozaków w obrębie kurzenia. Do jego obowiązków należy między innymi rozsądzanie drobnych spraw w obrębie kurzenia, pilnowanie skarbnicy wojskowej, a w czasie wojny wyznaczanie atamanów nakaźnych, dowodzących oddziałami wojskowymi.

Na Siczy nie wolno przebywać kobietom. Jeżeli Zaporożec ma żonę, musi zostawić ją w domu. Obecność niewiast może bowiem wywołać niezgodę wśród Kozaków, a już na pewno będzie przeszkadzać w obradach. Co do tego wszyscy Zaporożcy są absolutnie zgodni.

Nie wszyscy Zaporożcy zamieszkują jednak w obrębie Siczy. Najczęściej na zimę większość z nich rozchodzi się po całej Ukrainie, imając się różnych zajęć. Szynkują więc wódkę po gospodach, trudnią się rzemiosłem, wynajmują do ochrony miast lub do pocztów przy pańskich dworach. Czumacy jeżdżą z karawanami jako kupcy po całej Rusi, tabuńczycy wypasają konie na Dzikich Polach, a czabanowie hodują bydło. Wielu z Kozaków wraca do majątków swoich panów, zwykle jednak Zaporożcy nigdy nie zgadzają się na to, aby traktowano ich jak zwykłych chłopów pańszczyźnianych. Istnieje też oczywiście pewna grupa Kozaków, która pozostaje na zimę na Siczy; wielu też zakłada własne futory na Dzikich Polach – tak zwane zimowniki lub palanki, obwarowane dobrze przed napadem Tatarów. Są to dość prymitywne gospodarstwa kozackie, bardzo często składające się tylko z burdiugi – po prostu ziemianki lub kurnej chaty. Zaporożcy spędzają w nich zimę. Wiosną i latem – o ile jest to możliwe – wychodzą na wyprawy. Bogata starszyzna kozacka posiada zwykle własne folwarki i traktuje się ją niemal jak szlachtę (o ile nią rzeczywiście nie jest).

Koło generalne

Generalne koło wojska zaporoskiego zbiera się zwykle na początku stycznia, na Wielkanoc i 1 października każdego roku, lub w zależności od potrzeb. Do jego kompetencji należy wybór atamana koszowego i starszyzny oraz podejmowanie decyzji o wyprawach. Starszyznę wybiera się zwykle co roku, w styczniu. Do wyborów Zaporożcy dzielą się na dwa koła. W pierwszym obraduje **starszyzna**, w drugim – pozostali Kozacy, nazywani często **czernią**. W sumie przypomina to strukturę szlacheckiego sejmu Rzeczypospolitej. Oczywiście o tak ważnych sprawach, jak chociażby wybór koszowego, nie można radzić na sucho, stąd też na majdanie na Siczy stoją zawsze kotły z wódką. Podczas tak prowadzonych obrad często wybuchają różne bójki lub spory. Zdarza się, że pierwszym rozporządzeniem nowego atamana koszowego jest ścięcie lub utopienie poprzednika. Ale z drugiej strony – cóż, po gorzałce Zaporożcy gotowi byli iść nawet na pałac sułtana.

Równość kozacka

Na mocy prawa zwyczajowego, na Siczy panuje całkowita równość. Wszyscy Kozacy mają takie same prawa i przywileje. Faktycznie jednak bywa z tym różnie. Poza podziałem na regestrowych i nieregestrowych (wypiszczyków), pomiędzy Zaporożcami istnieją także różnice majątkowe. Co sprytniejsi, co obrotniejsi Kozacy dochodzą szybko do dość dużych majątków. Już w połowie XVII wieku uwidocznia się wśród Zaporożców podział

na bogatą starszyznę i biedną czerń, która jednak często potrafi narzucić tej pierwszej swoją wolę.

Wybory przeprowadza się jednogłośnie – co znowu podpatrzone jest w polskim sejmie. Zwykle jednak większość po prostu narzuca pozostałym swoją wolę. Na początku wykrzykuje się nazwiska kandydatów i uzgadnia właściwe ze starszyzną. Jeżeli wszyscy się zgadzają, delegacja wyprowadza wybranego z jego kurzenia na środek koła. Tutaj trzy razy prosi się go, aby przyjął urząd. Wedle zwyczaju, dwa razy ma on odrzucać prośby, zgadzając się zostać koszowym dopiero za trzecim razem.

– *Chodź z kurwy synu* – mówi się doń wówczas. – *Ciebie wybraliśmy. Ty będziesz teraz naszym bat'ką i będziesz nad nami panował.*

Zaraz potem sypie się wybranemu ziemię na głowę, przypominając, aby zbytnio nie wywyższał nad pozostałych Zaporożców i wręcza buławę – oznakę godności atamana koszowego.

Urzędy kozackie

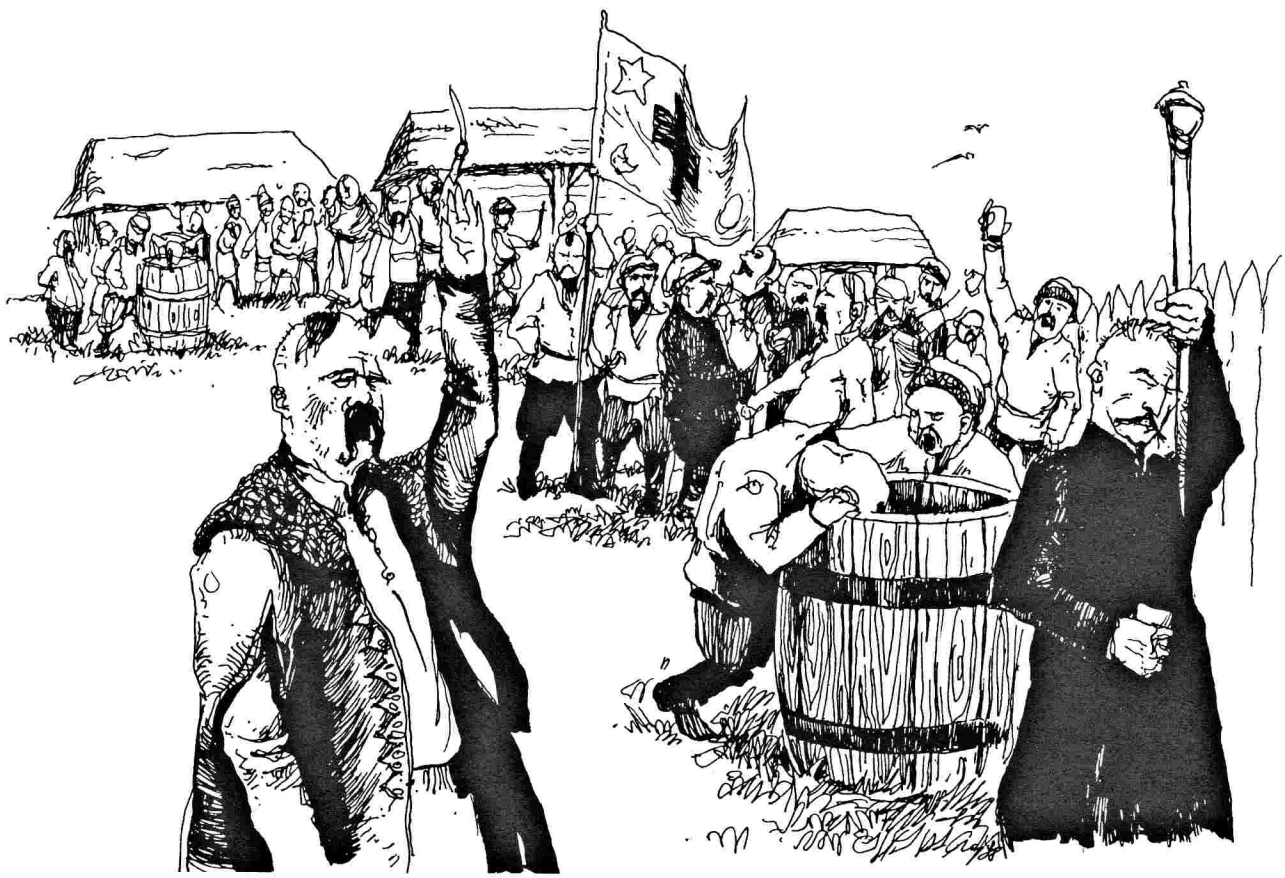
Ataman koszowy, nazywany często hetmanem, posiada na Zaporożu pełnię władzy cywilnej i wojskowej. Może wydawać wyroki śmierci, prowadzić politykę, przyjmować poselstwa. Jest też naczelnym dowódcą wojskowym oraz zatwierdza Kozaków na ich urzędach.

Następny w hierarchii jest **sędzia**, a dalej **pisarz**, zarządzający kancelarią wojska zaporoskiego. Naczelny **asawuł** i podlegli mu ludzie pilnują z kolei porządku na Siczy, gromadzą proch, furaż i żywność na wyprawę. Istnieje też kilka innych, pomniejszych urzędów. Np. **kantarzej**, zajmujący się kontrolowaniem wag na bazarach Siczy. Z czasem pojawiają się coraz to nowe godności, najczęściej wzorowane na aparacie administracyjnym Rzeczypospolitej, jak np. **podskarbi**, zajmujący się finansami.

Prawo kozackie

Wśród Kozaków Zaporoskich obowiązuje nadzwyczaj surowy system kar. Sądzi się zwykle wedle prawa zwyczajowego. Najczęstszymi karami są chłosta i śmierć. Tej ostatniej kary istnieje kilka rodzajów. Najgorszymi niewątpliwie są zakopanie żywcem w ziemi czy zatłuczenie kijami. Skazanego przywiązuje się często do pala na majdanie, po czym zostawia samego. Każdy, w zależności od fantazji, może zrobić z nim, co chce – bić, wyłupić oczy, obciąć uszy. Najczęściej kończy się to śmiercią skazanego. Jeżeli jednak przestoi przy palu określony czas i pozostanie żywy, darowuje się mu wolność.

Najbardziej honorowym rodzajem śmierci, poza śmiercią z szablą w ręku na polu bitwy, jest dla każdego



Kozaka wbicie na pal. Zaporożcy wcale nie okazują przed nim lęku. Wprost przeciwnie – niektórzy czasami pomagają katu uwagami: *„krywo idet, pane mistru"*, jeśli ostrze pala wchodzi krzywo. Ma to zresztą swoje uzasadnienie. Jeżeli pal wchodzi prosto, po postawieniu gładko dociera do serca skazanego, powodując dość szybką śmierć. Jeżeli wbity jest krzywo – może wyjść bokiem bądź zaczepić się o żebra. W takim wypadku ofiara może konać nawet przez kilka dni.

Stroje

Z ubiorem Kozaków jest bardzo różnie. Zwykle noszą oni długie buty na obcasach, hajdawery, czyli szerokie, bufiaste spodnie, żupany i futrzane czapki. Z jednej strony ludzie powiadają, że Kozak nosi spodnie i koszulę dotąd, dopóki same z niego nie spadną, a za każdym razem, gdy stawia nogę w bucie, zamiast podeszwy widnieje odcisk bosej stopy, z drugiej jednak każdy mołojec lubi pokazywać się w dostatnim żupanie, z kosztowną szablą u pasa. Moda nakazuje nie zwracać uwagi na strój, więc Zaporożec potrafi w ciągu jednej nocy przepić wszystko, co ma na sobie, bądź też, przyodziany w najlepsze szaty, wykąpać się w dziegciu, którego używa się na Niżu do zabezpieczania się przed komarami. Ubiór Kozaków w zasadzie nie różni się od ubioru biednej szlachty. Bogatsza starszyzna chodzi nawet w kontuszach, deliach i kołpakach, ozdobionych czaplimi piórami, udając polską szlachtę.

Dużą ozdobą twarzy Zaporożca są wąsy, najlepiej długie i nawoskowane – wówczas zakłada się je za uszy. Kozacy golą sobie zwykle głowy, pozostawiając na środku niewielką kępkę włosów zwaną **oseledcem**. Zdarza się, że oseledce mają nawet 70 centymetrów długości. Zwykle według mody zakręca się je wokół jednego lub obu uszu.

Jadło i gorzałka

Kozacy nie jedzą zbyt wystawnych potraw. Nawet wtedy, gdy wracają z wypraw wolą wydać wszystko na gorzałkę, niż zjeść coś lepszego. Na wojnie zadowalają się suszonym mięsem i sucharami. Na Siczy jedzą chleb, ryby, a także sałamachę – potrawę przyrządzaną z kaszy i mąki. Oczywiście najczęściej spożywaną „potrawą" jest gorzałka. W spijaniu jej Kozacy są absolutnymi mistrzami.

Albrycht Stanisław Radziwiłł pisze w swoich pamiętnikach, że gdy w roku 1633 oddziały kozackie maszerowały pod Smoleńsk, już z daleka rozpoznać je można było po ordynarnym odorze gorzały. A przecież j.m. pan marszałek litewski także nie wylewał za kołnierz.



Czyli Kozacy piją dużo. Poza chadzkami (za pijaństwo w czasie wyprawy grozi kara śmierci) piją wszędzie. Prawdziwy Kozak, wracający z łupami na Ukrainę, musi zatrzymać się w gospodzie w Czehryniu, albo Korsuniu i w ciągu kilku nocy zamienić cały posiadany majątek na gorzałkę. Zwykle nie pijają nawet szklanicami, a najmniej półkwartą (1/2 litra). Podczas obrad koła na Siczy pije się zwykle zanurzając głowy w kotłach z wódką – czasami zdarzają się nawet przypadki utonięć, przy czym nie uważa się raczej takiej śmierci za hańbiącą Kozaka.

Inna rzecz, że pijane wówczas proste wódki miały mniejszą zawartość alkoholu niż obecne – wynosiła ona najwięcej 20%. Istnieje też jeszcze jedna rzecz, już niemal nie do uwierzenia. Zaporożcy znali lek na kaca!!!

To nie jest kłamstwo. Jakub Markowicz, podskarbi wojska zaporoskiego, pisał w XVIII wieku, iż Kozacy posiadają jakiś tajemny proszek, który piją po jedzeniu razem z wódką różaną. Zawroty głowy i nudności przechodzą po nim od razu. Niestety, receptura owego tajemniczego proszku nie dotrwała do naszych czasów, a wielka szkoda.

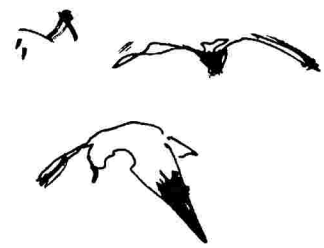
Równie ciekawie, jak obyczaje kozackie, przedstawia się sztuka medyczna na Zaporożu. Oczywiście najskuteczniejszym lekiem na wszystkie choroby, poczynając od wzdęcia, a kończąc na febrze, jest dla Kozaków gorzałka, zmieszana z prochem strzelniczym.

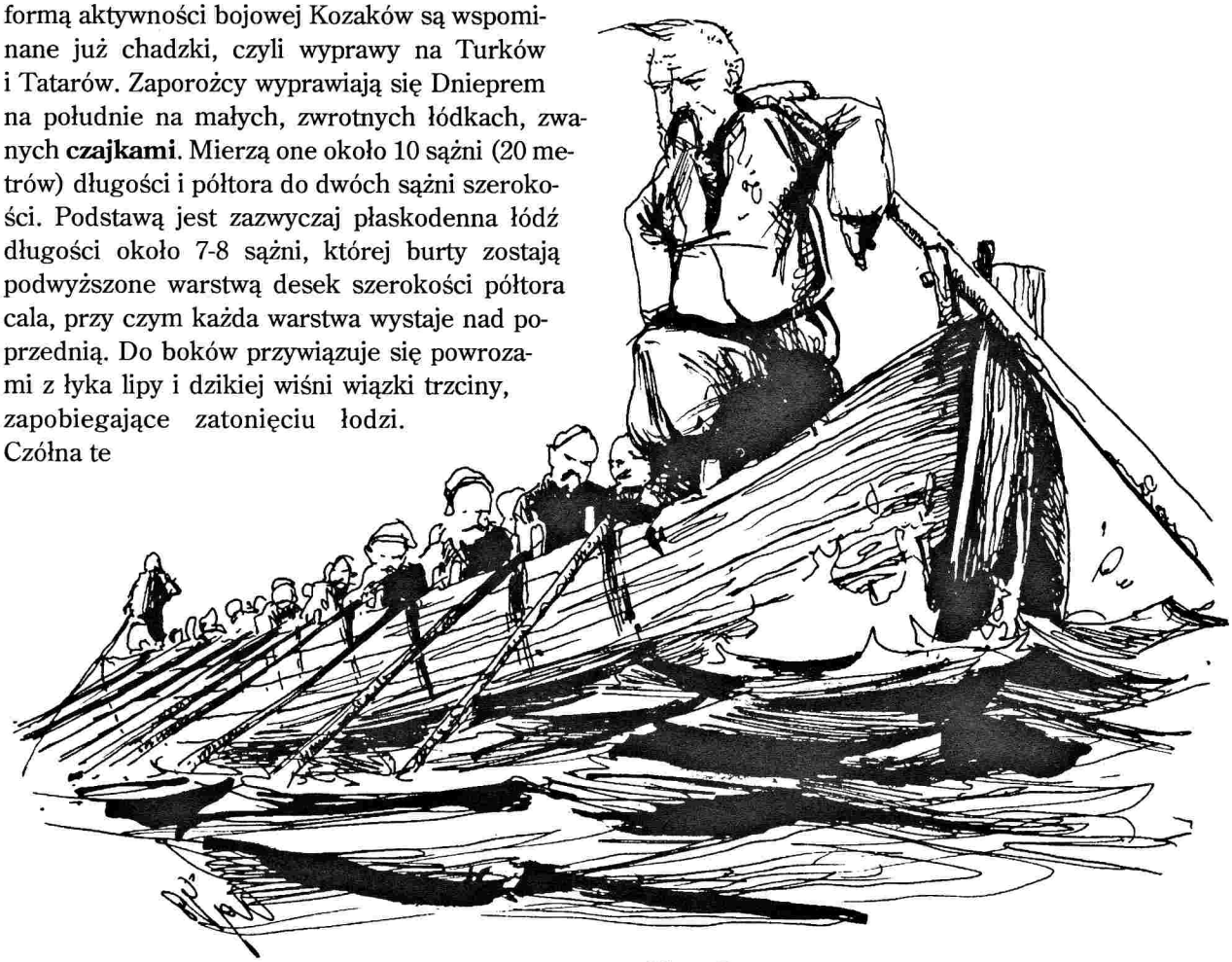
Z kolei rany najlepiej goją się po przyłożeniu ziemi zmieszanej ze śliną. Jeżeli chodzi o wierzenia Zaporożców, to są one podobne do naszych. W końcu należymy do tej samej rodziny narodów słowiańskich, co i Rusini. I tak ukraiński upip to nasz upiór, przy czym na Rusi oznacza on także ducha zmarłej osoby. Zmej to z kolei znajomy żmij. Za to nie bardzo wiadomo, czym faktycznie jest wij, opisany przez Mikołaja Gogola. Być może stanowi on pewną odmianę wił – dusz dziewcząt lub zamordowanych kobiet. Na Zaporożu najlepszym sposobem na upiora jest zwykle poświęcona szabla bądź krzyż. Powszechnie stosuje się także amulety z powroza wisielca czy genitaliów pokonanych wrogów (przede wszystkim pogan – Tatarów). Dużą moc magiczną mają też wedle Zaporożców zdobywane w trakcie wypraw perskie lub arabskie, nieznane na Ukrainie monety, no i oczywiście chorągiew wojska zaporoskiego, przedstawiająca archanioła z mieczem.

Wyprawy kozackie

Pisząc o Kozakach nie sposób nie wspomnieć o organizacji wojskowej Zaporoża. Najczęstszą formą aktywności bojowej Kozaków są wspominane już chadzki, czyli wyprawy na Turków i Tatarów. Zaporożcy wyprawiają się Dnieprem na południe na małych, zwrotnych łódkach, zwanych **czajkami**. Mierzą one około 10 sążni (20 metrów) długości i półtora do dwóch sążni szerokości. Podstawą jest zazwyczaj płaskodenna łódź długości około 7-8 sążni, której burty zostają podwyższone warstwą desek szerokości półtora cala, przy czym każda warstwa wystaje nad poprzednią. Do boków przywiązuje się powrozami z łyka lipy i dzikiej wiśni wiązki trzciny, zapobiegające zatonięciu łodzi. Czółna te wyposażone są ponadto w maszt z żaglem, używany jednak tylko w czasie ładnej pogody. Podstawym napędem łodzi są jednak wiosła, poruszane przez 10-15 wioślarzy przy jednej burcie. W czajce mieści się około 50-70 ludzi w pełnym uzbrojeniu, z wyposażeniem i prowiantem. Prędkość łodzi jest niebagatelna. Kiedy nie jest wspomagana żaglem, dochodzi do 2 mil na godzinę (16 km/h) na pełnym morzu.

Flotylle czajek są wielkim postrachem Turków, tym bardziej iż Morze Czarne, od ujścia Dniepru do Anatolii, Kozacy, przy sprzyjającym wietrze, przebywają zwykle w ciągu około czterdziestu godzin.





Zapłakała Ukraina, bo nie ma z czego żyć,
Zadeptała Orda końmi dzieci maleńkie,
A wszystkich młodzieńców wzięto do niewoli;
Jak wzięli, to pognali do pana, do chana.
Czy się godzi, panie-bracie bzdury malować,
Bierz długą, ostrą szablę i idź wojować:
Hej, ty staniesz w bramie, a ja za węgłem,
Zadamy klęskę wrażemu Turkowi.
Hej, ty staniesz z szabelką, a ja z kułakami
Hej, żeby sława nie przepadła między Kozakami.

Największe natężenie wypraw kozackich miało miejsce w pierwszej połowie XVII wieku. W roku 1606 Kozacy zdobyli jedną z najbardziej umocnionych twierdz na wybrzeżu Morza Czarnego – Warnę. W 1613 – Trapezunt i Synopę. Jednak najbardziej szaleńcza wyprawa kozacka miała miejsce w roku 1615. Zaporożcy spalili wówczas przedmieścia Konstantynopola! Ponoć sułtan niemal umarł ze strachu, widząc ognie z okien swojego pałacu. Wysłana w pościg za kozackimi czajkami flota turecka została rozgromiona w bitwie u ujścia Dniepru. Strach przed Zaporożcami był wówczas w Turcji tak wielki, że żołnierzy osmańskich, wysyłanych przeciwko Kozakom, trzeba było zapędzać na statki batami. Kozackie chadzki na Turcję stały się w końcu jedną z przyczyn wojny polsko-tureckiej w 1620 i 1621 roku. Armia kozacka pod Piotrem Konaszewiczem Sahajdacznym stanęła wówczas u boku wojsk polskich pod Chocimiem. Wielokrotne wyprawy na Turcję niejednokrotnie prowadziły do zatargów z Rzecząpospolitą, która obawiała się konfliktu ze swym południowym sąsiadem.

Wbrew powszechnemu mniemaniu, Kozacy bardzo słabo biją się konno, a już nigdy nie dostoją w otwartym polu jeździe Rzeczypospolitej. Wilhelm Beauplan, przebywający na Ukrainie w pierwszej połowie XVII wieku pisze, iż 200 polskich jeźdźców rozbijało w otwartym polu 2000 jazdy zaporoskiej.

Najmocniejszą formacją kozacką jest więc piechota, a i to przede wszystkim osłonięta umocnieniami. Kozacy walczą zwykle pod osłoną warownego taboru. Nacierający przeciwnik dostaje się najpierw pod ostrzał z rozmaitych rusznic i dział, po czym przez umiejętnie zamaskowane bramy taborowe wypada do przeciwnatarcia kozacka jazda.

O poszanowaniu i miłości do Wielkiej Porty (Turcji) niech zaświadczy ten list Kozaków do sułtana tureckiego, napisany za atamaństwa Iwana Sirki:

Ty, szatanie turecki, czarta przeklętego bracie i towarzyszu, sekretarzu samego Lucypera! Jaki z ciebie, u diabła, rycerz? Nie jesteś godzien panować nad synami chrześcijańskimi; nie boimy się twego wojska, będziemy się bić z tobą na lądzie i w wodzie.

Tyś kucharz babiloński, kołodziej macedoński, gorzelnik jerozolimski, kozołup aleksandryjski, świniarz Wielkiego i Małego Egiptu, sajdak tatarski, kat kamieniecki, złodziej podolski, wnuk samego potwora, błazen całego świata i zaświatów, Boga naszego dureń, morda świńska, pies rzeźnicki, łeb nie chrzczony, oby cię czarci porwali!

Tak ci Kozacy odpowiedzieli, plugawcze!

Dnia nie wiemy, gdyż kalendarza nie mamy; miesiąc na niebie, rok w książce, a dzień taki sam u nas, jak i u was, pocałuj nas w dupę!

Ataman koszowy Iwan Sirko
wraz z całym Koszem Zaporoskim

Tabor

Stepowe równiny Dzikich Pól preferują dwa różnorakie sposoby prowadzenia walki, czy może przemieszczania się wojska. Pierwszy rezerwują sobie znakomici jeźdźcy, tacy jak Tatarzy. Polega on na błyskawicznym podjeździe oddziałów, nie spowolnianych balastem wozów taborowych i oddziałów pieszych. Nosi on nazwę „komuniku". Kozacy jednak preferują walkę pieszą. Ich podstawowym atutem jest znakomite wykorzystanie siły ognia broni palnej. Goły step nie daje wszak odpowiedniej osłony czy kryjówki przed tego typu atakiem. Chcąc się samemu zabezpieczyć, jako swoistej ruchomej fortecy używają taboru. Obrona taborem nie jest niczym odkrywczym ani nowym. Zaporożcy jednakże doprowadzili ten właśnie sposób walki do rzadko spotykanej perfekcji i mistrzostwa.

Tabor to kilka rzędów zaprzężonych w konie wozów, ustawionych w kształt zbliżony do czworoboku lub koła. Kiedy podjęta zostaje decyzja o obronie w danym miejscu, koła wozów spina się łańcuchami, podnosi hołoble (dyszle, w które wprzęga się konia), a między wozami przygotowuje stanowiska strzeleckie. Działa umieszczane są w rogach taboru. Niekiedy dla wzmocnienia obrony wokół taboru kopie się rowy, nadsypuje wały oraz konstruuje różnej maści pułapki. Wewnątrz sytuuje się piechota i jazda, kąsająca przeciwnika krótkimi podjazdami.

Zdobycie takiego umocnienia jest prawie niemożliwe. Chociaż w historii i na to są przykłady. Oto mocno pijany hetman Mikołaj Potocki, prowadząc jazdę wprost na tabor wroga, zanim się zorientował, wskoczył do jego wnętrza. Faktem tym był równie mocno zaskoczony, jak broniący fortecy Kozacy.

W wojnach Rzeczypospolitej

Spokój na Ukrainie, pomimo wspólnego polsko-kozackiego zwycięstwa pod Chocimiem w 1621 roku, nie trwał długo. W 1625 i 1630 roku wybuchły nowe powstania kozackie. Ponieważ zakończyły się one połowicznym sukcesem wojsk polskich, które nie mogły zdobyć dobrze umocnionych taborów, rejestr kozacki podwyższony został do 8 tysięcy ludzi. Jednak Rzeczypospolita ciągle nie dawała Kozakom tego, o co szło im od samego początku – szlachectwa lub jakiejś innej formy uznania ich szczególnego statusu. Z powodu trudności skarbowych decydowała się na półśrodki. Oczywiście nie przeszkadzało to wcale w wykorzystywaniu Kozaków w prowadzonych wojnach.

Sokolątko-synu, uczyń wedle mojej woli:
Sprzedaj konia wronego i powróć do domu!
Matko-sokolico, ja konia nie sprzedam;
Mojemu wronemu koniowi słońca potrzeba.
Sokolątko-synu, ryb nie nałowimy,
Nic nie będzie do jedzenia, głodni zostaniemy.
Matko-sokolico, pozwól-że pohulać,
Będę hulał, hulał i szukał doleńki.
Sokolątko-synu, chyba teraz czas?
Czas już, matko, czas dla orłów.
Hej, przywiozę tobie, matko, trzy żupany,
Wszystkie trzy żupany srebrem będą tkane;
Między nimi jeden zdarty nawet z chana.
Hej, żegnaj-że, matko moja, ja pójdę do chana!

Zaporożcy walczyli po stronie Rzeczypospolitej w wojnie o ujście Wisły 1626-29, smoleńskiej 1632-34, brali też udział w bitwie pod Ochmatowem w 1644 roku, podobnie jak wcześniej w wyprawach Dymitrów Samozwańców na Moskwę 1604-1610 i w wojnie polsko-moskiewskiej 1609-1619. Gdy w roku 1636 Rzeczpospolita rozpoczęła budowę warownej twierdzy Kudak na Dnieprze, chcąc ująć Kozaczyznę w karby, w rok później wybuchło nowe powstanie – Pawluka.

To nie chmury z bujnym wiatrem
Z Dniepru nadciągają,
Ale Pawluk z Ostranicą
Lachów okrążają.
Wielu panów zabijała
Gołota burłacka,
Lecz przeciwna była temu
Starszyzna kozacka.
Ucieszył się pan Potocki
Na wiadomość taką,
W niedzielę, pod Kumejkami
Napadł na gołotę.
Oj, wraży panowie-Lachy
Coście narobili,
Ilu biednych Zaporożców
Ze świata zgładzili.
A starszyzna borowiecka
Tak o siebie dbała,
Że Pawluka Potockiemu
Sama wnet pojmała.

Stłumienie tego ruchu i kapitulacja Zaporożców pod Borowicą w grudniu 1637 roku nie przeszkodziły w wybuchu następnego buntu Huni i Ostranicy w rok później. Tym razem Rzeczypospolita ukarała Kozaków surowo – narzucając im władzę królewskich komisarzy i podporządkowując całą organizację Zaporoża hetmanowi koronnemu. Dodatkowo buntującą się Ukrainę spacyfikowano. Na dziesięć lat zapanował spokój, nazywany później „złotym pokojem". Ale potem nadeszła burza.

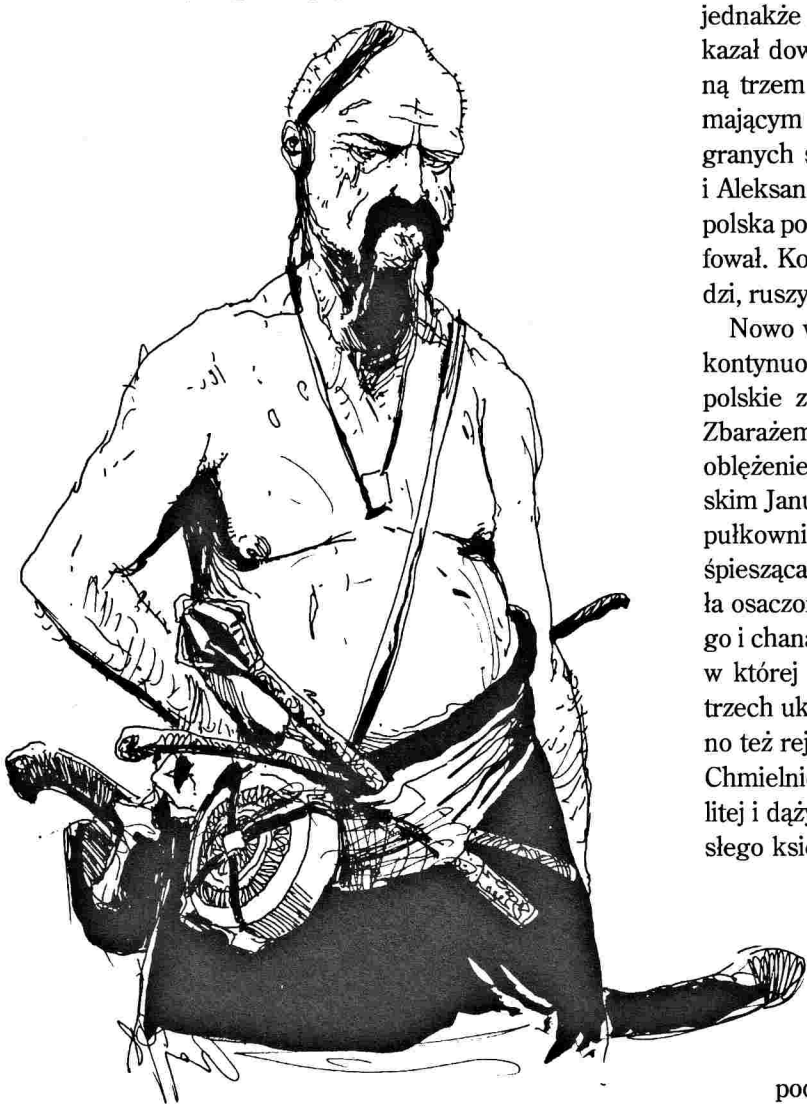
Złoty pokój

W ciągu dziesięciu lat po 1637 roku na Ukrainie coraz szerszego rozmachu nabierała akcja kolonizacyjna. Spolonizowana szlachta ruska zainteresowana była, podobnie jak przybysze z zachodu, utwierdzaniem swej pozycji. Nieprawdą jest, iż jedną z przyczyn nowego powstania stał się wzmożony ucisk pańszczyźniany – pańszczyzna bowiem na Ukrainie nigdy nie doszła do takich wymiarów, jak na zachodnich terenach Rzeczypospolitej. Fatalna organizacja rozwijających się coraz bardziej wielkich magnackich fortun na Ukrainie stanowiła jednak idealne pole do wszelkich nadużyć i samowoli drobniejszych dzierżawców, Żydów i urzędników Rzeczypospolitej. To wszystko powodowało coraz większe nieza-

dowolenie chłopstwa, które już wkrótce miało przerodzić się w nienawiść do szlachty – polskiego lub ruskiego pochodzenia. Na to wszystko nałożyły się jeszcze podziały religijne i konflikt z Kozaczyzną. Pod koniec „złotego pokoju" Kozacy zaporoscy byli tak zdesperowani, że godzili się już na wszystko, nawet wezwanie obcej pomocy, byleby tylko zmienić swój status społeczny. Kozacy po prostu pragnęli być szlachtą, chcieli znaczyć więcej, niż dotychczas, bo – jak już wspomniano – byli przekonani o własnej sile.

Ukraina w ogniu

W roku 1648 wybuchło największe z powstań kozackich, które wstrząsnęło potęgą dawnej Rzeczypospolitej. Zaczęło się od drobnej awantury. Otóż mieszkający w pobliżu Czehrynia szlachcic polski Bohdan Chmielnicki pokłócił się o kobietę z Danielem Czaplińskim – podstarościm, sługą Aleksandra Koniecpolskiego. Chmielnicki, zagrożony przez konkurenta, uciekł na Sicz. Gdy koło generalne wojska zaporoskiego wybrało go hetmanem Zaporoża, uzyskał pomoc tatarską i poderwał Kozaków do walki. Na skutek błędów hetmana wielkiego Mikołaja Potockiego, Chmielnicki rozgromił wojsko koronne pod Żółtymi Wodami i Korsuniem.



Burza wybuchła. Ukraina stanęła w ogniu. Takiej siły, jak wówczas, nie miało żadne z poprzednich kozackich wystąpień. Kozacy, czerń i ukraińskie chłopstwo masowo mordowali szlachtę, księży i Żydów. Wojska nadworne magnatów odpłacały się paląc miasta, pustosząc wsie, zabijając każdego napotkanego Kozaka czy chłopa. Na Rzeczypospolitą spadł cios jeszcze straszliwszy, niż Chmielnicki. Na kilka dni przed bitwą korsuńską zmarł Władysław IV. Powstanie wybuchło w idealnym momencie, gdy państwo polskie pozbawione było monarchy, a elity rządzące w znacznej części skłócone. Wprawdzie Jeremi Wiśniowiecki, największy wódz ówczesnych czasów, rozbił pod Konstantynowem i zmusił do odwrotu wojska kozackie Maksyma Krzywonosa, jednakże niechętny mu kanclerz Jerzy Ossoliński przekazał dowodzenie nad nowo sformowaną armią koronną trzem wybranym przez siebie regimentarzom, nie mającym zielonego pojęcia o wojnie. Po pierwszych wygranych starciach pod Piławcami Zasławski, Ostroróg i Aleksander Koniecpolski uciekli z pola bitwy, a armia polska poszła w całkowitą rozsypkę. Chmielnicki tryumfował. Kozacka armia, licząca już ponad sto tysięcy ludzi, ruszyła na Lwów i Zamość.

Nowo wybrany król Rzeczypospolitej, Jan Kazimierz, kontynuował walkę z Kozakami. W roku 1649 wojska polskie zamknęły się w ufortyfikowanym obozie pod Zbarażem, gdzie wytrzymały prawie dwumiesięczne oblężenie. Niestety, chociaż dowodzący wojskiem litewskim Janusz Radziwiłł rozgromił pod Łojowem oddziały pułkownika kozackiego Stanisława Krzyczewskiego, śpiesząca na pomoc Zbarażowi armia królewska została osaczona pod Zborowem przez wojska Chmielnickiego i chana tatarskiego Islama Gereja III. Zawarto ugodę, w której pod władzą Kozaków znalazło się terytorium trzech ukrainnych województw, do 40 tysięcy zwiększono też rejestr. W praktyce nie rozwiązywało to niczego. Chmielnicki i Kozacy przestali już bać się Rzeczypospolitej i dążyli w zasadzie do uzyskania własnego, niezawisłego księstwa kosztem Polski. Zamiary ich zostały pokrzyżowane. W 1651 roku, po odnowieniu się wojny, siły Chmielnickiego i Islama Gereja poniosły druzgocącą klęskę w bitwie pod Beresteczkiem. W roku 1654 Chmielnicki, nie czując się na siłach w walce z Rzeczypospolitą, poddał Ukrainę pod władzę Moskwy. Popełnił jednak błąd.

...Oj, Bohdanku
Nierozumny synu
Spójrz no teraz na swą Matkę
Spójrz na Ukrainę
[...]
Oj Bohdanie, żebym czuła,
że wygubisz nas wszystkich
Udusiłabym cię w łonie
Zabiła w kołysce
[...]
Stary Dniepr mój brat wysycha
Już mnie zaniedbuje
A mogiły sercu miłe
Moskal razkopuje
[...]

Oddając się pod opiekę cara nie przewidział, iż z opieki tej Ukraina nie wydostanie się aż do roku 1991.

Koniec Kozaków

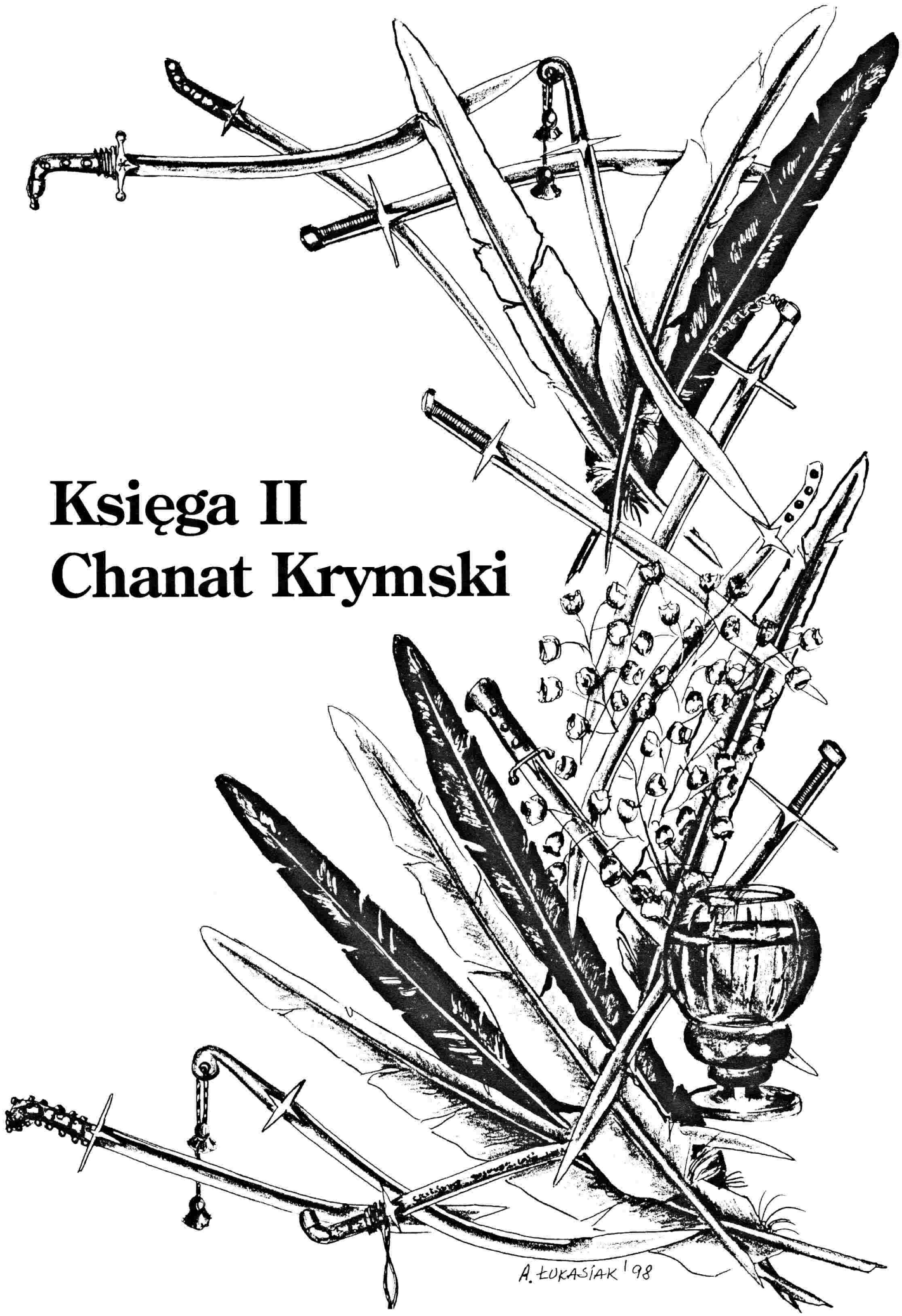
Następne lata wojen polsko-kozackich były wprost straszliwe. Obydwie strony prześcigały się w najdzikszych okrucieństwach. Po poddaniu się Chmielnickiego Moskwie Tatarzy przeszli na stronę Rzeczypospolitej, pozostając jej najwierniejszymi sojusznikami w walce z Moskwą i Kozaczyzną. Na Ukrainie gościli stale, zagarniając tłumy jasyru. Było go tak wiele, że na bazarach w Stambule niewolnika kupić można było za trzy strzały do łuku.

Dopiero po śmierci Chmielnickiego Rzeczypospolita zawarła z Kozakami Ugodę Hadziacką, według której terytorium Kozackie wchodziło w skład Rzeczypospolitej jako Księstwo Ruskie, jednakże na pojednanie było już za późno. Ukraina rozpadła się na dwie części – zachodnia pozostała przy Polsce, wschodnia zaś utrzymana została przez Moskwę. Kozaczyzna zmalała, zgasła. W XVII wieku z Siczy pozostał tylko cień dawnej świetności. Kozacy byli wojskiem pomocniczym carskiej Rosji, ale tylko dopóki stanowili potencjalną groźbę dla Rzeczypospolitej. Gdy jednak okazało się, że wielu z nich potajemnie sprzyja konfederatom barskim, po pierwszym rozbiorze Polski, w roku 1774, władze carskie zburzyły Sicz na Czertomeliku. Kozacy próbowali się bronić – bezskutecznie. Kto nie został zabity, poszedł w kajdanach na Sybir. Kozacy zapłacili za błędy Chmielnickiego unicestwieniem, a pamięć o dawnych czasach przechowała się jedynie w starych, ukraińskich dumach.

Oj, jak będę, bracie, umierał wśród stepu,
To przy mojej śmierci nikogo nie będzie.
„Będę przy niej, bracie, ja, siwoskrzydły orzeł.
Będziemy czuwać przy twojej śmierci,
Zajmiemy się twoim ciałem i będziemy cię wspominać,
Chować twoje żółte kości w tarninie!"

P i ę d ź – naturalna miara długości, której podstawą jest odległość między końcem kciuka i końcem małego palca rozpostartej dłoni męskiej, 8 cali (ok. 20 cm).

S ą ż e ń – naturalna miara długości oparta na odległości od siebie końców środkowych palców rozkrzyżowanych rąk (ok. 178 cm).



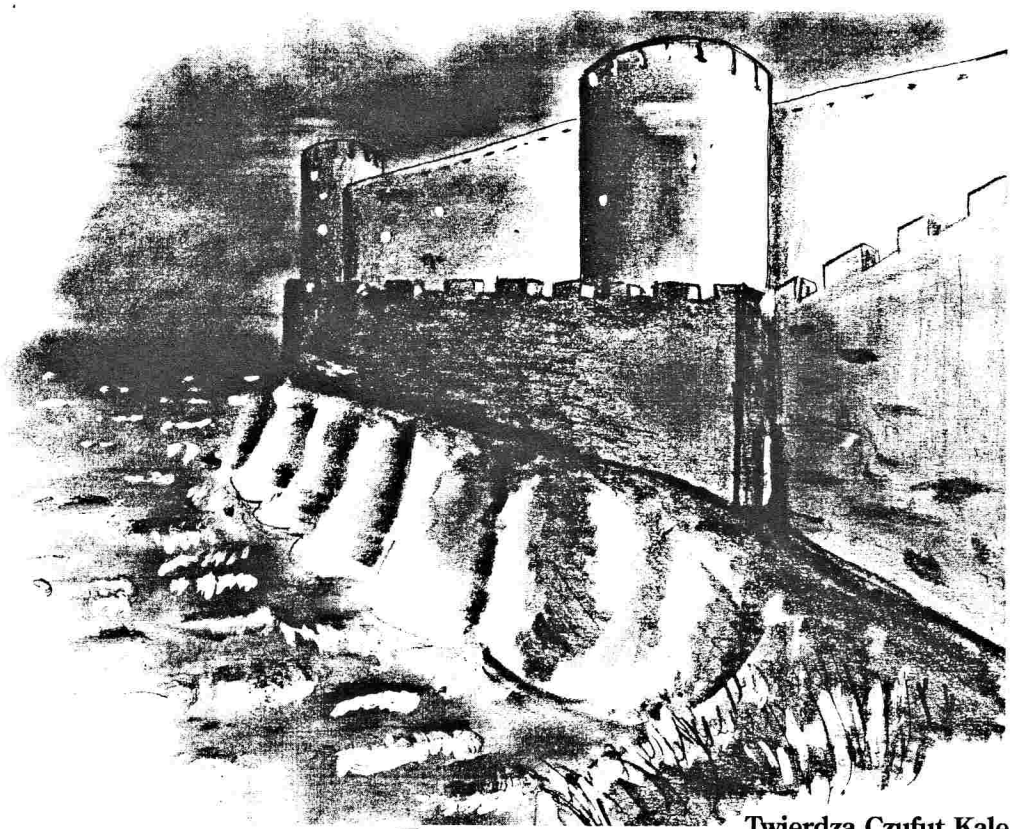
Księga II
Chanat Krymski

Scheda po Złotej Ordzie

Chcąc dobrze zrozumieć początek Chanatu Krymskiego, należy cofnąć się w historii Półwyspu Krymskiego do czasów Złotej Ordy. Jeszcze na początku XIII wieku, tzn. przed inwazją ord mongolsko-tatarskich, Krym zamieszkiwała ludność słowiańska oraz społeczność koczownicza zwana Połowcami. Na wybrzeżu leżały bogate miasta kupieckie założone w XI wieku przez Genueńczyków, takie jak Kaffa czy Sudak, w których mieszkali głównie wspomniani Genueńczycy i Francuzi. Płaciły one trybut Połowcom za pozostawienie ich w spokoju. W 1223 roku Krym najechali, nie zważając na umowy, władcy seludżyccy z Anatolii. Wynikiem owego najazdu było osiedlenie się na Krymie znacznej liczby Turków i przemieszanie się przybyszów z wymienionymi już Włochami, Francuzami, a także Słowianami, Grekami, Ormianami, Karaimami (ludność turecka wyznająca religię mojżeszową) i Żydami. Północna część półwyspu zamieszkana była przez ciągle napływających Tataro-Mongołów, południowa zaś przez mieszankę narodowościową o rozmaitych wyznaniach.

W XIV wieku najważniejszym ośrodkiem miejskim Krymu stał się Sołhat. Tu znajdowały się liczne meczety, klasztory derwiszów, medresy nauczające chłopców zasad Koranu, bazary i targowiska. Nic więc dziwnego, że miasto stało się ośrodkiem akcji misyjnej islamu w kierunku północy i Kaukazu. Zbudowane fortyfikacje kami bronić miasta przed l w tych czasach wr Wkrótce Sołhat sta siedzibą namiestnil zarządzających K mem w imieniu Złot Ordy. Ale w mieście kwitła też opozycja przeciw chanom, która dążyła do niezależności Krymu. Tasz Timur jako pierwszy odmówił posłuszeństwa chanom z Seraju. Samodzielna prawie pro wincja Złotej Orc przekształciła się w C Krymski w latach 14 za panowania wnu Hadży Gereja. Stało się to w następstwie najazdu Sajjida Ahmeda, prowadzącego Tatarów Wielkiej Ordy na Podole, Ruś i Wołyń. Oddziały polsko-litewskie, wsparte Tatarami Hadży Gereja (już wcześniej związanego z Polską traktatami), rozgromiły wojska chana z Seraju, a jego samego uwięziły w Kownie. Z początku władza Gerejów rozciągała się tylko na część półwyspu. Sporo miast wybrzeża, między nimi również Kaffa, nie uznawały jej, w dalszym ciągu podporządkowując się Serajowi. W zamian za pomoc królewską chan krymski ustanowił darowiznę. Dał formalne upoważnienie Kazimierzowi Jagiellończykowi (jako Wielkiemu Księciu litewskiemu) do władania dawnymi tatarskimi ziemiami na Rusi Południowej i Zachodniej, łącznie z Nowogrodem Wielkim. Dokument ten wymieniał prawa królewskie do: Kijowa, Łucka, Kamieńca Podolskiego, Bracławia, Czerkas, Sokala, Brześcia, Smoleńska, Putywla, Rylska, Kurska, Starobuda, Briańska, Mceńska, Lubucka i Tuły.

W roku 1453 Turcy zdobyli Konstantynopol, kładąc kres Cesarstwu Bizantyjskiemu. Blady strach padł wówczas na kolonie genueńskie. Przecięcie przez Turków szlaków handlowych groziło bowiem załamaniem ich gospodarki. Wkrótce też armia Hadży Gereja, wsparta z morza flotą turecką, zaatakowała potężne fortyfikacje Kaffy. Mury co prawda wytrzymały, ale oblężone miasto



Twierdza Czufut Kale

ugięło się, zobowiązując się wypłacać corocznie 1200 sztabek srebra Tatarom i 3000 Turkom. Po tym zwycięstwie Hadży Gerej został władcą całego Krymu, w tym takich miast jak Kirkyeri, Sołhat, Kaffa, Kercz i Tamań, a także panem Kipczaku (stepów od Dunaju po Kazachstan) i Kubania.

Walka o władzę na Krymie po śmierci Hadży Gereja spowodowała zawarcie sojuszu Mengli Gereja (młodszego syna Hadży) z carem Moskwy Iwanem III przeciw Wielkiej Ordzie i państwom jagiellońskim, czego efektem był najazd Tatarów na Podole i Ruś Czerwoną w 1474 roku. Wobec takiego obrotu sprawy Polska dostrzegła w państwie serajskim cennego sojusznika. W maju 1475 chan Wielkiej Ordy wpadł na Krym i zrzucił z tronu Gerejów. Wówczas jednak ci wezwali na pomoc Turków. Wielkiej Porty nie trzeba było dwa razy prosić. Kiedy po trwających cztery lata walkach, w roku 1478, na tronie Krymu zasiadł Mengli Gerej I, poddał się pod władzę sułtana Turcji.

Obszar państwa

W ciągu wieku XVI Chanat Krymski osiągnął obszar 200 tysięcy kilometrów kwadratowych. Powiększył więc swoje terytorium od czasów powstania prawie dziesięciokrotnie. W XVII wieku Półwysep Krymski, mimo że jego południowo-wschodnia część wchodzi w skład Imperium Osmańskiego, stanowi podstawową prowincję. Skupia największą część ludności, która odgrywa decydującą rolę w życiu politycznym i gospodarczym Chanatu. Tu również skoncentrowane są wszystkie ośrodki miejskie.

Jeśli chodzi o ukształtowanie powierzchni, Krym podzielony jest na dwie części. Małe, górzyste, bogato zalesione południe ze śródziemnomorskim klimatem oraz równinę stepową, stanowiącą resztę półwyspu. Trzy równoległe łańcuchy wapiennych Gór Krymskich dochodzą do samego wybrzeża i stromo wpadają do Morza Czarnego. Łagodność południowego klimatu i żyzność tutejszych gleb sprawia, że nieduża południowa część półwyspu stanowi prawdziwy spichlerz całego państwa. Szarożółty, spalony słońcem step rozciągający się we wnętrzu Krymu zielenieje i rozkwita tylko na wiosnę i to po bardzo obfitych opadach. Od reszty lądu Krym oddzielony jest wąskim przesmykiem perekopskim, strzeżonym przez twierdzę Perekop, opatrzoną fosą i potężnym, wysokim wałem.

Najlepiej rozwinięta część kraju należy do Porty i stanowi tzw. ejalet Kaffy. Ta dość rozległa prowincja, której namiestnicy sułtana zwykli narzucać swoją wolę, podzielona została w 1640 roku na ejalety: oczakowski – obejmujący tereny zachodniego wybrzeża Morza Czarnego z Oczakowem, oraz kaffeński – rozciągający się od Kaffy przez Kercz do Azowa.

Chanat to nie tylko Krym. Obejmuje on, oprócz półwyspu, także rozległe stepy czarnomorskie od Dniepru po ujście Donu, Manycza i Kubania oraz, patrząc wzdłuż wybrzeża, sięga aż do Gruzji. W dużej mierze od chanów na Krymie zależne są również ziemie Czerkiesów, czyli północny Kaukaz do źródeł rzeki Terek.

Ordy nogajskie

Stepy czarnomorskie zaludnione są bardzo słabo. Koczują na nich plemiona Nogajów cieszące się sporą niezależnością, lecz mimo wszystko związane z Krymem. Należą do nich ordy: **Mała, Jedykulska, Azowska, Perekopska, Oczakowska, Białogrodzka, Budziacka** i **Dobrucka**.

Nogaje koczujący między Kubaniem, Manyczem a Donem stanowią tzw. **Małą Ordę**. Część z nich, tworząc **Ordę Jedykulską**, przebywa na ziemiach położonych na lewym brzegu Dniepru, od Kizykermenu w pobliżu przeprawy tawańskiej aż do ujścia Końskiej Wody i wzdłuż jej biegu po same źródła. Koczowiska znajdują się więc w bezpośredniej bliskości Kozaków, grupując się głównie w pobliżu małych lewobrzeżnych dopływów dolnego biegu Dniepru. Jeszcze inni rozlokowali się pod Azowem, tworząc **Ordę Azowską**. **Orda Dżambojłucka** koczuje na terenach znajdujących się na południe od ziem Ordy Jedykulskiej, na Lewobrzeżu, główną siedzibę mając w Perekopie. Stąd zwana jest powszechnie **Perekopską**. **Orda Oczakowska**, czasem zwana Jambolucką, ma w swym władaniu terytoria prawego brzegu Dniepru od ujścia Kamienki do Bohu i z jego biegiem w dół do Oczakowa. To właśnie z tą ordą najczęściej stykają się Kozacy, walcząc zimową porą na zamarzniętym Bohu. Dalej na południe między Bohem a Dniestrem panuje **Orda Białogrodzka**, inaczej zwana Jedysańską. **Tatarzy budziaccy** mieszkają na wybrzeżu Morza Czarnego, między Dniestrem a Dunajem. Najdalej wysunięta w kierunku Imperium Osmańskiego jest **Orda Dobrucka**.

Ordy nogajskie utrzymują ścisły związek z państwem Gerejów. Biorą udział w wyprawach wojennych prowadzonych i organizowanych przez chana oraz uczestniczą w życiu gospodarczym Chanatu. Bronią jednak swej niezależności, wielokrotnie występując przeciw władzy w Bakczysaraju. Niechętnie również podporządkowują się sułtanowi. Uczestniczą jednak w większości wypraw tureckich ze względu na bogate łupy i jasyr. Najchętniej jednak same rozpuszczają czambuły po terytorium sąsiadów, żyjąc z grabieży i sprzedaży niewolników.

Skarby pól i lasów

Pierwszym filarem gospodarki Chanatu Krymskiego jest handel niewolnikami, a drugim hodowla. Większość Tatarów prowadzi na wpół koczowniczy tryb życia. Już od kwietnia rodziny krymskie wraz z niewolnikami i stadami zwierząt ruszają w step. Przewożą cały swój dobytek niewielkimi wozami, zaprzężonymi w 1-2 wielbłądy lub woły. *Kibitki*, bo tak się owe pojazdy nazywają, są pokryte wojłokiem chroniącym przed wiatrem, zimnem i deszczem i mogą pomieścić od 4 do 5 osób. Z wypasu Tatarzy powracają w październiku, czyli w porze zimnych wiatrów i deszczów, kiedy step zamienia się w trzęsawisko. Jednak kiedy mrozy skują Dniepr i inne rzeki, ponownie ruszają ze swymi zwierzętami w step, gdzie przebywają do lutego. W chatach pozostają więc tylko jesienią i zimą, chroniąc się przed deszczem i błotem. Domy tatarskie zbudowane są z cienkich pni drzewa obłożonych gliną lub błotem i pokrytych trzciną.

Wielu Tatarów prowadzi osiadły tryb życia i uprawia rolę. Pracują na niej niewolnicy – polscy, ruscy, moskiewscy, mołdawscy, wołoscy i węgierscy. Na Krymie uprawia się głównie jęczmień, żyto, pszenicę i kukurydzę. Zbiory są tak dobre, że część stanowiącą nadwyżkę eksportuje się do Turcji. Duże znaczenie odgrywa również sadownictwo. Na północy obficie owocują grusze, wiśnie, czereśnie i jabłonie, na południu zaś, w ejalecie Kaffy, figi, granaty, cytryny, pomarańcze, oliwki, morele, śliwy, morwy, winne grona, pigwy, a nawet goździki. W ostępach leśnych znajdują się barcie pełne miodu. Miody krymskie ze względu na niepowtarzalny smak i aromat uważane są za najprzedniejsze i cieszą się wielkim uznaniem.

Oprócz wojen, okolice Krymu nawiedzają regularnie dwie plagi. Pierwszą z nich jest szarańcza, często dziesiątkująca tatarskie zboża, drugą natomiast występujący na południu kraju masowy wylęg jadowitych węży.

Uzupełnieniem hodowli i uprawy są polowania. Sarny, łanie i dzikie kozły stanowią podstawę zwierzyny łownej. Cenniejsze jednak i chętniej widziane na stołach jest ptactwo. W licznych rzekach, rozlewiskach i zatokach żyje istne zatrzęsienie gęsi, kaczek, łabędzi, kormoranów i pelikanów. W górach i na wybrzeżu są też stada jarząbków, przepiórek, kuropatw, bażantów i dropi.

Znacznie tańsze od mięsa są tu ryby. Inna sprawa, że Tatarzy gardzą rybami. Jedzą je jednak chrześcijańscy i żydowscy mieszkańcy Chanatu. Bardzo tani jest kawior, a do najbardziej poszukiwanych ryb należą ważące i po 80 funtów jesiotry.

Na Krymie wybiera się ze słonych jezior sól i eksportuje ją w znacznych ilościach do Imperium Osmańskiego. Ciekawostką jest fakt eksploatacji pokaźnych złóż ropy naftowej, nazywanej powszechnie „masłem ziemnym", używanej jako smar i paliwo do oświetlania pomieszczeń.

Ludność Chanatu

Szlachta i arystokracja stanowią zaledwie 1% społeczeństwa Krymu. Około 6% stanowi duchowieństwo. Reszta to chłopi, rolnicy lub pasterze. Są jednak ludźmi wolnymi i prawo muzułmańskie chroni ich przed usunięciem z ziemi, pozbawieniem mienia czy przekształceniem w niewolników. Poza służbą wojskową nie mają oni żadnych obowiązków wobec państwa i arystokracji. Służba zapewnia jednak znaczne korzyści majątkowe w postaci łupów i jeńców, dlatego chętnie ruszają na wszelkiego rodzaju wojenne wyprawy.

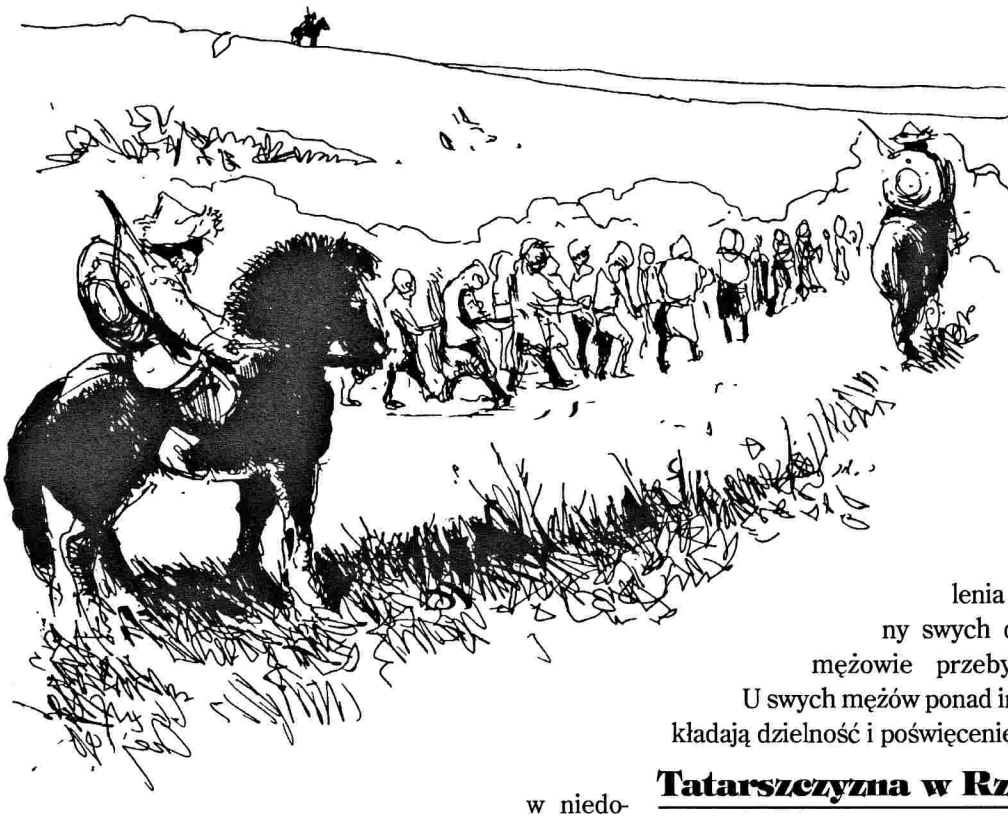
Liczne swobody ma również mieszkająca w Chanacie ludność niemuzułmańska. W dużych miastach żyją Ormianie, Grecy, Włosi z Genui, Żydzi i Karaimi. Wszyscy oni mieszkają w odrębnych dzielnicach na przedmieściach, a zajmują się głównie handlem, rzemiosłem, żeglugą i finansami. Specjalnymi przywilejami cieszą się tylko Karaimi (ludność pochodzenia tureckiego wyznająca judaizm), którzy mogą być kurierami, poborcami podatków, a bywa, że nawet zaufanymi dyplomatami chana.

Zupełnie odrębnymi grupami społecznymi są Nogaje i Czerkiesi.

Pierwsi koczują na rozległych przestrzeniach od Dobróży i Dunaju po Wołgę. Ci wywodzący się z plemion tureckich i mongolskich nomadowie stoją na znacznie niższym poziomie rozwoju niż Tatarzy krymscy. Przez stulecia tryb życia Nogajów prawie nie uległ zmianie. Mimo że są mahometanami, ku zgorszeniu Tatarów i Turków nie mają między sobą duchownych, nie zbierają się na modły i nie poszczą. Ponadto jedzą wieprzowinę. Żyją głównie z hodowli, myślistwa i rozboju. Za niewolników i skóry kupują sukno, narzędzia i broń.

Jeśli chodzi o dietę, jedzą głównie na wpół surową koninę (stąd w kuchni polskiej „tatar") oraz kawałki suszonego mleka zamiast chleba. Piją napój ze siadłego krowiego mleka zmieszanego z wodą, a od święta delektują się kumysem. Nogaje, poimo że wydają się dość prymitywni i dzicy, są nadzwyczaj gościnni. Podobno każdy przybysz zawsze otrzyma u nich strawę.

Zupełnie inna jest pozycja społeczna Czerkiesów zamieszkujących lesiste okolice Kubania. Ten bitny naród buduje gliniane, wiązane słomą domy, tworzące ukryte



w niedostępnych lasach wsie. Zaszyci w gęstwinie drzew Czerkiesi nie boją się ordy, unikają jednak walki na otwartym terenie. Zajmują się głównie myślistwem i prymitywną uprawą roli. Prowadzony przez nich handel ma na ogół charakter wymienny.

Czerkiesi odżywiają się bardzo skromnie, a upijają niezmiernie rzadko. Na ogół starcza im woda z miodem i sfermentowanym prosem. Powszechne jest u nich picie z bawolich rogów, innych naczyń do tego celu praktycznie nie używają. Toasty wznoszą, w przeciwieństwie do innych Tatarów, zawsze na stojąco. Czerkiesi ubierają się bardzo kolorowo, w jaskrawe koszule i burki ze skóry czy wojłoku. Przybyszów, o ile ci mają pokojowe zamiary, goszczą chętnie.

Czerkies ma tylko jedną żonę. Dopiero gdy ta pierwsza umrze, wolno mu wziąć dwie albo trzy. Czerkieski mają u Tatarów i Turków opinię najpiękniejszych kobiet świata. Dlatego na targach niewolników osiągają czasem zawrotne ceny.

Niewiasty

Pozycja kobiety Chanacie Krymskim jest dużo wyższa niż w jakimkolwiek innym kraju muzułmańskim. Tatarki uczą się w szkołach (co prawda niezbyt często, ale mogą). Z ich zdaniem musi liczyć się prawie każdy mąż, mogą również procesować się z nim o majątek. Zdarza się nawet, że żony wojowników chodzą wraz ze swymi mężami na wyprawy. Często bywa, że przebrana w męski strój Tatarka staje u boku męża czy wręcz sama rzuca się w wir walki. Wypływa to z dość powszechnej umiejętności posługiwania się bronią. Regularne najazdy na Chanat i wojny domowe zmuszają kobiety do doskonalenia sztuki wojennej i obrony swych domostw, w czasie gdy mężowie przebywają na wyprawach. U swych mężów ponad inne zalety Tatarki przedkładają dzielność i poświęcenie w boju.

Tatarszczyzna w Rzeczypospolitej

Dotycząca Tatarów literatura polska XVI wieku jest dość obszerna. Ukazało się kilka naprawdę doskonałych opisów Tatarszczyzny, które nie miały sobie równych na zachodzie Europy. Bodaj najlepszy z nich jest **Tractatus de deabus** (*Traktat o dwóch Sarmacjach*) Marcina Miechowity, wydany po raz pierwszy drukiem w Krakowie w 1517 roku. Mimo iż autor nigdy nie był na Wschodzie, dał dokładny opis życia Tatarów krymskich i nadwołżańskich, opierając się na skrzętnie zbieranych informacjach. Dzieło Miechowity w 1535 roku przełożył Andrzej Glaber z Kobylina. Pod wpływem traktatu Marcin Bielski napisał *Kronikę świata wszystkiego*, zawierającą m.in. również opis Tatarszczyzny. Znaczną wartość mają również dzieła Michalona Litwina i Jędrzeja Taranowskiego – choć nie pozbawione błędów i uproszczeń, dają bardzo plastyczny i pełny opis regionu i zwyczajów. Dość poczytna jest również książka Aleksandra Gwagnina, Włocha w służbie litewskiej, pt. *Kronika Sarmacji*.

Mieszkańcy Rzeczypospolitej wiedzą zatem bardzo wiele o Chanacie Krymskim. Niektórzy z nich znają jednak życie Tatarów z własnych pobytów na Krymie. Dla przeciętnego szlachcica to właśnie te wiadomości są podstawą wiedzy o Chanacie. Wiadomo, co bisurman to bisurman! Szerzą się więc plotki o ich okrucieństwie i nieludzkim postępowaniu czy wyglądzie. Panuje prawie powszechne przekonanie, że Nogaje przez osiem dni po urodzeniu pozostają ślepi – jako to wszelkim bydlętom przystoi.

Po narodzinach Tatarzy przez kilka dni pozostają bez możności rozwarcia oczu, jak to bywa na ogół u psów i innych zwierząt. Nie są oni wysocy, a najwyżsi z nich nie przerastają naszych średnich. Ludzie to raczej małej, aniżeli znacznej postury. Są krępi, lecz o dużych członkach i wysokich, a szerokich brzuchach. Mają potężne barki, krótkie szyje, duże głowy z niemal okrągłą twarzą, szerokie czoło, mało rozchylone, ale za to bardzo czarne i dość podłużne oczy, krótki nos, dość małe usta, zęby bieli kości słoniowej, cerę śniadą, włosy bardzo czarne, a twarde, jak końskie włosie. Jednym słowem, inne mają oblicze niźli chrześcijanie i już przy pierwszym wejrzeniu można ich rozpoznać.

E. Lassoty i W. Beauplana opisy Ukrainy

Na koniec tego krótkiego rozdziału należy niewątpliwie wspomnieć o dwóch późniejszych, lecz równie cennych relacjach z wyprawy na Ukrainę i Krym cudzoziemców Eryka Lassoty von Steblau i Vilhelma le Vasseura de Beauplana. Pirwszy – chętny pozyskać Kozaczyznę dla Habsburgów poseł cesarski, drugi – inżynier francuski w szeregach wojska polskiego, przekazali nam bardzo dokładne i szczegółowe diariusze swoich podróży. Mimo iż powstały stosunkowo późno, bo w dopiero w połowie XVII wieku, skierowały oczy Europy ku Ukrainie i Chanatowi.

Strawa

Tatarzy jadają przede wszystkim koninę, wołowinę, baraninę i mięso wielbłądzie. Bogatsi mają w jadłospisie również chleb, wino, słodkie napoje i sprowadzany z Turcji ryż. Prosty lud natomiast zadowala się mielonym prosem oraz kaszami jaglaną, gryczaną i jęczmienną. Do posiłków nie używają prawie soli, zastępując ją pieprzem, czosnkiem, cebulą i wschodnimi korzeniami. Typowo tatarskimi potrawami nazwać można *tałkan*, czyli suszony ser, jogurt i polewkę z ciasta. Powszechnym przysmakiem jest tu kumys – napój ze sfermentowanego klaczego mleka, jęczmienia i drożdży z dodatkiem piwa. Biedota natomiast delektuje się *czorbą* – wywarem z gotowanego mięsa z dodatkiem soli, trochę przypominającym nasz rosół. Przysmak również stanowi maślanka. Większość Tatarów raczy się tytoniem, a niektórzy poznali już smak kawy.

Mieszkańcy Chanatu Krymskiego surowo przestrzegają postów muzułmańskich. W czasie *ramadanu* (dziewiątego miesiąca księżycowego kalendarza muzułmańskiego, miesiąca postu) nie jadają od świtu aż do zmierzchu. Święta natomiast obchodzone są zawsze hucznie i wesoło. Największe uczty przypadają na ostatni dzień *ramadanu* zwany *bajram*.

Obyczaje

Wielkie przyjęcia odbywają się także z okazji wesela. Przed ślubem rodzice młodych długo targują się ze sobą o wysokość okupu za pannę młodą. Kiedy targ zostanie dobity, wszyscy udają się do *chodży* – dostojnika muzułmańskiego, który spisuje warunki umowy i udziela młodej parze ślubu. Uczta weselna trwa zwyczajowo trzy dni. Podczas niej przygrywają biesiadnikom *czongurnicy* (rodzaj gitarzystów, od instrumentu zwanego *czongur*). W zależności od możliwości materialnych Tatar bierze później następną żonę, potem trzecią itd. Powszechne jest też wśród Tatarów współżycie z niewolnicami (żony nie mają nic przeciw temu). Nigdy jednak taki związek nie jest legalizowany ślubem, a ewentualne dzieci, nazywane *tuman,* mogą w każdej chwili zostać sprzedane.

Smutną co prawda, ale także uroczystością, jest pogrzeb. Ciało zmarłego składane jest w drewnianej trumnie, a twarz przykrywana płótnem. Na cmentarzu trumnę wpuszcza się w obecności *chodżiego* do wykopanej w ziemi jamy. W miejscu głowy i nóg kładzione są kamienie. Następnie dół jest zasypywany i oznaczany kamiennym nagrobkiem z półksiężycem.

Ubiory

Powszechnie używanym strojem Tatarów jest lniana koszula, kurtka oraz szarawary, czyli krótkie, sukienne lub płócienne spodnie podszyte bawełną. Ściąga się je szerokim, jaskrawym pasem. Bogatsi noszą płócienne kaftany wyszywane bawełną, na które wkładają takąż suknię, zdobioną lisim albo kunim futrem. Do tego wkładają podobną czapkę oraz safianowe buty koloru żółtego lub czerwonego. Dygnitarze chodzą w sobolowych futrach i kołpakach, a zwykli wojownicy w baranich opończach, odwracając je w upał wełną na wierzch. Duchownych poznać można po zielonych pasach i szarych lub białych płaszczach.

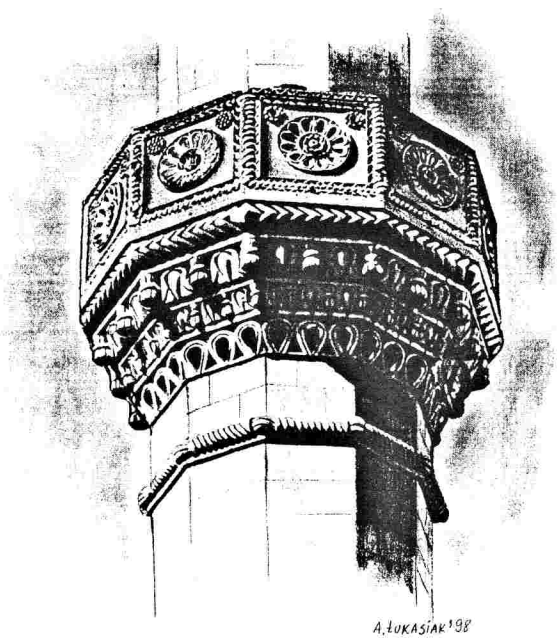
Kobiety wkładają na koszulę kaftan z rękawami do łokcia. W chłodniejsze dni przykrywają go jeszcze drugim, bardziej podobnym do męskiego. Podobnie jak w Rzeczypospolitej, mężatki noszą na głowach czepce. Dziewczęta natomiast wdziewają niewielkie czapeczki wyszywane kolorowym jedwabiem, ozdobione złotymi guziczkami, a czasem monetami. Tatarki chętnie noszą również wszelkie ozdoby: srebrne pasy, paciorki, a jeżeli je stać – złotą biżuterię. Rzadko jednak mogą zaprezentować owe precjoza, bowiem nieczęsto wychodzą z domu. Praktycznie jedynym pretekstem ku temu jest spacer do łaźni. Łaźnie nie są koedukacyjne, zabrania tego prawo muzułmańskie.

Władza i urzędy

Symbolem państwa jest dynastia Gerejów, wywodząca swe korzenie od Dżyngis-chana i innych władców Złotej i Wielkiej Ordy. Panujący na Krymie tytułuje się więc zwykle jako pan czy władca Wielkiej Ordy, Wielkiej Jurty, stepów Kipczaku czy Wielki Monarcha niezliczonych Tatarów i Nogajów. Chan więc, tak samo jak sułtan, nie tylko panuje w państwie, ale jest państwem.

Drugie miejsce po chanie zajmuje **kałga**, brat lub najstarszy syn chana. Trzecim dostojnikiem jest **nureddin** – wg tradycji zarządca lewej części państwa (majordomus Chanatu) i dowódca lewego skrzydła wojsk.

Pozornie silna, absolutna władza chana bywa w gruncie rzeczy mocno ograniczana z jednej strony przez pilnującego swych interesów sułtana, z drugiej zaś przez wciąż rozwijającą się i rosnącą w siłę arystokrację. Co prawda sułtan rezyduje daleko, ale wtrąca się w sprawy Krymu głównie przez swoich **berlejbejów** z Kaffy i Oczakowa. Przywódcy czterech głównych rodów, **karacze** – czyli właściwie „sługi chańskie" albo po prostu ministrowie – kontrolują na bieżąco życie polityczne i ekonomiczne Krymu. W skrócie mówiąc, władza w Chanacie składa się z trzech członów: sułtana, chana i przywódców głównych rodów, skupionych w tak zwanym **Dywanie**, czyli Radzie Państwa. W niedługim czasie, za panowania Sahiba Gereja, do czterech dołączyło jeszcze dwóch bejów reprezentujących swoje rody. Liczba karaczów wzrosła więc do sześciu.



Bejowie zajmują najwyższe stanowiska w państwie i armii. Bez ich zgody chan nie może praktycznie niczego zdziałać. Członkowie pozostałych rodów szlacheckich na Krymie (a jest ich około sześćdziesięciu) określani są mianem **mirzów** (od arabsko-perskiego *emirzade*, czyli „emirowicz").

Na Krymie istnieje instytucja zjazdów szlacheckich, tzw. **kurułtajów**, bardzo przypominających polskie sejmiki. Ośrodkiem władzy administracyjnej jest pałac chana w Bakczysaraju. W skład urzędującego tam aparatu biurokratycznego wchodzą **ulemowie**, tj. nauczyciele szkół islamskich, sekretarze chana, przedstawiciele timarów oraz arystokraci z wielkich rodów. Całością zarządza **wielki wezyr**. Ochronę dworu stanowią **kapykułowie**, czyli „słudzy dworu" – specjalna, złożona z 500 strzelców formacja wojskowa.

Administracja terenowa obejmuje cztery **bejostwa** (później sześć), które z kolei dzielą się na 24 **kadyłyki**, liczące po kilkanaście, a czasem kilkadziesiąt gmin. Wszyscy ci urzędnicy, sędziowie, **kadiowie** i bejowie podlegają **kadiaskerowi**.

Równolegle istnieje na Krymie administracja duchowna, na czele z **muftim** – znawcą muzułmańskiego prawa kanonicznego. Rozstrzyga on wszelkie spory w kwestiach religijno-prawnych. Mufti kontroluje tzw. **vakify**, czyli ziemie stanowiące własność instytucji muzułmańskich. Cała pozostała ziemia, nie należąca do kościoła czy klasztorów, teoretycznie należy do zwierzchnika Chanatu Krymskiego, a więc sułtana. Zarządza nią **kadiasker**. Do wszystkich tych stanowisk doszedł jeszcze ustanowiony za Gazi Gereja II urząd **agasziego** – naczelnego radcy państwa.

Podział i uzbrojenie armii

Państwo, którego głównym zajęciem jest grabież sąsiadów i porywanie jeńców, musi mieć niezwykle sprawną armię. Tradycje taktyki i sztuki wojennej wywiedli Tatarzy od Mongołów z czasów Dżyngiz-chana i Batu-chana.

Armia składa się ze stałych wojsk zawodowych i pospolitego ruszenia. Oddziały zawodowe są nieliczne.

W ich skład wchodzą piesi **segbani** zbrojni w janczarki – lekkie strzelby pochodzenia wschodniego o długiej lufie i zakrzywionej kolbie, utrzymywani przez Turcję, i piesi **kapykułowie**, otrzymujący żołd od chana. Formacje te są uzbrojone i wyszkolone na wzór janczarów. Prócz tego do żołnierzy zawodowych należą **artylerzyści**, rekrutujący się głównie z krymskich Greków. Oddziały piesze i artyleria niezwykle rzadko uczestniczą jednak w wyprawach wojennych. Dzieje się to tylko wtedy, gdy na wojnę udaje się chan lub któryś z jego zastępców: kałga sułtan albo **nureddin**. Strzegą wówczas bezpieczeństwa Gereja i biorą udział w atakach na miasta i twierdze. Na zwykłe wyprawy Tatarzy zabierają najwyżej lekkie działa, nie zwalniające zbytnio tempa marszu.

Oddział nadworny chana walczy pod wielką czerwoną chorągwią z dużym sercem wewnątrz, ozdobionym cytatem z Koranu, sławnym mieczem Mahometa o dwóch ostrzach, słońcem i gwiazdami. Podobnie jak w armii Dżyngiz-chana, sygnał do ataku dają uderzenia w bęben.

Podstawą siły zbrojnej Chanatu jest jednakowoż pospolite ruszenie, składające się z nielicznej szlachty i marnie uzbrojonej i wyposażonej „czerni" (tłumu chamów).

Co do uzbrojenia, to zaledwie co dziesiąty wojownik posiada kołczan ze strzałami. Większość ma tylko kościane lub drewniane buzdygany, czy maczugi i tarcze, tzw. kałkany. Znaczna część wojowników uzbrojona jest też w lekkie kopie lub dziryty. Słynne krzywe szable, tureckie i perskie kindżały, pięknej roboty kolczugi moskiewskie, perskie pancerze i hełmy dostępne są tylko garstce możnych.

W czasach późniejszych, zwłaszcza w XVII wieku, na skutek zdobycia bogatych łupów w wielu wojnach uzbrojenie armii Chanatu znacznie się poprawiło.

Ciekawymi przykładami typowej tatarskiej broni jest kiścień – czyli szczęka końska, przymocowana rzemieniem do kija, oraz masłak – końska kość osadzona na niezbyt długim, gibkim drzewcu – odpowiednik szabli.

Żołnierz i taktyka walki

Jednak to nie uzbrojenie decyduje o sile militarnej Krymu. Największymi zaletami armii tatarskiej są wytrzymałość żołnierza i taktyka walki. Od dziecka każdy tatarski chłopiec przyzwyczajany jest do trudów żołnierskiego życia. Do wytrzymałości przygotowują z początku matki, kąpiąc dzieci solonej wodzie. Uodporniona w ten sposób skóra pozwalała Tatarom nawet w czasie trzaskającego mrozu przebywać wpław rzeki bez żadnego uszczerbku na zdrowiu. Od małego też każde dziecko (zarówno dziewczynka, jak i chłopiec) oswajane jest z koniem i strzelaniem z łuku. W tych dwóch dziedzinach armia tatarska nie ma sobie równej na całym świecie.

Konie tatarskie – bachmaty „szpetne, lecz za to niezmordowane" – są niewielkiego wzrostu, mają gęste i długie grzywy i ogony, zwisające prawie do ziemi. Potrafią jednak biec nieprzerwanie i 30 mil. Najzamożniejsi z ordyńców dosiadają pięknych, rosłych i szybkich rumaków arabskich, karamańskich albo tureckich.



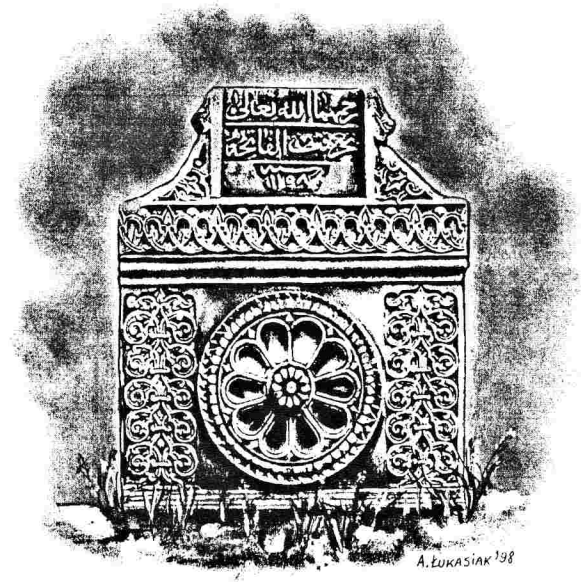
Największą zaletą ordy na wojnie czy wyprawie jest jej ruchliwość. Kiedy chan ogłasza mobilizację, każdy Tatar na 3-4 tygodnie przed wyznaczonym terminem czyni przygotowania. Karmi dłuższy czas konie jęczmieniem i dobrym sianem, by były silne i odporne. Zabiera ze sobą 3-4 zwierzęta i w czasie marszu przesiada się z konia na konia. Dzięki temu armia może posuwać się bardzo szybko, przebywając dziennie około 13 mil, czyli około 100 kilometrów.

Armia porusza się komunikiem (bez taborów). Tylko chan i jego zastępca mają czasem niewielką kolasę, a żywność i ulubiony kumys Gereja niosą wielbłądy. Lekkie powozy miewają też czasem **bejowie** i **mirzowie**, zapasy jedzenia muszą bowiem wystarczyć nieraz na 3-4 miesiące. Kiedy wyprawa przedłuża się, Tatarzy rabują pożywienie w okolicy albo w ostateczności, przyciśnięci głodem, zabijają i jedzą okulawione lub ranne konie. Cenią jednak te zwierzęta i pozbywają się ich tylko w wyjątkowych wypadkach.

Każdy wojownik zabiera na wyprawę niewielką ilość niezbędnych przedmiotów, dających zmieścić się w jukach. Są wśród nich: krzesiwo, szydło, nici i rzemienie potrzebne do naprawy porwanej odzieży, powrozy do wiązania jeńców, woreczek z mąką jęczmienną i prażonym w piecu prosem, które po rozrzedzeniu osoloną wodą daje specjalny napój. Prócz tego ordyniec zaopatrzony jest w torbę z suszoną lub gotowaną wołowiną czy koniną, pokrajaną na niewielkie porcje, torbę z suszonym serem i skórzany bukłak z kwaśnym mlekiem. Zamożniejsi Tatarzy wożą także pieczone na maśle suchary. Nieodzownym przedmiotem jest też świszczałka, służąca do nawiązania kontaktu z oddziałem w razie rozproszenia.

W trakcie pochodu wojownicy zatrzymują się mniej więcej co godzinę na krótki odpoczynek. Wszystkie czynności odbywają się na dźwięk piszczałki. Tuż przed granicą najeżdżanego kraju zatrzymują się na kilkudniowy popas. Wówczas armia dzielona jest na grupy: prawe i lewe skrzydło oraz kosz, stanowiący centrum, a jednocześnie obóz. Po przejściu granicy forsownym marszem armia porusza się dniem i nocą, rzadko tylko odpoczywając. Po zatrzymaniu kosza na terytorium przeciwnika małe oddziały rozbiegają się wokół, grabiąc, paląc i biorąc jasyr. Wypady organizowane są na przemian, tak by zawsze w koszu pozostawała część sił do ewentualnej obrony. Z wyprawy Tatarzy wracają zawsze inną drogą, starając się unikać spotkań ze zbrojnymi oddziałami przeciwnika.

Słabą stroną armii Chanatu jest mała odporność na ogień z broni palnej. Rzadko więc Orda chodzi tam, gdzie dużo **mytłyków** – jak mawiają na rusznice. Jest to również jedna z przyczyn, dla której tak groźnymi przeciwnikami dla Tatarów są walczący głównie bronią palną Kozacy.



Wyprawy

Wyprawy tatarskie dzielą się na trzy rodzaje: walne, średnie i drobne.

Pierwsze z nich, zwane **sefer**, odbywają się wszystkimi siłami ordy pod wodzą chana lub znacznego członka jego rodziny. Zwykle wyprawy te, obok rabunkowego, mają charakter polityczny czy militarny. Chodzi przeważnie o wywarcie presji na kraj przeciwnika, zmianę jego polityki, odwrócenie uwagi od innych teatrów wojny lub zawładnięcie pewnym terytorium. Takie najazdy powodują straszliwe zniszczenie i straty w ludziach. Przeciętnie podczas walnej wyprawy w jasyr wędruje około 5 tysięcy ludzi.

Wyprawy średnie, nazywane **czapuł** (stąd polskie – czambuł), odbywane są zazwyczaj w kilka tysięcy ordyńców, a prowadzone przez jednego z bejów lub znacznych mirzów. Mają charakter grabieżczy albo są formą nękania przeciwnika.

Wyraźnie rabunkowy charakter mają wyprawy małe, zwane **besz basz**, tj. pięć głów. Podejmowane są one często bez zgody czy nawet wiedzy chana i uczestniczy w nich kilkuset albo tylko kilkudziesięciu Tatarów, prowadzonych przez paru przywódców małych grup. Dokonują ich zwykle Nogaje, zwłaszcza z Ordy Budziackiej, czyli mieszkańcy dużo biedniejszej, północnej części Chanatu. Właśnie one są wieczną kością niezgody i powodem skarg Rzeczypospolitej. Wyprawy *besz basz* stanowią duży procent wypraw przekraczających granice Polski. Mały najazd bierze w jasyr przeciętnie około 250 osób.

W łupieżczych najazdach ordyńców partycypują często mieszkający na Krymie kupcy. W trosce o własne in-

teresy pożyczają „biednym" Tatarom konie i broń, w zamian oczekując połowy zdobytych na wyprawie łupów.

Handel ludźmi i los niewolników

Straty Rzeczypospolitej w wyniku najazdów ordy są olbrzymie – wynoszą przeciętnie około tysiąca ludzi rocznie.

Po udanej wyprawie, w drodze powrotnej, Tatarzy sortują jeńców według ich zamożności. Magnaci, bogata szlachta, oficerowie, urzędnicy państwowi mogą spodziewać się dobrego traktowania, ordyńcy liczą bowiem na uzyskanie za nich wysokiego okupu. Najpierw jednak jest w zwyczaju pytanie, czy aby braniec nie ma zamiaru przyjąć wiary w proroka. Znacznie gorszy los czeka porwany w jasyr tłum chłopów i drobnych mieszczan oraz prostych żołnierzy. Tatarzy pędzą ich pieszo setki kilometrów nad Morze Czarne.

Handel niewolnikami przynosi skarbowi Turcji (oficjalnie Chanat jest lennem tureckim) krociowe dochody. Od czasów Złotej Ordy jest on również podstawą gospodarki tatarskiej. Największe centra handlu żywym towarem znajdują się w Kaffie, Białogrodzie, Oczakowie i Kilii. Najbardziej znany targ – Bezestan – jest w Stambule, dokąd przywozi się brańców znad Morza Czarnego. Tu jednak handluje się tylko mężczyznami. Przeciętny Polak czy Rusin kosztuje około 40 czerwonych złotych, czyli około 3600 aspr (aspra – moneta turecka warta około 1 grosza). Zdarza się jednak, że wyjątkowych zalet młodzieniec wart jest i 100 czerwonych złotych. Wysokie ceny osiągają również dobrzy rzemieślnicy i myśliwi, np. sobolnicy.

Kobietami handluje się w Stambule na Arwet Bazer (Kobiecy Targ). Najbardziej cenione są Czerkieski, za które płaci się niewiele mniej niż za mężczyzn. Jest to jednak i tak dużo mniej niż kosztuje przeciętny koń. Na targu niewolnicy rozbierani są do naga, a kupcy, zachęcani ich wdziękami oraz namowami sprzedającego „towar", dokonują wyboru. Kobiety i dzieci sadzane są przeważnie na wielbłądach, koniach lub mułach, często ustawia się też je w kuszących pozach, aby podkreślić zalety „towaru".

Gorzej wyglądają targi niewolników w samym Chanacie. Nawet oglądający te bazary Turcy bywają oburzeni traktowaniem brańców. Brańcy sprzedawani na tureckich (rzadziej tatarskich) targach trafiają potem na galery, do kamieniołomów, rolnictwa, służby domowej, rzemiosła lub innych zajęć.

Najcięższy jest los galerników, bitych i przez całe lata przykutych do wioseł. Na ogół nie wytrzymują oni zbyt długo, często też idą na dno wraz z okrętem. Równie ciężki jest los pracujących w kamieniołomach. Znacznie lepiej mają zatrudnieni w rolnictwie, rzemiośle i służbie domowej. Ze względu na panujące na Krymie stosunki patriarchalne często traktuje się ich jak członków rodziny, dobrze odżywia i odziewa. Niektórzy z nich otrzymują działki, zakładają rodziny i zajmują się ogrodnictwem czy sadownictwem.

Jeszcze większe szansę zrobienia „kariery" mają młode kobiety. Posyłane są do szkół haremowych i wychowywane po muzułmańsku. Jeśli mają szczęście, trafiają do haremów różnych dygnitarzy: paszów, wezyrów, bejlerbejów, a czasem nawet samych sułtanów.



Księga III
KRYM A RZECZ-POSPOLITA

Stosunki Chanatu z sąsiadami w latach 1569-1702 były dość skomplikowane. Ciągła zmiana sojuszników i wrogów, w zależności od wypływających z tego faktu korzyści, wprowadzała do nich zamieszanie i chaos. Być może więc rozdział ten z pozoru przypominał będzie lekcję historii czy opracowanie naukowe, niemniej jednak napisany w taki właśnie sposób rzuci na te stosunki więcej światła i wykrystalizuje pewne trendy i myśli przewodnie kierujące polityką tego zakątka świata. Uszeregowane według kolejności wydarzeń fakty podane są w czasie przeszłym, Starosta Gry może wszakże zalążek swojej przygody wpleść w dowolnym roku, uznając wydarzenia z lat następnych jako mające dopiero nadejść. Lokalna przygoda może dzięki temu nabrać dodatkowego wymiaru i smaczku, kiedy niezależne od Panów Graczy wydarzenia zaskoczą ich swoim rozwojem.

Na przykładzie Chanatu ukazana jest historia szeroko pojętej Ukrainy, ponieważ właśnie państwo chanów uczestniczyło w większości wydarzeń rozgrywających się w opisywanym okresie. Nie można oprócz tego zapominać, że najazdy tatarskie na ziemie Rzeczypospolitej były traktowane jako pewnego rodzaju dopust boży i porównywane raczej do powodzi czy wyroju szarańczy niż do permanentnej wojny. Zupełnie niezależnie od oficjalnej polityki Bakczysaraju czambuły tatarskie poszczególnych ord zapuszczały się rokrocznie na Ukrainę i Podole czy Wołyń w poszukiwaniu łupów i jasyru. Były też i lata, kiedy Korona „podejmowała" ordę dwu- albo nawet trzykrotnie.

Przeciwko Moskwie

Po Unii Lubelskiej 1569 roku, a tym samym przyłączeniu Ukrainy do Korony, problem tatarski stał się głównym w polityce zagranicznej i obronnej Polski. Teraz to właśnie Rzeczypospolita, nie Litwa, musiała wysyłać posłów do Bakczysaraju i posyłać Krymowi „upominki". Wstąpienie na tron Stefana Batorego przyjęto w Chanacie życzliwie. Nic w tym dziwnego, bowiem jako książę siedmiogrodzki był lennikiem Wielkiej Porty. Wkrótce okazało się jednak, że jako król tak wielkiej potęgi jak Rzeczypospolita, ma on własne podejście do polityki tureckiej, wcale nie po sułtańskiej myśli. Podczas długotrwałej wojny o Inflanty, prowadzonej przy udziale Szwecji, król uzyskał poparcie ordy. Tatarzy, których chanem był wówczas Mehmed Gerej II *Semiz* (Tłusty), dokonali pustoszących wypraw na Moskwę, co odciągnęło od frontu polskiego część wojsk Iwana Groźnego. W 1582 wystąpiła przeciw Moskwie Wielka Orda Nogajska i odeprzeć ją udało się dopiero po trzech latach bezustannych walk. W tym czasie Polska na podstawie traktatu, zawartego w Jamie Zapolskim odzyskała Połock i zdobyła Inflanty (bez zajętej przez Szwedów Estonii).

Początki Kozaczyzny

Niebawem sojusznicze stosunki Polski z Krymem zostały naruszone przez Batorego, który po zwycięskiej wojnie w Inflantach snuł plany militarne przeciwko Turcji. Chan, starający się wzorem poprzedników zachować niezależność od Porty, nie angażował się w konflikt z Rzecząpospolitą. Szukał nawet protekcji u króla, obiecując mu w razie konfliktu opowiedzieć się po stronie polskiej. Podobno zwodził nawet papieża obietnicą przyjęcia wiary katolickiej! W dalszym ciągu wysyłał też czambuły na ziemie moskiewskie. Taką politykę prowadził również jego następca, Islam Gerej II. Dla Moskwy olbrzymie znaczenie miało powstanie w tych czasach Kozaczyzny dońskiej. Utworzyli ją zbiegli przed rosnącym uciskiem feudalnym chłopi. Kozacy trudnili się głównie myślistwem i rybołówstwem. Nie stronili jednak od napadów łupieżczych. Coraz częściej jako cel tej działalności wyznaczali sobie Krym. Często też łącząc się ze swymi kamratami z Zaporoża wyprawiali się na Morze Czarne przeciw Turkom.

Koniec walki o spuściznę Dżyngis-chana

Tymczasem w Chanacie doszło do konfliktu tatarsko-tureckiego. Zbyt samodzielna polityka Krymu ostatecznie znudziła się sułtanowi i w maju 1588 roku chanem został Gazi *Bora* (Burza) Gerej II. Po śmierci Batorego i elekcji królewicza szwedzkiego Zygmunta III Wazy Polska nawiązała dobre stosunki z tradycyjnymi przeciwnikami Turcji, Habsburgami. W 1589, po długich latach pokoju, spadł więc na Polskę wielki najazd tatarski, który pustosząc Podole, Ruś Czerwoną i Ukrainę dotarł aż do Lwowa. Następny, rok później, był również odwetem za porwanie wielu stad bydła i koni przez Kozaków w ubiegłych latach. Mimo konfliktów, stosunki dyplomatyczne z Krymem nie ustawały.

Niebawem za namową dyplomacji szwedzkiej, a Szwecja walczyła wówczas z Moskwą (jej królem był Jan III Waza, ojciec Zygmunta), potężna armia tatarska pod wodzą chana ruszyła na północ. Orda Nogajska wystąpiła jednak przeciw Krymowi, popierając tym razem Moskwę. Mimo że siły chana krymskiego podeszły aż pod Moskwę, orda za sprawą Borysa Godunowa musiała powrócić na Krym bez łupów. Wyprawa z 1591 roku była w pewien sposób przełomowa w stosunkach Moskwy z Chanatem Krymskim. W 1593 roku za cenę wysokich upominków cara dla chana ustanowiono pokój. Gereje na zawsze zrezygnowali ze spadku po Złotej Ordzie.



bunczuk

Pretensje do Mołdawii

Po układzie pokojowym z Moskwą Tatarzy wezwani zostali przez sułtana Murada III do wyprawy na Węgry, gdzie Turcy wszczęli wojnę z Habsburgami. Orda zamierzała przedostać się na Węgry przez Mołdawię i Polskę. Wojsko chana ruszyło ku Dniestrowi i niedaleko Śniatynia przekroczyło granicę Rzeczypospolitej. Polacy z hetmanem Żółkiewskim zamknęli się w obozie warownym koło Sambora. Wojska tatarskie jednak, nie chcąc tracić czasu, ominęły warownię, a mając dobrego przewodnika, jakiegoś szlachcica skazanego na infamię, szybko dotarły do Debreczyna. Po pomyślnej dla Tatarów kampanii węgierskiej orda, nie zagrożona przez nikogo, powróciła na Krym. Do spotkania czambułów tatarskich z wojskami koronnymi doszło dopiero w rok później w Mołdawii, gdzie Polacy przybyli w celu osadzenia na tronie przychylnego nam Jeremiego Mohyły. Mimo trzykrotnej przewagi liczebnej orda została odparta na całej linii i zmuszona do rokowań. Dowodzący siłami polskimi Zamoyski posłał chanowi w charakterze prezentów pozłocisty pancerz, rycerskie rękawice, portrety Batorego i Zygmunta III oraz tresowanego jastrzębia i sokoła. Tym razem zwyciężyły siły koronne, ale po trwającej sześć lat przepychance i ponownej wyprawie Zamoyskiego do Mołdawii, Turcy odzyskali tam wpływy i osadzili na tronie swojego stronnika.

Niepokoje wewnętrzne

XVII wiek przyniósł Krymowi trudne lata. W szranki o wpływy i terytoria stanął nowy groźny przeciwnik – reprezentująca świat buddyjski Orda Kałmucka, obca Tatarom etnicznie i kulturowo. Popierana przez ludy mongolskie i tureckie, w 1606 roku pojawiła się koło Omska i posuwając się naprzód osiadła nad dolną Wołgą. Innym, nowym czynnikiem międzynarodowym, który był niebezpieczny dla Krymu stała się Kozaczyzna zaporoska. Początek XVII stulecia zdominowały czarnomorskie wyprawy Kozaków, których ofiarą padły miasta tureckie, tatarskie osiedla i w ogóle cały handel morski muzułmanów. Ciągłe napady Zaporożców powodowały liczne konflikty Krymu i Turcji z Polską, zwierzchniczką Kozaczyzny. Od tej pory na Ukrainie, Podolu i Rusi Czerwonej zaczął się permanentnie trwający stan wojny. Chociaż poprzez protektorat osmański Krym uwikłany został w wyprawy przeciwko Persji oraz w 1605 roku przeciw Węgrom, nie przeszkodziło to czambułom kilkakrotnie wtargnąć w tym czasie w granice Rzeczypospolitej.

Znów w sojuszu

W roku 1607 Turcja i Polska zawarły nowy układ, w którym zobowiązały się do powstrzymania najazdów tatarskich i kozackich. Obie strony oczywiście bardzo dobrze zdawały sobie sprawę, że są to zobowiązania bez pokrycia. Tak jak Polska nie miała żadnego wpływu na poczynania Kozaków, tak samo i Wielka Porta nie mogła powstrzymać Tatarów. Działania dyplomatyczne przyniosły jednak skutek. Jeszcze tego samego roku Polska i Chanat zawarły ze sobą sojusz militarny skierowany przeciw Moskwie. Większe uderzenia ordy skoordynowane były z działaniami wojsk polskich. Kiedy np. Zygmunt III oblegał Smoleńsk, Tatarzy przeszli Okę i dotarli aż pod Moskwę. W roku 1610, kiedy Żółkiewski po zwycięstwie pod Kłuszynem stanął u bram Moskwy, orda dotarła tam od drugiej strony. Do roku 1614 wielkie najazdy tatarskie rokrocznie pustoszyły ziemie moskiewskie. Na targu niewolników w Kaffie, który był przepełniony brańcami moskiewskimi, można było kupić Moskwicina za 10-15 złotych, a „dobrych i młodych" sprzedawano po 20 złotych.

Złapał Kozak Tatarzyna, a Tatarzyn za łeb trzyma

Dopiero w latach 1616-1617, kiedy królewicz Władysław usiłował podporządkować sobie Ordę Nogajską, nastąpiła pewna stabilizacja. Wysiłki jednak spełzły na niczym i Nogajcy na powrót poddali się Moskwie. Cały czas na stosunkach polsko-krymskich ważyło postępowanie

Kozaków. Notoryczne napady i plądrowanie ziem tureckich i tatarskich komplikowało sytuację. Szalę przeważyła zuchwała wyprawa na wybrzeże Krymu oraz zdobycie i ograbienie samej Kaffy. Do tego dołożył się jeszcze sojusz Polski z Habsburgami, zawarty w 1613 r. Od 1613 do 1618 Tatarzy dwu-, trzykrotnie jednego roku wdzierali się w granice Rzeczypospolitej. Siły interwencyjne, jakie Polska zmobilizowała w końcu niedaleko Kamieńca Podolskiego, były jednak tak skłócone ze sobą, że w rezultacie każdy z magnatów założył własny obóz i orda, bez specjalnych trudności unikając głównych sił Żółkiewskiego, zaatakowała te obozy po kolei. Kiedy panowie szlachta poszli po rozum do głowy i wojsko stanęło w „kupie", Tatarzy byli już daleko na północy, gdzie rozpuściwszy czambuły zaczęli grabić koło Jampola, Zbaraża, Beresteczka i Konstantynowa. Zabawa w chowanego trwała aż do późnej jesieni, kiedy po spustoszeniu województw podolskiego, wołyńskiego, lwowskiego, bracławskiego i kijowskiego objuczeni łupami i jasyrem Tatarzy powrócili na Krym. Na początku 1620 roku Kozacy kilkakrotnie wyprawili się na Morze Czarne. Tym razem zuchwałość ich sięgnęła zenitu, spalili bowiem przedmieścia Konstantynopola. Czarę przepełniła ostatecznie interwencja polska na Węgrzech, podjęta w interesie Habsburgów (początek wojny trzydziestoletniej).

Cecora czy Mohylew?

Pod Cecorą armia koronna spotkała idące z przeciwka siły turecko-tatarskie. Od 19 września do 7 października, po przegranej bitwie i całej serii potyczek podczas odwrotu, armia polska przestała istnieć. Pojmować te słowa należy w sensie dosłownym. Z 10 tysięcy żołnierzy ocalała mniej niż jedna czwarta, umarł hetman Żółkiewski, a hetman polny Stanisław Koniecpolski dostał się do niewoli.

Żeby nie wprowadzać zamieszania, wyjaśnić należy, gdzie w końcu rozegrała się ta bitwa. Otóż 19 września na polach cecorskich wojska koronne po przegranej bitwie wycofały się za wały fortyfikacji obronnych. Zaczęto rokowania pokojowe, które jednak przerwał Żółkiewski, postanawiając przebić się taborem do granic Rzeczypospolitej. Tabor odparł 17 ataków wroga. 7 października tuż obok polskiej granicy, w pobliżu Mohylewa, tabor został rozerwany, a część wojska rzuciła się w kierunku bliskiego już Dniestru. Na uciekających natarła czekająca dogodnej sposobności orda Nogajska i wówczas właśnie nastąpiła owa straszna klęska.

Po bitwie spadł na nie bronione ziemie Rzeczypospolitej straszny najazd tatarski. Trwoga była tak wielka, że zaczęto fortyfikować nawet Warszawę. Orda tymczasem po złupieniu Podola, Rusi Czerwonej, części Wołynia i okolic Przemyśla powróciła z bogatymi łupami do swych usułów.

Chocim po raz pierwszy

W roku 1621 ogromna armia turecko-tatarska pod wodzą sułtana Osmana II i chana Dżanibeka Gereja II zwaliła się w granice Polski. Główne walki toczyły się pod Chocimiem. Orda jednak, jak było to w jej zwyczaju, przystąpiła do łupienia i rabunku, toteż mimo odparcia nawały tureckiej i podpisania pokoju straty były niewyobrażalne. Pamiętać wszelako trzeba, że w latach 1612-1621 orda wpadała w granice Rzeczypospolitej 31 razy!

Zamek chocimski



W latach 1622-1624 Polska i Turcja dotrzymywały warunków pokoju chocimskiego. Nie powstrzymało to jednak czambułów tatarskich, wchodzących na ziemie polskie praktycznie bezkarnie. W końcu miarka się przebrała. Hetman Koniecpolski ze zmobilizowanym wojskiem przeskrzydlił pod Martynowem przeprawiających się tamtędy Nogajów. W szeregach wojsk koronnych znaleźli się znakomici żołnierze: Stefan Chmielecki, Jan Odrzywolski, Samuel Łaszcz oraz Paweł i Stefan Czarnieccy. Po 26 godzinach nieustannych walk i pogoni wstrzymano pościg za uciekającą sromotnie ordą. Martynowskie zwycięstwo zapoczątkowało nowy okres w dziejach wojen Rzeczypospolitej z Chanatem Krymskim.

W dwa miesiące po bitwie pod Chocimiem Mehmed Gerej III, który zdobył tron z pomocą sułtana, odwrócił się od swojego sojusznika. Obawiając się jednak interwencji tureckiej, zaczął gorączkowo poszukiwać sojuszników. Zabiegał o umowę z królem Polski. Trafił jednak na niedobre czasy. Rzeczypospolita bowiem, w obliczu zapowiadającej się wojny ze Szwecją, nie chciała konfliktu z Turcją. Chan, nie zrażony niezdecydowaniem i milczeniem Rzeczypospolitej, zawarł w 1625 r. sojusz z Kozakami zaporoskimi. Polska nie mogła tolerować jednak faktu, że jej poddani wchodzą w układy z obcym państwem. Ekspedycja interwencyjna pod wodzą hetmana Koniecpolskiego podporządkowała Kozaków Rzeczypospolitej, wybijając im z głów na jakiś czas prowadzenie samodzielnej polityki zagranicznej. W tym czasie władza Mehmeda III na Krymie zdążyła okrzepnąć i umocnić się. Zimą następnego roku podjął on więc kolejną łupieżczą wyprawę. Tym razem na Podole. Trzynastotysięczna armia Koniecpolskiego dopadła, niestety, tylko tylną straż przeprawiających się ujściem Dniestru Tatarów.

Zakusy rozbiorowe

Tymczasem na północy wybuchła wojna polsko-szwedzka. Na straży kresów pozostał tylko Stefan Chmielecki. Główne siły kwarciane pomaszerowały w kierunku ujścia Wisły. Król Gustaw Adolf przez posłów i listownie namawiał Chanat do napaści na Rzeczpospolitą, obiecując trzykrotnie większe upominki. Z drugiej strony walczący z Habsburgami Siedmiogród również podjudzał Chanat do wojny z Polską. Długie namowy nie były potrzebne. Jeszcze tego samego roku czambuły ruszyły na Ukrainę. Ale Chmielewski, zebrawszy 5 tysięcy żołnierzy, w tym 1500 Kozaków rejestrowych, w październiku 1626 rozbił w puch 15 tysięcy ordy pod Białą Cerkwią (Tatarzy mieli około tysiąca zabitych, nie licząc rannych i wziętych do niewoli, po stronie polskiej poległo 40 żołnierzy!).

Nogaje na Krymie

Niebawem najazdy na południowo-wschodnie rubieże Korony ustały. Krym bowiem po raz kolejny pogrążył się odmętach wojny domowej. Popierany przez Turków Kantymir, zjednoczywszy wszystkie Ordy Nogajskie, wystąpił przeciw prawowitej władzy Krymu. Doszło do oblężenia Bakczysaraju. W roku 1628 do Warszawy przybyło poselstwo chana. W zamian za udzielenie pomocy Tatarzy zgodzili się wypuścić jeńców wziętych w jasyr, zrzekli się upominków i co najważniejsze złożyli przysięgę na wierność Rzeczypospolitej! Natychmiast wyruszyło na Krym 4 tysiące żołnierzy zaporoskich, którzy pokonali Nogajów i wraz z tatarskimi stronnikami Gerejów oblegli Kaffę, gdzie schronił się Kantymir. Szalę zwycięstwa przeważyła jednak silna eskadra floty tureckiej oraz armia osmańska, która wypędziła Gerejów na Zaporoże i obsadziła na tronie Dżanibeka II. Następnego roku Kozaczyzna zmobilizowała wielkie siły. 23 tysiące mołojców, wspartych 1500 Tatarami dowodzonymi przez Mehmeda III, starło się pod Perekopem z podobnie liczną armią Dżanibeka i Kantymira. Niestety, stronnicy Gerejów zdradzili Kozaków i przeszli na stronę swych ziomków. Mimo tak poważnego osłabienia Kozacy ogniem tysięcy rusznic powstrzymali tatarską nawałnicę, a za bezprzykładną zdradę roznieśli Mehmeda III na szablach.

Wojna polsko-moskiewska

Na granicy moskiewskiej panował w tym czasie spokój. W latach 1618-1630 stosunki Chanatu Krymskiego z Moskwą były poprawne. Pieczołowicie odbudowana przez Moskwicinów linia obrony miała jednak w niedługim czasie zostać poddana surowemu egzaminowi. Stanowiska Polski i Krymu zbliżyły się w czasach Władysława IV. Korzystając z wybuchu wojny polsko-moskiewskiej o Smoleńsk, zapoczątkowanej w 1632 r., orda wyprawiła się na Moskwę.

Ordy Nogajskie podczas wojny smoleńskiej zajęły tymczasem zupełnie inne stanowisko. Przy cichym poparciu sułtana Murada IV zaczęły przygotowywać wojnę przeciwko Polsce. W czerwcu 1633 orda, przekroczywszy Dniestr w pobliżu Chocimia, wpadła na Podole. Tu jednak rozbiły ją siły kwarciane dowodzone przez hetmana Koniecpolskiego. Sytuacja powtórzyła się tegoż roku na jesieni.

Koniec Nogajów Kantymira

W latach 1635-1637 toczyła się w Chanacie nowa wojna domowa. W marcu 1637 pod Białogrodem doszło do decydującej bitwy między Nogajami Kantymira a Tatarami krymskimi Inajeta, wspomaganymi przez Zaporożców,

których prowadził ataman Paweł Pawulk. Chan krymski odniósł w niej olbrzymie zwycięstwo, a pokonany bej uciekł do Turcji, gdzie w „nagrodę" został z rozkazu sułtana zgładzony.

Wojna z Persją

Nowy chan Bahadur kontynuował linię polityczną poprzednich Gerejów i również nie chciał podporządkować się Wielkiej Porcie. Za wojskowy sojusz przeciw Turcji Chanat tym razem obiecał Rzeczypospolitej oddanie Mołdawii, Wołoszczyzny i Siedmiogrodu. Polska nie zamierzała jednak przyłączać się do wojny z odzyskującym siły Imperium Osmańskim. Mimo odmowy, stosunki z Krymem były nadal dobre, a chan, nie mając innego wyjścia, musiał pociągnąć z sułtanem na nową wojnę przeciw Persji. Tym razem zakończyła się ona zdobyciem Bagdadu. Korzystając z działań przeciw Persji, Kozacy dońscy w 1637 roku wtargnęli na Krym i zajęli twierdzę Azow. Wielokrotne próby jej odzyskania nie powiodły się. Moskwa jednak, nie ryzykując konfliktu z Turcją, oddała fortecę w 1642 roku.

Pogrom Chanatu – Vivat Jarema!

W październiku 1641 roku nowym chanem Krymu został Mehmed Gerej IV, z początku niezwykle przyjazny Polsce. Niedługo jednak zmienił swoje *credo* polityczne. Ponieważ Moskwa przysłała do Bakczysaraju większe upominki niż Rzeczypospolita, Tatarzy w 1643 uderzyli na Zadnieprze. Książę Jeremi Wiśniowiecki, pan tych ziem, nie darował tego napadu. Zebrał prywatne oddziały i ruszył za uchodzącym wrogiem. Tuż za rzeką Surą, a więc już za granicami Rzeczypospolitej, dogonił czambuły i stoczył bitwę, zakończoną pogromem ordy.

Już na początku grudnia 1643 w stepach pod Oczakowem zaczęły się gromadzić nowe oddziały tatarskie. O koncentracji sił Ordy w porę dowiedział się hetman Koniecpolski. Skoro więc tylko Tatarzy przekroczyli granice Polski, oddziały koronne zastąpiły im drogę. 30 stycznia, pod Oczakowem, doszło do bitwy. Tatarów prowadził mirza perekopski Tuhaj bej. Losy bitwy ważyły się do momentu przybycia księcia Jaremy z własnymi oddziałami. Nieprzyjaciel szybko ustąpił pola, a po niedługim czasie rzucił się do panicznej ucieczki. Za Tatarami pędzono do Sinych Wód, a więc na przestrzeni 80 kilometrów. Był to największy pogrom w dotychczasowej historii Ordy Krymskiej. Prestiż Chanatu znacznie ucierpiał w oczach Polaków. Nic więc dziwnego, że senat jeszcze zimą 1644 r. opowiedział się za przerwaniem wysyłania jakichkolwiek upominków na Krym. Odprawiono z kwitkiem posłów w latach 1646 i 1647.

Czarne chmury nad Krymem

W tym czasie na Krymie po raz kolejny rozgorzały bratobójcze walki. Tym razem w roku 1646 Chanat najechali Nogaje i Czerkiesi. Rok później wsparta przez Kozaków dońskich Orda Kałmucka. Wewnątrz kraju trwał konflikt między wojskiem a arystokracją. Czarne chmury zawisły nad Krymem, zwłaszcza w obliczu nowego układu między Polską a Moskwą w sprawie współpracy przeciw Tatarom. Plany wielkiej wojny ze światem islamu zniweczyła jednak śmierć króla Władysława IV z 19 na 20 maja 1648 roku.

Z Kozakami przeciw Rzeczypospolitej

Sojusznik zagrożonego Półksiężyca znalazł się sam. Bohdan Chmielnicki, przygotowując powstanie na Ukrainie, wydostał od Iwana Barabasza, delegata kozackiego do króla, listy z planami wojny z Turcją i Krymem. Dzięki tym listom zawarł sojusz z Tatarami przeciw Rzeczypospolitej. Wystąpienie przeciw Polsce miało przywrócić jakoby zachwianą na korzyść Polaków równowagę sił między Moskwą a Rzecząpospolitą. Tym razem jednak politycy krymscy fatalnie się pomylili. Skutki tego błędu miały być opłakane dla Polski. Jeszcze szybciej jednak odczuli je sami Tatarzy.

Nie ubiegajmy jednak faktów. Wiosną 1648 roku wybuchło powstanie Chmielnickiego. 29 kwietnia w stepie pod Żółtymi Wodami doszło do pierwszej znacznej potyczki. Stefan Potocki, syn hetmana Stanisława Rewery Potockiego, prowadzący lądem część podzielonej przez ojca armii, zaatakował zbliżające się siły Kozaków wspomagane przez ordyńców pod wodzą Tuhaj beja. Zdrada Kozaków rejestrowych, którzy zabiwszy dowódców przeszli na stronę wroga, przesądziła o zwycięstwie Chmielnickiego. Rokowania pokojowe podjęte przez stronę polską zostały przerwane napaścią Tatarów na tabory, co zakończyło się całkowitym zniesieniem sił koronnych. Syn hetmana zginął, płacąc za błąd taktyczny swojego rodzica.

Rezaty Lachiw

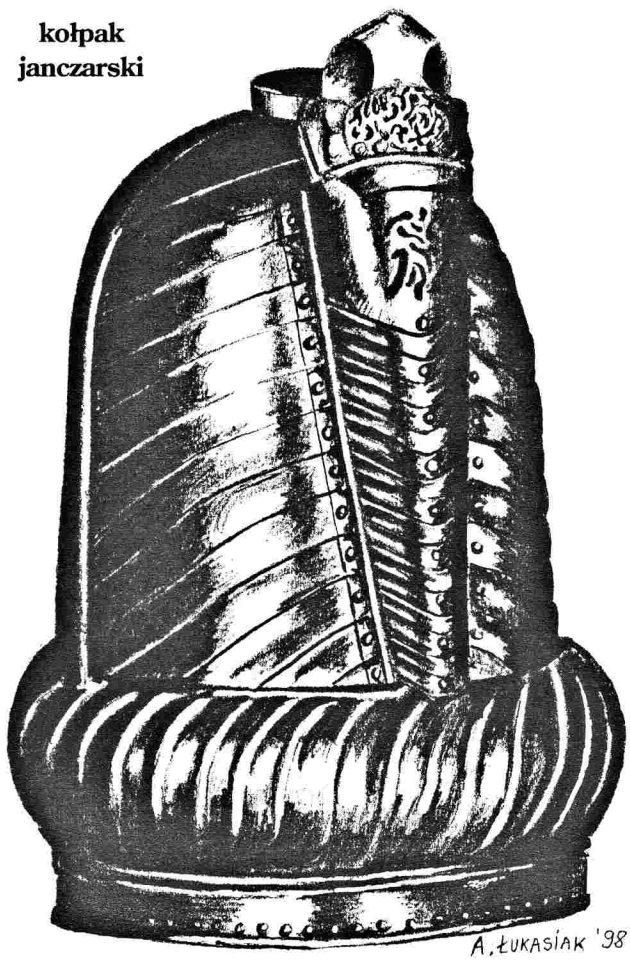
Następna bitwa rozegrała się pod Korsuniem. Jadący jarem tabor sił koronnych natknął się na głęboki rów, wykopany poprzedniej nocy przez część Kozaków, którzy wcześniej skrycie obeszła polskie oddziały. Kiedy wozy i armaty zaczęły wpadać do rowu, postępujący za Polakami Tatarzy i Kozacy ruszyli do ataku. Tylko znikoma część jazdy polskiej uszła pogromu. Obaj hetmani koronni: wielki, Potocki i polny, Marcin Kalinowski oraz wielu oficerów dostało się do niewoli.

W ślad za zwycięskimi wojskami Chmielnickiego i Tuhaj beja na Ukrainę ruszył sam Islam Gerej, wiodąc główne siły ordy. Po zagarnięciu bogatych łupów i olbrzymiego jasyru powrócił on jednak wkrótce do Bakczysaraju. Wojsko Chanatu pod dowództwem następcy tronu, wielmożnego kałgi Krym Gereja, ruszyło pod Bar. Bitwa pod Pilawcami i paniczna ucieczka wojsk koronnych na wieść o zbliżającej się ordzie otworzyła armiom sprzymierzonym drogę na Lwów. Jednocześnie czambuły tatarskie rozlały się po kraju za rabunkiem. Po okupie złożonym za odstąpienie od oblężenia Lwowa Chmielnicki z Tuhaj bejem oblegali Zamość. Miasto wytrzymało jednak blokadę. Chmielnicki z głównymi siłami ruszył więc do Kijowa i stamtąd słał posłów do Jana Kazimierza, negocjując powstanie pierwszego w historii państwa ukraińskiego.

Zawarty bez konsultacji z Imperium Osmańskim sojusz tatarsko-kozacki wywołał niezadowolenie Wielkiej Porty. Tym razem obyło się jednak bez interwencji zbrojnej za sprawą zamieszania powstałego po śmierci sułtana Ibrahima I (1648).

Ponieważ rokowania Chmielnickiego z królem nie przyniosły rezultatu, wiosną 1649 r. orda znów ruszyła

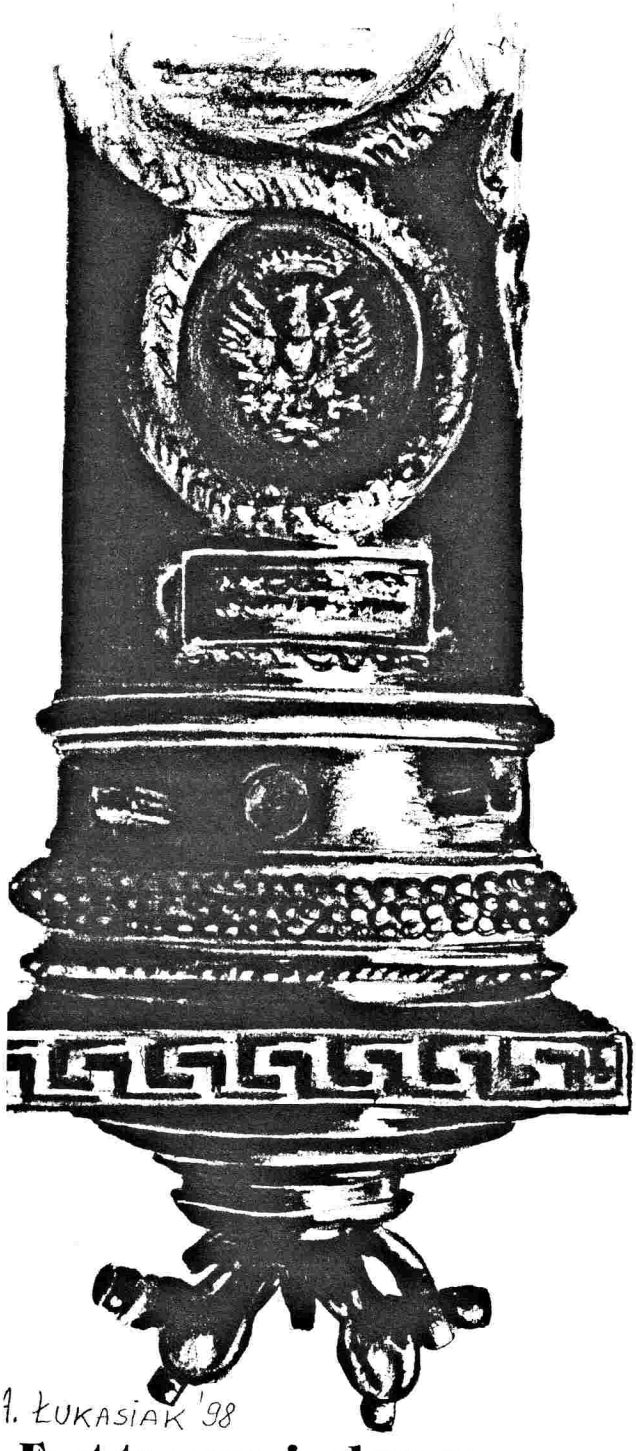
kołpak janczarski



„pomagać" swoim nowym sprzymierzeńcom. Armie rozpoczęły oblężenie Zbaraża. Naprzeciw 100 tysiącom Tatarów i Kozaków okopało się tutaj 9 tysięcy polskich żołnierzy i 5 tysięcy czeladzi. Położenie osaczonych pogarszało się rozpaczliwie. W porę nadeszła jednak odsiecz. Ogromne straty, poniesione przez Polaków w bitwie pod Zborowem w walce z trzy razy liczniejszym przeciwnikiem, skłoniły króla do rokowań. Warunki pokoju okazały się niezwykle srogie. Rzeczypospolita musiała zgodzić się wypłacenie dwustu tysięcy złotych oraz wszystkich zaległych „upominków" od czasów Władysława IV, powiększenie rejestru Kozaków do czterdziestu tysięcy, ponadto Tatarzy mogli zatrzymać cały jasyr i wszystkie łupy wzięte w jej granicach. „Wieczna przyjaźń" polsko-tatarska, jaką głosił traktat zborowski, zmusiła jednak osamotnionego Chmielnickiego do ugody z Polską i przeproszenia Jana Kazimierza.

Beresteczko – Chanat w odwrocie

W roku 1651 – po nieudanych próbach namówienia Szwedów na wspólną wyprawę przeciw Moskwie – orda, dotrzymując warunków umowy z Kozakami, ruszyła upomnieć się o dotrzymanie przez Rzeczypospolitą traktatu ze Zborowa. Polska pospiesznie ogłosiła pospolite ruszenie. Odpowiedziało na nie 40 tysięcy szlachty, co z 27 tysiącami wojsk zaciężnych było wcale pokaźną siłą. Pod Białą Cerkwią spotkały się natomiast armie sprzymierzone. Czterdziestotysięczna orda z samym chanem na czele dołączyła do 80 tysięcy Kozaków. Takiej armii jeszcze na Ukrainie nie było nigdy. Spotkanie nastąpiło pod Beresteczkiem. Trzeciego dnia, po dwóch nieudanych szturmach sprzymierzonych, kiedy Kozacy zaczęli okopywać swój tabor, potężna szachownica wojsk Rzeczypospolitej ruszyła do natarcia, ziejąc nieustannym ogniem ze wszystkich luf. Polacy ostrzelali nawet poczet chana, od kuli armatniej zginął kałga sułtan Krym Gerej, postrzelony w nogę został Ilam III, śmiertelnie raniono również Tuhaj beja. Zdemoralizowani tymi stratami Tatarzy rzucili się do panicznej ucieczki. Wydawało się, że po tym pogromie oraz w obliczu zdobycia Kijowa przez wojska hetmana wielkiego litewskiego wojsko kozackie przestanie istnieć. Nic bardziej mylnego. Niebawem Zaporożcy zebrali wojska i ponownie zaatakowali pod Białą Cerkwią osłabione rozpuszczeniem pospolitego ruszenia wojska koronne. Doszło do podpisania ugody, na mocy której zmniejszono rejestr Kozaków do 20 tysięcy i nakazano zerwać sojusz z Krymem w zamian za co pozwolono przebywać im w województwie kijowskim.



Furt to samo i od nowa

Następnego roku jednak niepomni klęski berestec-kiej Tatarzy znów ruszyli w granice Rzeczypospolitej wspomagać braci mołojców. Niedaleko Humania, pod Batohem, armia polska po dowodztwem hetmana polnego koronnego Kalinowskiego próbowała powstrzymać ordę i Kozaków spieszących do Mołdawii. Bitwa zakończyła się klęską Polaków. Z dziesięciotysięcznej armii ocalało zaledwie 2 tysiące. Zginęli między innymi hetman, generał Zygmunt Przyjemski, oraz brat przyszłego króla Marek Sobieski. Chmielnicki wykupił od Tatarów część jeńców i wydał ich na pastwę swojego wojska. Wielu Tatarów ratowało jednak oficerów, czasem przebierając ich za swoich ziomków, nie mogli bowiem pozwolić na utratę w tak bezsensowny sposób spodziewanego okupu. W następstwie tego pogromu wojska sprzymierzone wkroczyły do Mołdawii i zmusiły jej hospodara – Bazylego Lupula – do zawarcia sojuszu. W 1653 przyszedł czas na nową kampanię. Z pomocą Rzeczypospolitej przyszły wojska siedmiogrodzkie księcia Jerzego II Rakoczego, ale gdy we wrześniu Jan Kazimierz na czele wojsk koronnych ruszył na Podole, by rozprawić się z Chmielnickim, czekało go nowe niepowodzenie. Król nie był najlepszym strategiem, więc wyprawa zakończyła się osaczeniem armii koronnej pod Żwańcem. Trudne dni głodu i dezercji, które potem nastąpiły zmusiły Polaków do zawarcia następnego pokoju, Tatarzy nie chcieli bowiem radykalnych rozwiązań, zarówno w stosunku do Rzeczpospolitej, jak i do Kozaków. Chmielnicki, znowu wystrychnięty na dudka, zaczął szukać nowego sojusznika. Powoli skłaniał się w kierunku Moskwy. Nie musiał długo prosić. Sobór Ziemski w październiku 1653 łaskawie zgodził się przyjąć Ukrainę pod panowanie carskie i wypowiedzieć wojnę Polsce. Na takie *dictum* reakcja Krymu mogła być tylko jedna. Chan Islam Gerej wysłał do cara Aleksego list z pogróżkami. Polska tymczasem zyskiwała cennego partnera, a wkrótce sojusznika.

I chciałabym, i boję się

Przybyłym niedługo do Bakczysaraju posłom Sefer Gazi aga, wezyr krymski po nagłej śmierci Islama III, oświadczył, że Chanat gotowy jest stanąć przy boku Rzeczypospolitej. Nowo wybrany chan Krymu Mehmed IV poparł, mimo zabiegów politycznych Chmielnickiego, sojusz z Polską i wystosował do przywódcy Kozaków ultimatum mówiące, że albo pójdzie on na współpracę z Janem Kazimierzem, albo Tatarzy przystąpią do wojny przeciw Moskwie i Ukrainie. Słowo stało się ciałem jeszcze tego samego roku. Kampania 1654 roku niespecjalnie się wiodła wojskom polskim na Białorusi i Litwie, stracono bowiem Smoleńsk. Za to na Ukrainie wspomagani przez Tatarów Polacy spacyfikowali większość ziem opanowanych przez Kozaków.

Na wiosnę następnego roku pod Ochmatowem Tatarzy zachowali się bardzo dziwacznie. Z jednej strony, prawdopodobnie przekupieni przez Chmielnickiego, umożliwili wymknięcie się praktycznie rozbitych już

Kozaków i Moskwicinów, z drugiej jednak namawiali Polaków do pozostania z ich wojskami na Ukrainie. Zwłaszcza upodobali sobie Czarnieckiego, imponującego im talentem wojennym, brawurą i temperamentem. Niepisana umowa przekształciła się wkrótce w następną ekspedycję karną, podczas której Polacy bez żadnych skrupułów naganiali ordyńcom masy jeńców. Wobec przemęczenia armii koronnej, Tatarzy zgodzili się odłożyć dalszy ciąg działań na późniejszy okres i wrócili do domu, „zupełnie przypadkiem" plądrując polskie Podole.

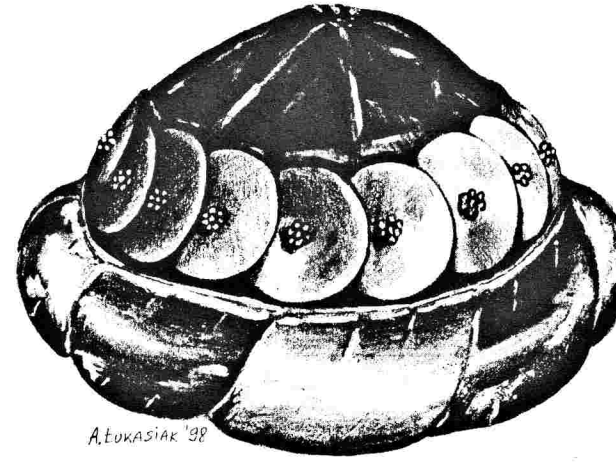
Piękne-straszne czasy; znowu razem

Mimo interwencji sułtana tureckiego, zaniepokojonego nowym sojuszem tatarsko-polskim i kroków politycznych, podjętych przez dyplomację siedmiogrodzką i szwedzką wspartą przez obu zdradzieckich hetmanów koronnych, Chanat Krymski nie tylko nie porzucił nowego sojusznika, ale nawet wzmógł poparcie. Szybki rozkład Rzeczypospolitej pod ciosami szwedzkich najeźdźców, prowadzonych przez króla Karola Gustawa, mocno zaniepokoił Krym. Niebawem więc wyruszyły wielkie siły ordy, prowadzone przez chana Mehmeda Gereja IV, by rozprawić się z oblegającym Lwów Chmielnickim. Pod Jezierną orda, wsparta przez polski oddział z Kamieńca Podolskiego, osaczyła wojska Chmielnickiego i zmusiła go do formalnego podporządkowania się Janowi Kazimierzowi. Niesłychanie poprawiło to morale przebywającego na Śląsku, załamanego króla. Wyolbrzymione wieści o nadciąganiu wielkiej armii ordy przeraziło również Szwedów, znających okrucieństwo Tatarów. 27 lutego Mehmed IV wysłał do króla polskiego jarłyk, zapowiadający rychłe zerwanie Chmielnickiego z Moskwą i przejście Zaporożców na stronę polską. Kozacy, zmuszeni przez rezydujących pod Haliczem Tatarów, musieli dopełnić zobowiązań. Równocześnie chan wysłał sformułowany jarłyk do elektora brandenburskiego Fryderyka Wilhelma, który miast jako lennik bronić Polski, kolaborował ze Szwedami. Tatarzy postawili elektorowi ultimatum, grożąc surowymi konsekwencjami. Podobne w tonie poselstwo wysłał chan do Siedmiogrodu. Obaj władcy zlekceważyli pogróżki Krymu i oba ich kraje drogo za to zapłaciły.

Kampania zimowo-wiosenna toczyła się bez Tatarów. Polacy jednak świetnie zastępowali ordyńców, wzorem lisowczyków przystępując do bitwy z okrzykiem: Ałła! Ałła! (Allach! Allach!). Dla upodobnienia się do Tatarów zakładali kożuchy futrem do wierzchu, przerażając żołnierzy Karola Gustawa.

Działania Chanatu podczas potopu szwedzkiego cieszyły się całkowitym poparciem Turcji, zainteresowanej utrzymaniem *status quo* w Europie Wschodniej. Sami Tatarzy dali się mocno we znaki wojskom szwedzkim pod Warszawą, gdzie w okolicach Bródna Karol Gustaw musiał odpierać niespodziewany najazd ordy, oraz pod Strzemeszem, niedaleko Rawy Mazowieckiej, pomagając Czarnieckiemu rozgromić silny oddział szwedzki. Decydującą zaś rolę odegrali w bitwie pod Prostkami, odcinając oddział zdrajcy Radziwiłła i zupełnie go likwidując. To właśnie po zwycięstwie pod Prostkami Tatarzy dopełnili pogróżek pod adresem elektora, rozlewając się po ziemi pruskiej i paląc, zabijając, grabiąc. Był to najazd straszliwy. Ofiarą ordyńców padło 200 wsi i kilkanaście miasteczek. Zginęło 23 tysiące ludzi, a 34 tysiące powędrowało w jasyr. Jeszcze 200 lat później na tych terenach pamiętano łupiestwa Tatarów i straszono nimi nieposłuszne dzieci. Rzeczypospolita postraszyła elektora najazdem całej ordy i Prusy Książęce przeszły na stronę Polski. Cena jednak była wysoka – Rzeczypospolita utraciła lenno, a Fryderyk Wilhelm i jego następcy stali się suwerennymi władcami.

Pod koniec 1656 roku w Randot na Węgrzech podpisany został traktat o rozbiorze Rzeczypospolitej z udziałem Karola Gustawa, Fryderyka Wilhelma, Jerzego Rakoczego, Bohdana Chmielnickiego i Bogusława Radziwiłła. Orda oczywiście opowiedziała po stronie polskiej. Kiedy w styczniu 1657 roku Rakoczy najechał na Polskę, wyszła w pole cała potęga krymska z Mehmedem Gerejem na czele. Osamotniony po klęsce Szwedów, zaatakowanych przez występującą po stronie Polski Danię, Rakoczy w lipcu podpisał kapitulację. Tatarzy nie uznali jednak jej warunków i osaczywszy wojsko węgierskie niedaleko zamku Wiśniowiec niemal całkowicie je wyrżnęli, a niedobitki wzięli do niewoli. Spełniła się więc i druga pogróżka, wysłana przed rokiem w jarłyku.



Księstwo Ruskie

Unię hadziacką 1658 roku ustanawiającą Księstwo Ruskie, czyli Ukrainę, trzecim równoprawnym członkiem Rzeczypospolitej przyjęto w Chanacie niezbyt radośnie. Obyło się jednak bez zerwania stosunków.

Szabla w szablę na Moskwicina

Ożywczy wiatr w sojuszu powiał w latach 1658-1659 w związku z kryzysem między Polską a Moskwą. W lipcu 1659 roku Tatarzy walnie przyczynili się do zwycięstwa, wspomagając szesnastotysięczną armię polską i 4 tysiące Kozaków całą trzydziestotysięczną potęgą ordy. Był to ostatni w XVII wieku wielki najazd Chanatu na Moskwę. Tatarzy spalili 10 tysięcy dworów i porwali lub zamordowali 27 tysięcy ludzi.

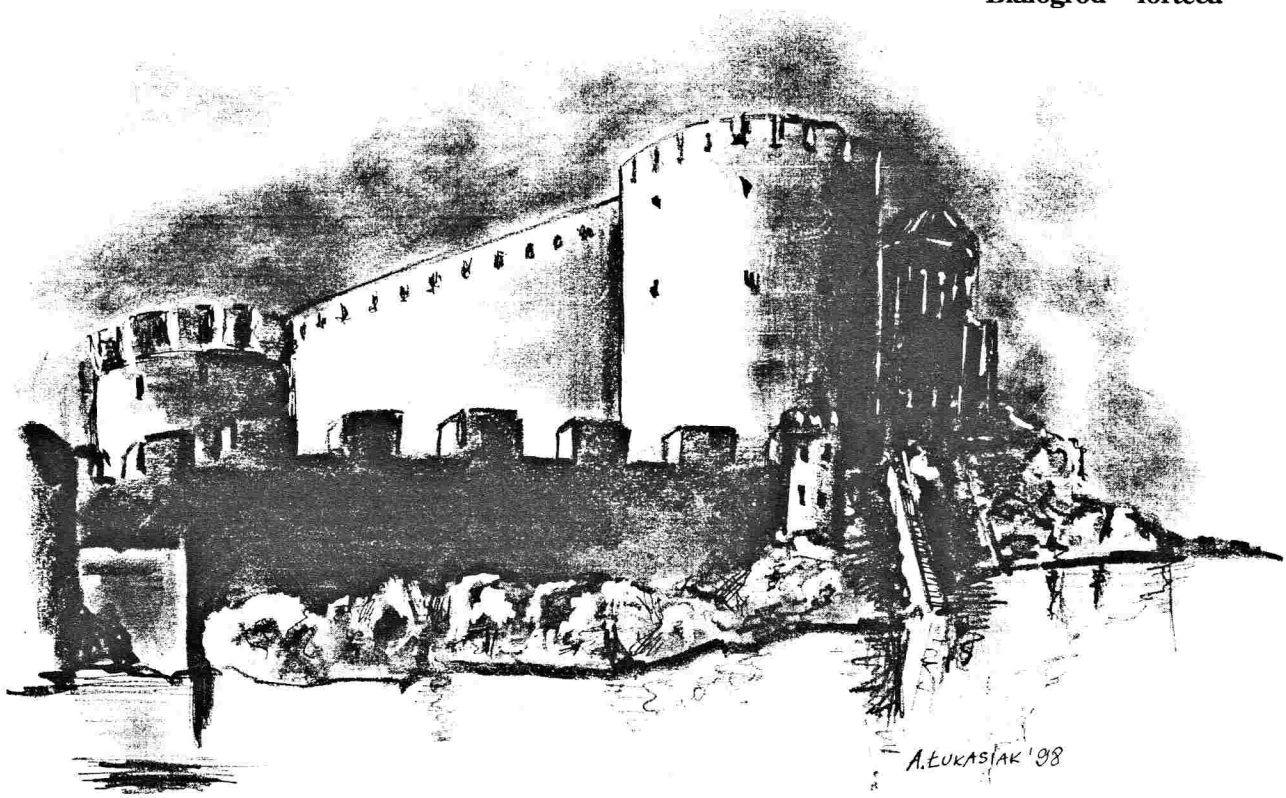
Po zawarciu pokoju oliwskiego ze Szwecją (3 maja 1660 r.) wojna polsko-moskiewska rozgorzała większym płomieniem. W rezultacie działań ordy w kampanii cudnowskiej, walk pod Lubarem oraz blokady osaczonych wojsk moskiewskich te ostatnie w listopadzie podpisały kapitulację, wypłacając ordzie 300 tysięcy talarów oraz zrzekając się praw do ziem kozackich. Była to oczywiście czysta fikcja, ale Tatarzy chcieli wyegzekwować niektóre z punktów umowy, toteż na przełomie 1661 i 1662 roku wraz z Kozakami Chmielnickiego pociągnęli na Zadnieprze. Napotkawszy jednak silny opór, dali rozkaz odwrotu.

Bratobójcze walki na Krymie i w Rzeczypospolitej

Na żądanie sułtana Tatarzy w 1663 roku pociągnęli na inną wojnę – wsparli trwające od dwóch lat zmagania Turcji z Austrią. Mimo potężnych łupów ordyńcy nie mogli jednak zaliczyć tego roku do najlepszych. Znaczne straty w Chanacie wywołał najazd Kałmuków i Kozaków dońskich oraz bunt Nogajów, którzy oddali się pod protekcję sułtana. Mimo wszystkich tych kłopotów Tatarzy wsparli wyprawę Jana Kazimierza na Ukrainę jesienią 1663 roku. Jej przebieg, po początkowych sukcesach, nie był dla Rzeczypospolitej pomyślny. Nie podyktowano pokonanej Moskwie twardych warunków pokojowych i zmarnowano ostatnią nadarzającą się okazję rzucenia przeciwnika na kolana. Podobnie sprzyjające okoliczności już nigdy nie miały się powtórzyć.

Niebawem w Polsce wybuchła bratobójcza wojna domowa (1665-1666) wywołana przez Jerzego Lubomirskiego. Mimo prób przeciągnięcia chana na stronę rokoszan, Mehmed IV pozostał wierny Janowi Kazimierzowi. Tatarzy korzystali jednak z zawiłej sytuacji, zagarniając jasyr i wysokie łupy zarówno wśród buntowników, jak i wiernych poddanych Króla JMci. Do powrotu

Białogród – forteca



rabujące w majestacie prawa czambuły zmusił kolejny bunt Nogajów. Stłumienie go pozwoliło podjąć jeszcze jedną wyprawę na Ukrainę. W obliczu zamętu w Rzeczypospolitej wierność jej królowi była czysto formalna. Hetmanem „wiernych Polsce" Kozaków był wówczas Piotr Doroszenko, podczas gdy na Krymie, po buncie arystokracji i interwencji tureckiej, rządy po obalonym Mehmedzie IV objął Adil Gerej. Pod koniec 1666 roku ataman Doroszenko, były pułkownik czerkaski posiłkowany przez ordę, zaatakował pod Ścianą i Braiłowem dywizję Sebastiana Machowskiego, zrywając bezpowrotnie okres sojuszu i współpracy z Tatarami.

Koniec sojuszu

Kiedy rozmowy o zmianie sojuszy spaliły na panewce oraz nie powiodły się próby Jana Sobieskiego przeciągnięcia ordy na stronę Polski, latem 1667 roku doszło do kilku drobnych starć z nieprzyjacielem na Wołyniu i Podolu. Zasadnicza ofensywa zaczęła się dopiero jesienią, kiedy na ziemie polskie wtargnęły główne siły ordy (20 tysięcy, a Sobieski mówił nawet o 80 tysiącach). Ponieważ Korona zajęta była sprawą następcy mającego rychło ustąpić z tronu Jana Kazimierza, cały ciężar obrony spadł na hetmana polnego Jana Sobieskiego. Z minimalnym, trzytysięcznym oddziałem obwarował się on pod Podhajcami i tam doczekał się w końcu na armię Chanatu i Doroszenki. Ze względu na to, że ani oblężenie, ani kolejne szturmy na najeżoną działami fortecę nie przyniosły rezultatu, Kozacy i Tatarzy musieli przystąpić do rokowań. Zwłaszcza że w tym samym czasie wierny Polsce ataman kozacki Iwan Sirko, prowadząc 2 tysiące Zaporożców, wpadł na Krym i splądrował, a potem puścił z dymem znaczną część tamtejszych miejscowości. Podpisane w końcu porozumienie obligowało ordę do wejścia na Ukrainę tylko na wyraźną prośbę Rzeczypospolitej, a Kozacy mieli wrócić pod władzę Polski. Prócz tego hetman miał prawo utrzymywać swojego rezydenta w Bakczysaraju, za co pozwolono Tatarom powrócić do usułów z całym wziętym jasyrem i dobrami.

W 1670 Doroszenko zażądał od Polski szerszej autonomii na Ukrainie, za co dwór ogłosił go zdrajcą i przekazał buławę wiernemu koronie Michałowi Chanence. Adil Gerej bez pytania o zgodę Porty natychmiast zerwał stosunki z nowym hetmanem i niezwłocznie został usunięty przez sułtana z tronu. Jednocześnie zaś Doroszenko znowu przyjął protekcję Imperium Osmańskiego.

Latem 1671 roku znowu wojna zawitała na Ukrainę. W granice Rzeczypospolitej weszła Orda Białogrodzka, a zaraz za nią następne oddziały. Sobieski z czterotysięcznym oddziałem jazdy oraz dragonii dopadł nieprzyjaciela pod Bracławiem. Nagłym uderzeniem odrzucił ordyńców od Bracławia, w którym okopali się Kozacy. Orda poszła w rozsypkę i zaczęła uciekać w stronę Dzikich Pól. Dzięki temu zwycięstwu Polska opanowała dużą część Ukrainy. Główne siły ordy walczyły jednak wtedy gdzie indziej. Pod wodzą nowego chana Selima I pacyfikowały stale buntujących się Czerkiesów.

Niechciana wojna – początek końca

Po zwycięskich wojnach z Wenecją i Austrią w 1672 roku Turcja wypowiedziała wojnę Rzeczypospolitej. Chan wcale nie był przekonany do wojny po stronie Turcji, wysłał nawet poselstwo do Warszawy. Jednak na rozkaz sułtana musiał pociągnąć z ordą przeciw Rzeczypospolitej. Cała potęga muzułmańska w sile 100 tysięcy Turków, 15 tysięcy Tatarów i 6 tysięcy Wołochów i Mołdawian stanęła pod Kamieńcem Podolskim. Po krótkiej obronie twierdza padła, a islamska armia podeszła pod Lwów. Miasto okupiło się sumą 80 tysięcy talarów, a droga w głąb Rzeczypospolitej stanęła otworem. Po kraju rozlały się więc czambuły tatarskie, dochodząc pod Janów, Leżajsk, Przemyśl i Gołąb. Ale to, co zdarzyło się później wprawiło w zdumienie wszystkich specjalistów od strategii i taktyki prowadzenia wojny. Sobieski, nie mogąc przeciwstawić się całej potędze otomańskiej, postanowił ukarać przynajmniej Tatarów. Dziewięciodniowy rajd od 5 do 14 października, podobny tym, jakie pięćdziesiąt lat wcześniej przedsiębrali lisowczycy, uwolnił z jasyru kilkanaście tysięcy ludzi i wielkie łupy. W tym czasie hetman przebył z wojskiem ponad 300 kilometrów i stoczył siedem zwycięskich potyczek.

Niesławny Buczacz

Niestety, rozgromienie ordy nie uratowało Polski od haniebnej umowy w Buczaczu, na mocy której Turcja zajęła Kamieniec Podolski i znaczną część Ukrainy, a król zobowiązany został do płacenia sułtanowi haraczu. Sejm w 1673 roku nie przyjął tak upokarzających warunków i zdecydował o kontynuowaniu wojny. Dywersja ze strony Kałmuków inspirowanych przez Sobieskiego spowodowała znaczne straty Chanatu. Chan z Bakczysaraju zdawał sobie sprawę, że dalsze osłabienie Polski coraz bardziej zaciska na szyi tatarskiej pętlę Osmanów.

Chocim po raz drugi

Właśnie ta dwuznaczna postawa Krymu wobec Rzeczypospolitej ułatwiła Sobieskiemu wspaniałe zwycięstwo pod Chocimiem.

9 listopada 1673 roku jazda polska stanęła w szyku bojowym o pół strzelenia z działa od wałów nieprzyjaciela. Husejn pasza ze swą armią stacjonował pod Chocimiem od połowy lipca. Założył obóz w starych okopach polskich, w których 1621 roku przez sześć tygodni Polacy pod wodzą Chodkiewicza i Lubomirskiego odpierali ataki przeważających sił tureckich. Miejsce to było doskonałe do obrony. Od wschodu obozu bronił Dniestr, od północy i południa głębokie jary o urwistych i stromych zboczach. Od zachodu – jedynej dostępnej strony, Turcy wznieśli silne umocnienia w postaci fosy i wału. Wokół stojącego w centrum obozu namiotu Husejna paszy zgromadzone były namioty jazdy (spahisów), zagrody dla koni oraz kuchnie. Z przodu stała piechota, a za nią artyleria. Posiłkowe wojska wołoskie stały, oddzielnym obozem, na południe od swych tureckich sprzymierzeńców. Ułatwiło im to później, w toku bitwy, przejście na polską stronę. Przez Dniestr (za swymi plecami) przerzucili Turcy most pontonowy dla lepszej komunikacji z zamkiem kamienieckim. W tak ufortyfikowanym obozie stała 30-tysięczna armia osmańska, która w razie potrzeby mogła liczyć na 10-tysięczne posiłki z Kamieńca Podolskiego.

Tego dnia (9 listopada) nie doszło do większych walk. Skończyło się tylko na harcach (najlepsi szermierze polscy potykali się wręcz ze spahisami).

10 listopada Polacy opuścili stanowiska i ostrzelawszy obóz turecki z dział, przypuścili pierwszy szturm. Po południu tabor turecki z wozami i jucznymi wielbłądami przeszedł przez most na lewą stronę Dniestru. W tym czasie przed obóz osmański wyjechali spahisi (jazda turecka), ale szarża husarii rozbiła to kontrnatarcie. Wówczas Wołosi w sile 5 tysięcy pod wodzą hospodara Grzegorza Ghica opuścili swe stanowiska, a sam hospodar poprosił Sobieskiego o opiekę (zdradzając tym samym swych tureckich sojuszników i przechodząc na stronę Rzeczypospolitej).

11 listopada po całonocnej śnieżycy Polacy znów ruszyli do natarcia. Po morderczym ogniu artyleryjskim koncentrującym się przede wszystkim na tureckich wałach w osmańskie umocnienia wdarła się polska piechota. Spahisi, nie mogąc w tym tłoku rozwinąć szyków, próbowali kontruderzenia, ale zastąpiły im drogę lekkie chorągwie polskie wsparte husarią Stanisława Jabłonowskiego, które po krótkiej walce wbiły się klinem do obozu tureckiego. Właściwie było już po bitwie. Ostatnim aktem rozpaczy zniesionej ze szczętem armii Wielkiej Porty było uderzenie namiestnika Bośni Sulejmana paszy wprost na orszak Sobieskiego. W tym momencie jednak runęły na Bośniaków cztery chorągwie husarii i starły w pył ostatnią szarżę turecką. Po bitwie zaczął się pogrom ściganych niedobitków. Uciekających nie wpuszczono bowiem do Kamieńca z powodu braku żywności. Lekkie chorągwie polskie, oraz chłopi i opryszkowie zebrani niedaleko Chreptiowa dokończyli dzieła. Husejn pasza wprawdzie uszedł pogromu, ale wróciwszy do Istambułu otrzymał od sułtana jedwabny sznur (na którym miał się powiesić).

Victoria ta okazała się warta korony, którą po śmierci Michała Korybuta Wiśniowieckiego Sobieski – zwycięzca spod Chocimia – wolą szlachty założył na głowę.

Rok 1674 przyniósł niewielki zwrot w polityce turecko-polskiej. Chanowi udało się bowiem namówić Turków na rozpoczęcie rozmów z Polską i skierowanie potęgi osmańskiej przeciw Moskwie. Sobieski, nie rezygnując z rozmów, wykonał jednocześnie manewr taktyczny, wprowadzając wojska Rzeczypospolitej na tyły podążającej na Moskwę armii bisurmańskiej. Zaskoczeni takim obrotem sprawy Turcy cofnęli się za Dniepr, a król opanował większość Ukrainy prawobrzeżnej. Po tym sukcesie Tatarzy zaczęli poważnie obawiać się współpracy wojsk królewskich z carskimi. Mimo rysujących się coraz lepiej perspektyw w nieprzerwanie trwających rokowaniach polsko-tatarskich, sprawa upadła wraz z przejęciem kontroli nad armią turecką przez nowego wodza. Został nim zięć sułtana Ibrahim *Szyszman* (Tłuścioch), który, pewien słabości Rzeczypospolitej, nakazał Tatarom wraz ze swymi wojskami ruszyć pod Zbaraż. Sobieski zgromadził jak zwykle nad wyraz skromne siły i przystąpił do walki. Pod Lesienicami koło Lwowa rozbił doszczętnie idącą przed głównymi siłami ordę. Zapał nowego wodza tureckiego wyraźnie osłabł i Turcy wycofali się ku granicy.

Nowa wyprawa i nowy traktat

W roku następnym orda pod wodzą chana Selima Gereja znowu pociągnęła z Turkami na wyprawę przeciw Polsce. Tym razem wyciągnęli oni wnioski z kilku poprzednich lekcji udzielonych im przez króla JMci i ruszyli do boju razem. Sobieski zamknął się więc w obozie warownym pod Żórawnem. Niebawem zjawiły się tam główne siły tatarskie i tureckie. Ordyńcy, niechętnie uczestniczący w oblężeniach, i tym razem złożyli odpowiedzialność na barki sojuszników, sami zajmując się drobnymi utarczkami i rabunkiem, a ponieważ polska załoga stawała dzielnie, wkrótce Osmanie zdecydowali się na rokowania. Podpisano nową umowę, właściwie potwierdzającą warunki z Buczacza, z tym jednakowoż wyjątkiem, że król został zwolniony z płacenia hańbiącego haraczu. Po zawarciu układu tłumy Tatarów i Turków odwiedziły obóz polski, nawiązując kontakty handlowe i deklarując przyjaźń! Ordyńców i Osmanów ciekawił przede wszystkim wygląd króla, który zaskarbił sobie poważanie i najwyższy szacunek wśród muzułmanów.

Moskwa w ambarasie

Układ zawarty pod Żórawnem zmartwił jednak Moskwę, na którą latem 1677 spadł wielki najazd Ordy Krymskiej. Tego roku Moskwa obroniła jeszcze swoje ziemie, zadając Turkom i Tatarom niespodziewaną klęskę pod Bużynem. W lipcu następnego roku Tatarzy uderzyli po raz drugi, wsparci siłami „niezwyciężonej" Porty, które prowadził do boju wielki wezyr Kara Mustafa. Wkrótce padł Czehryń, a czambuły rozlały się po Ukrainie, paląc i grabiąc. Cudowi dyplomacji oraz dobrej woli nowego chana krymskiego Murada Gereja zawdzięczać może Moskwa wyłganie się od ostatecznej klęski. To właśnie nowy chan, nie chcąc wzrostu znaczenia Turcji, doprowadził w 1681 roku do podpisania traktatu pokojowego. Ze zmagań z Turcją Moskwa wyszła więc obronną ręką.

Wiedeń...

Powstanie Węgrów, którzy przyjęli protekcję turecką, przeciwko Habsburgom było bezpośrednią przyczyną interwencji osmańskiej pod Wiedniem. Wielki wezyr Kara Mustafa z całą potęgą pospieszył na „ratunek" powstańcom. Orda na rozkaz sułtana skierowała do boju dwudziestotysięczną armię. Reszta ordyńców została na Krymie, by strzec państwa przed Polakami, Kozakami i Kałmukami. Zaraz po spotkaniu obu sprzymierzeńców wystąpiły duże rozbieżności między ich przywódcami. Chan ostrzegał wezyra, że bezpośredni atak na Wiedeń spowoduje przystąpienie do wojny innych chrześcijańskich potęg, a poza wszystkim oblężenie bez łupienia okolicy nie bardzo leżało w naturze Tatarów. Przeważyło jednak zdanie wezyra. Orda jako pierwsza wkroczyła w granice Austrii, a ponieważ zebrała już po drodze wielkie łupy, straciła wkrótce ochotę do walki. Od udziału w bitwie, stoczonej 24 sierpnia pod Bisamberg Tatarzy uchylali się, jak mogli. Nie strzegli również przepraw na Dunaju, co pozwoliło idącym z odsieczą armiom sojuszniczym bez przeszkód przekroczyć rzekę. Następnie, wycofawszy swoje wojska znad Dunaju, orda pomaszerowała do obozu Kara Mustafy. Podczas pamiętnej bitwy 12 września, podjechawszy do obozu polskiego, zrejterowali po prostu z pola na widok gotowych do walki husarzy i dragonów i zostawili tureckich sojuszników ich własnemu losowi. W stoczonych 7 i 9 października w bitwach pod Parkanami Tatarzy nie uczestniczyli wcale, choć Turcy, przegrywając potyczki, łudzili się odsieczą ze strony ordy.

...i po Wiedniu, czyli akt ostatni

Po bitwie wiedeńskiej nowo mianowany przez króla hetman kozacki Stefan Kunicki łatwo opanował Mołdawię i rozbił Ordę Budziacką. Hadża Gerej nadszedł jednak w porę z głównymi siłami i pokonawszy Kozaków pod Tabak przywrócił panowanie multańskie w Mołdawii.

W Polsce Tatarzy nie kazali na siebie zbyt długo czekać. Już na początku 1684 roku wpadli wraz z Turkami na Podole, wzmocnili załogę Kamieńca i odbili z rąk polskich wiele zamków, utraconych jesienią poprzedniego roku. Jednak mimo drobnych zatargów stosunki polsko-tatarskie układały się coraz lepiej. Niestety, zahamowała je zmiana na tronie Chanatu. Nowy władca Selim I posłał co prawda do Warszawy posłów i dalej gotów był mediować pokój między Polską a Wielką Portą, wyraźnie jednak grał na zwłokę, czekając aż wyklarują się do końca stosunki Rzeczypospolitej z Moskwą. Po powołaniu Ligi Świętej (5 marca 1684) i odbiciu potężnie ufortyfikowanego Kamieńca z rąk tureckich Tatarzy w kolejnych kampaniach lat 1684, 1685 i 1686 stawali przeciw Polakom po stronie Imperium Osmańskiego.

Stary niedźwiedź mocno śpi? – Już nie Moskwa, ale Rosja

Znacznie groźniejszym jednak przeciwnikiem była dla Chanatu Krymskiego Moskwa. Pierwsza, zorganizowana w 1687 roku, wyprawa wojsk moskiewskich na Krym wprawdzie skończyła się dla Moskwy niepowodzeniem z powodu braku dostatecznej ilości żywności oraz paszy i orda mogła w 1688 pozwolić sobie na nowy najazd w granice Rzeczypospolitej, ale w 1689 roku carem Rosji został Piotr I – „gwóźdź do trumny" Chanatu. To właśnie rosnąca w znaczenie Rosja i tracąca na znaczeniu Polska staną się przyczyną utraty niepodległości przez Chanat na rzecz Turcji. Mimo niechęci w Rzeczypospolitej do dalszych wojen z Turcją i Krymem, zabiegi austriackie skutecznie uniemożliwiały Sobieskiemu zmianę orientacji. W 1691 roku król pociągnął więc powtórnie na Mołdawię. Jesienne chłody i partyzanckie podjazdy Tatarów sprawiły, że musiał zarządzić odwrót. Polska była u kresu sił po całym stuleciu wojen i walk. Zaniechano jakichkolwiek wypraw poza drobnymi starciami, odpędzającymi czambuły tatarskie od granic Rzeczypospolitej. Na początku 1695 jeszcze raz orda zaskoczyła Polaków, ostatecznie jednak Tatarzy musieli ustąpić przed heroiczną postawą mieszczan lwowskich i chłopów, a przede wszystkim przed koszmarnymi warunkami atmosferycznymi.

Hodie mihi, cras tibi (dziś mnie, jutro tobie)

Podczas tych wydarzeń w Bakczysaraju zachodziły kilkakrotne zmiany na tronie. Cały czas trwały również walki z Rosją na Ukrainie. W roku 1697 Rosja, Austria i Wenecja zawarły w Wiedniu przymierze wymierzone w Turcję i Chanat Krymski. Po śmierci Jana III Sobieskiego 17 czerwca 1696 Polska stoczyła tylko jedną, w istocie nie rozstrzygniętą bitwę pod Podhajcami.

Turcja traciła wyraźnie siłę, toteż zaczęła unikać gwałtownych zatargów z krajami chrześcijańskimi. Po jednej z grabieży Rosji w 1702 roku chan Dewlet II został usunięty przez Turków z tronu i samodzielność Krymu skończyła się bezpowrotnie. Gereje spadli do rangi zwykłych urzędników Imperium Osmańskiego.



Księga IV
KONOTACJE TYPÓW TATARSKICH

Tatarzy

Jako że dodatek powyższy traktuje między innymi o Tatarach, dodatkową atrakcją dla Pana Gracza może być poprowadzenie takowego Tatarzyna. Poniższe typy tatarskie podzielono na dwie zasadnicze grupy: nieco bardziej cywilizowanych Tatarów krymskich i dzikszych Nogajów. Panowie Gracze, robiąc sobie oddech po niezliczonych przygodach wesołej szlacheckiej kompanii, mogą zakosztować łupieżczej wyprawy na Podole czy Wołyń, bijąc i paląc Lachów. Poniższe konotacje mogą być też pomocne we wprowadzeniu do licznych przygód ludzi za młodu porwanych przez ordę i wychowanych w tamtejszych obyczajach. Nie bez racji będzie również wspomnieć, że w czasach „potopu" liczne oddziały Tatarów przechodziły przez ziemie Korony, wzbudzając na przemian strach i fascynację.



Tatar krymski - 380 pkt.

Tatarzy krymscy słyną w całej Rzeczypospolitej jako wielce okrutni rabusie, najeżdżający ziemie Rusi i Ukrainy. W odróżnieniu od Nogajów, mieszkają na Półwyspie Krymskim i prowadzą osiadły tryb życia. Są także znacznie lepiej uzbrojeni. Tatarzy krymscy ruszają zwykle na wielkie i średnie wyprawy. Poziom ich życia i kultura jest znacznie wyższa niż obyczaje ich pobratymców z Budziaku, Dobrudży, Białogrodu czy Dzikich Pól. Tatarzy krymscy, zwani także ordyńcami, często pojawiają się w Rzeczypospolitej. Mogą służyć na magnackich dworach (zwłaszcza jeśli zostali wzięci w niewolę), handlować lub nawet szukać tutaj przygód. Czasami Tatarzy osiedlają się w Koronie lub na Litwie, łącząc się ze swoimi pobratymcami – Lipkami. Często jeżdżą także z poselstwami do króla lub magnatów. Tatarzy z dużą wprawą posługują się łukiem, świetnie jeżdżą konno. Nie lubują się natomiast w strzelaniu z rusznicy.

Cechy:

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

Biegłości Specjalne:

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

Biegłości typu szlacheckiego

Pan Gracz może wybrać pięć z dziesięciu proponowanych niżej.

1. *ukrycie się*
2. *tortury*
3. *język polski*
4. *wytrzymałość*
5. *znajomość czarostwa*
6. *sokoli wzrok*
7. *słuch [illegible]perza*
8. *oko kota*
9. *skradanie się*
10. *przeszukiwanie*

Każdy Tatar posiada dodatkowo biegłość arkan +10%

Nogaj - 410 pkt.

Nogaje to członkowie koczowniczych plemion ze stepów na wybrzeżach Morza Czarnego. Znani są jako najdziksi, najbardziej prymitywni mieszkańcy Chanatu Krymskiego. Prowadzą koczowniczy tryb życia, często wyprawiając się w głąb Rzeczypospolitej – zwykle małymi grupami. Ich głównym zajęciem jest handel niewolnikami oraz hodowla koni i bydła na stepach. Nogaje ubierają się bardzo nędznie – zwykle w kożuchy i futrzane baranice lub kapuzy. W zależności od pogody – albo wełną do góry, albo do środka. Są oni poddanymi chana, często jednak się buntują, napadają na Krym, wybierają także własnych władców. Nogaje nie posiadają dobrego uzbrojenia. Zwykle walczą kiścieniami, maczugami czy masłakami.



Cechy:

Żyw:	90	Krz:	30%
Zw:	70%	Mdr:	20%
Odw:	50%	Fnt:	20%
Zms:	70%	Łeb:	60%

Biegłości Specjalne:

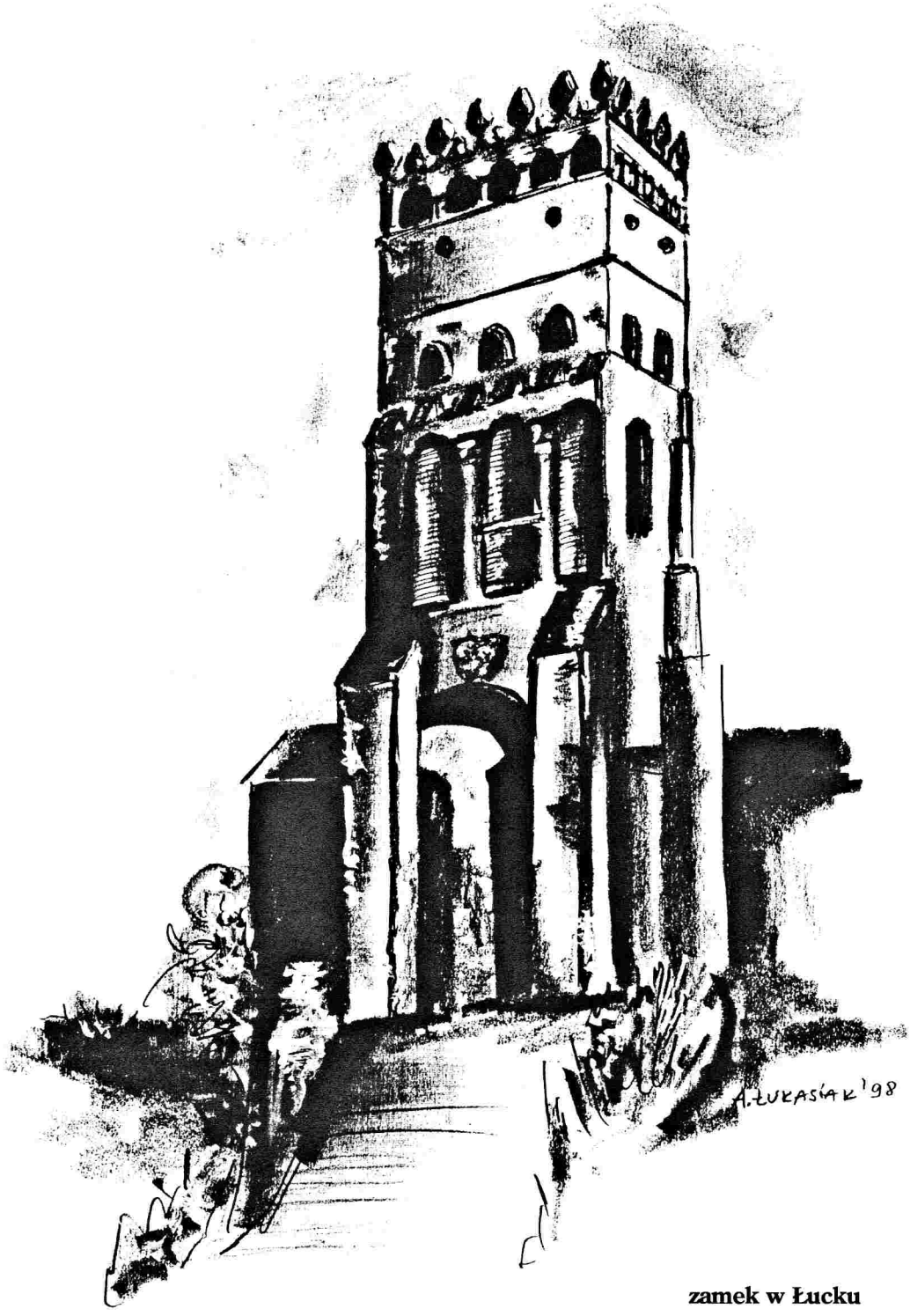
łuk	1k3+3
włócznia	1k3+8
szabla	1k3+7 (tylko za zgodą Starosty)
kiścień	1k3+7

Biegłości typu szlacheckiego

Pan Gracz może wybrać pięć z dziesięciu proponowanych niżej.

1. ukrycie się
2. język polski
3. wytrzymałość
4. zielarstwo
5. sokoli wzrok
6. słuch nietoperza
7. śledzenie
8. skradanie się
9. wyczucie stron świata
10. zakładanie pułapek

Każdy Tatar posiada dodatkowo biegłość arkan +15%, nie posiada jednak czytania/pisania

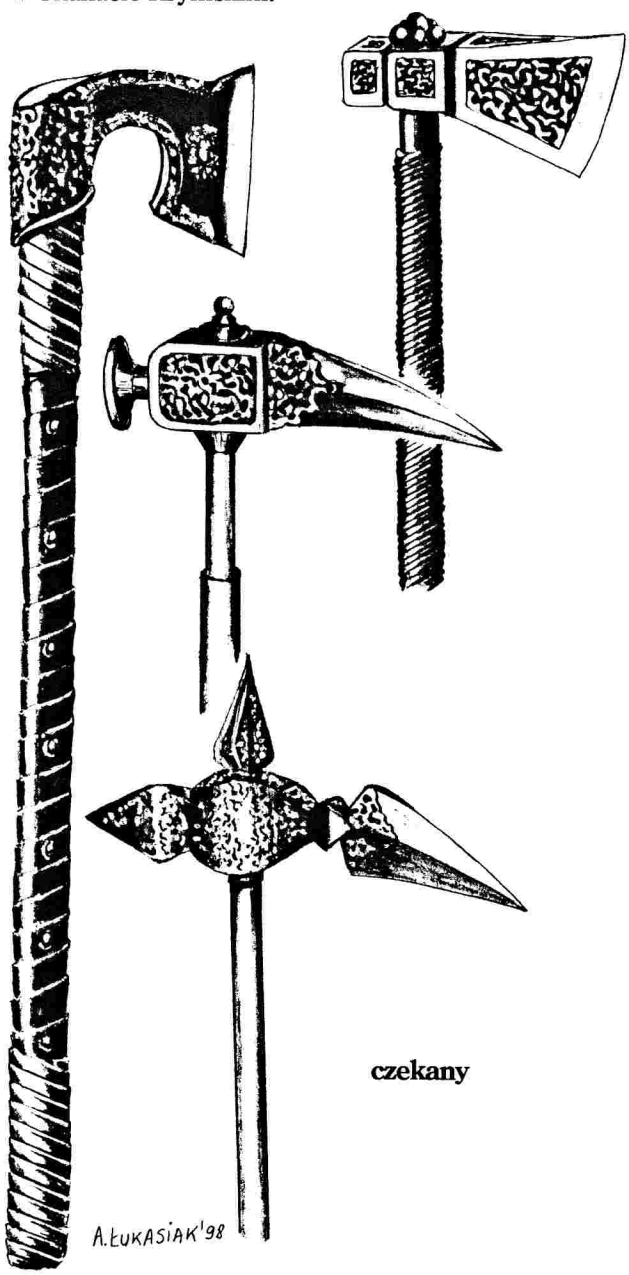


zamek w Łucku



Księga V
BIEGŁOŚCI

Biegłości prowadzonego przez Pana Gracza bohatera są niezbędne do opisania jego indywidualnych cech i zdolności. Im ten obraz będzie pełniejszy i bardziej wierny zamierzeniom, tym gra będzie ciekawsza i bardziej wciągająca. Bardzo ważne jest więc, by wszystko lub przynajmniej lwia część tego, co wymyśli sobie Pan Gracz dawała przenieść się na mechanikę gry. W podręczniku podstawowym do „Dzikich Pól" przedstawiono listę Biegłości Podstawowych, Pospolitych i Szlacheckich. Nie jest ona jednak pełna i ostatecznie zamknięta. Poniżej dołączamy dodatkowe biegłości, które można wykorzystywać w całym systemie, a nie tylko prowadząc biesiadę osadzoną na Ukrainie czy w Chanacie Krymskim.



czekany

Lista Biegłości Pospolitych

jeografia – dokładna znajomość wybranego miejsca w Rzeczypospolitej lub poza jej granicami, związana z dotychczasową historią Pana Brata. Mogą to być strony rodzinne albo rozlokowanie stanic w województwie bracławskim wraz z punktami orientacji w stepie. Może to być również rozkład podziemi i lochów zamku imć pana Jakiegoś tam, w którym Pan Brat przesiedział kilka lat, nie chcąc się zgodzić na niewielkie zmiany w testamencie np. swego wuja, na które pan Jakiś tam bardzo nalegał. Biegłość tę testuje się w połączeniu z cechą ***Mądrość***.

giętkie ciało – biegłość niniejsza pozwala efektywniej wykorzystywać w walce zręczność do zwodów, uników itp. Posiadający tę biegłość Pan Brat może dodać ją do swojej cechy ***Zwinność*** i wykonywać wszelkie testy, opierając się na powstałej w ten sposób sumie.

naśladowanie głosów zwierząt – jest to biegłość nie tylko przydatna w czasie wszelkiego rodzaju zasadzek czy podstępów, gdzie najbardziej istotne jest zahukanie dwa razy jak sowa, lecz również użyta w karczmie przysposabia zwolenników i przychylnych. Umiejętność tę posiadał pan Zend z Kmicicowej kompanii (patrz „Potop"), który to „krakał jak kruk, kwilił jak sokół, wył jak wilk i ryczał jak tur". Biegłość testuje się w połączeniu z cechą ***Fantazja***.

pływanie – biegłość ta pozwala na utrzymywanie się na wodzie i poruszanie w niej w dowolnym kierunku. Testuje się ją w połączeniu z cechą ***Zwinność***. Jeśli Pan Brat dał topka w krępujących ruchy szatach, do testu używa się tylko połowy tej biegłości. Jeśli wpadł w zbroi, to po prostu utonął.

przedzierzgnięcie – biegłość ta pozwala upodobnić się do kogoś kim się nie jest, można np. świetnie udawać zakonnika, mrucząc pod nosem łacińskie formułki, ze zwykłego szaraka zostać na pewien czas karmazynem, między braćmi mołojcami zaś uchodzić za Kozaka. Podparta aktorstwem biegłość ta pozwala udawać konkretną osobę, nawet przed kimś, kto ją już kilka razy w życiu spotkał. Biegłość tę testować należy w połączeniu z cechą ***Fantazja***.

kosterstwo – biegłość ta pozwala na niewielką pomoc szczęściu podczas gry np. w kości. Innymi słowy posiadający tę biegłość Pan Brat umie przekonująco i inteligentnie kantować. Testuje się ją w połączeniu z cechą ***Zmysły***.

umiejętność przeżycia – jest to biegłość niezwykle ważna, gdy Pana Brata opuści szczęście. Pozwala w trudnych warunkach, np. zimowego stepu, znaleźć pożywienie i miejsce na nocleg. Biegłość testuje się w połączeniu z cechą ***Mądrość***.

flisactwo – biegłość pozwalająca na drobne naprawy, wybór kierunku oraz znajomość żagli na barkach i tym podobnych łodziach. Testuje się ją w połączeniu z cechą ***Mądrość***.

znajomość zwierzyny – biegłość ta pozwala poznać po zachowaniu zwierząt nadciągające niebezpieczeństwo, np. burzę, zbliżających się ludzi. Pozwala również opiekować się rannymi zwierzętami: końmi, sokołami itp. Biegłość testuje się w połączeniu z cechą ***Zmysły***.

Lista Biegłości Szlacheckich

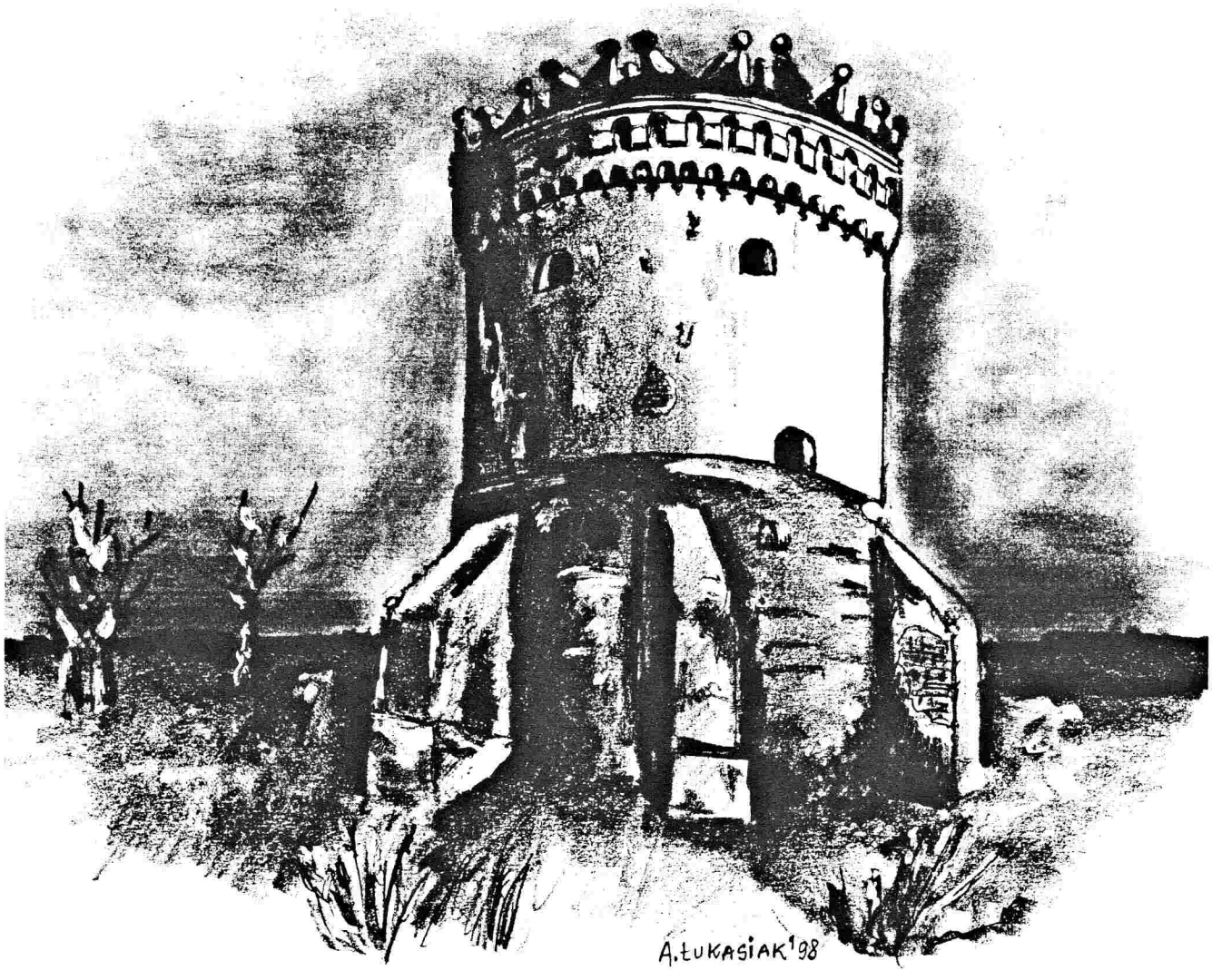
chirurgia – biegłość ta pozwala skutecznie opatrywać rany. W jednostkach cudzoziemskiego autoramentu chirurg jest oficerem zajmującym się rannymi. Mimo iż prawdziwi Sarmaci korzystają raczej z rad cyrulika, profesjonalny chirurg ze swymi miksturami zmniejsza czas leczenia ran o 25%. Biegłość testuje się w połączeniu z cechą ***Mądrość***.

dowodzenie – jest biegłością zastrzeżoną dla wszelkiej maści żołnierzy: swawolników, Lipków, Kozaków, wachmistrzów narodowego i cudzoziemskiego autoramentu, czeladników, towarzyszy pancernych i husarskich, lisowczyków, kawalerów, rajtarów oraz bombardierów. Posiadający tę biegłość Pan Brat dzięki zdobytemu w walce doświadczeniu wie więcej o swoich wrogach, potrafi też umiejętnie zorganizować pułapkę i wystawić skuteczne warty. Zagrzewając kompanię i umiejętnie nią dowodząc powoduje, że poszczególni jej członkowie (bohaterowie Panów Graczy) w walce zyskują dodatkowe 2 PW. Biegłość testuje się w połączeniu z cechą ***Zmysły***.

gardłowanie – jest biegłością, pozwalającą na wpływanie i narzucanie swojego zdania kupie szlachty. Podparte jest ono psychologiczną znajomością ludzkiej natury. Wszyscy pamiętamy płomienną odezwę Zagłoby po zdobyciu Warszawy (H. Sienkiewicz „Potop"). Manipulacja ta pozwala w przydrożnej karczmie czy na jarmarku zebrać prawie natychmiast stronników. Biegłość testuje się w połączeniu z cechą ***Mądrość***.

kęsim, kęsim – biegłość niniejsza, w połączeniu ze skradaniem się, pozwala na bezgłośne usunięcie straży, np. z podchodzonego obozu wroga lub wrogiego dworku. Krótko mówiąc, jest to wprawne i bezszelestne likwidowanie niewygodnych, zawadzających osób. Biegłość testuje się w połączeniu z cechą ***Zwinność***. Jeśli test powiedzie się, znaczy to, że zaskakującemu przeciwnika Panu Bratu udało się jednym celnym pchnięciem lub cięciem bezszelestnie pozbawić życia swoją ofiarę. Warunki akcji określa Starosta Gry.

znajomość szkół szermierczych – jest to biegłość pozwalająca na podstawie pierwszego skrzyżowania broni zorientować się jakich cięć i stylów walki używa przeciwnik. Znający różne szkoły szermiercze Pan Brat na podstawie pierwszego zwarcia potrafi przewidzieć ewentualne niespodzianki i następujące po sobie akcje. Biegłość testuje się w połączeniu z cechą ***Zmysły***. Test można przeprowadzić podczas walki, po pierwszym zwarciu. Po udanym teście w następnych zwarciach Pan Brat zyskuje 2 PW. Biegłość ta dotyczy tylko broni białej.



zamek w Ostrowi



Księga VI
KOBYŁKA U PŁOTU

czyli słów kilka o koniach w dawnej Rzeczypospolitej

Całe Królestwo Polskie karmi niezliczone stada rączych koni, które w lotności i strojności zaledwie hiszpańskim i tureckim ustępują, w sile daleko je przewyższają. Zdaje się, że nie ma ziemi bardziej obfitującej w konie...

Historia Naturalis Regni Poloniae

Wszystkie sztuki fechtunku szablą przybyły do nas wraz z tą bronią z południowego wschodu razem z Tatarami, Mongołami i innymi koczownikami. Kultury te zawsze nierozerwalnie związane były z koniem. Szermierka z konia jest więc tak samo naturalna, a może nawet bardziej, niż posługiwanie się szablą pieszo. Potoczny wizerunek Tatara to jeździec podróżujący, jedzący i śpiący na koniu. Bez wierzchowca jednostki tatarskie tracą co najmniej połowę swojej siły bojowej. Potocznie zwykło się mówić, że Tatar na koniu się rodzi i na koniu umiera. Wiele z tego jest prawdą. Od najmłodszych lat bowiem tatarskie dzieci jeżdżą konno. Nic więc dziwnego, że jeśli idzie o szermierkę i opanowanie wierzchowca długo by szukać podobnych naszym południowowschodnim sąsiadom. Właśnie dlatego, że ów suplement w dużej mierze poświęcony jest tym mistrzom konia i szabli, przedstawiamy w nim zasady obowiązujące przy posługiwaniu się brzeszczotem w siodle.

Koń zawsze związany był wielce z życiem polskiego szlachcica. Pomijając już fakt, że na nim właśnie podróżowano, poczciwy polski konik stawał się zwykle przyjacielem każdego herbowego człowieka. Rumak wygrywał bitwy, wierzchowiec stawał się nieodzowny w czasie każdego zajazdu, pościgu czy najazdu tatarskiego. W dawnej Rzeczypospolitej, która słynęła w całym świecie ze swojej jazdy, znano wiele rodzajów koni. W prywatnych i królewskich stadninach hodowano duże ilości tych zwierząt. Szybkie, śmigłe araby, konie perskie, tureckie, tatarskie bahmaty, niemieckie fryzy, wołoszyny, żmudziny spotykało się w każdym folwarku. Szlachta polska kochała swoje wierzchowce. I nic dziwnego, bowiem bez konia i szabli nie byłoby w owym czasie panów braci. Wszak szanujący się szlachcic udawał się w drogę albo karetą, albo konno – choćby na byle podjezdku, wyleniałej szkapie, ale w kulbace, nie na własnych nogach, niby zwykły cham czy miejski łyk. Koń stanowił o potędze szlacheckiego państwa. W Rzeczypospolitej obowiązywał zakaz wywozu koni za granicę. Starostowie jurydyczni, działający na granicach, mieli obowiązek sprawdzania, czy dany szlachcic lub kupiec nie przemyca czasem polskich wierzchowców. A o tym, jak wspaniałe były u nas wierzchowce niechaj świadczy fakt, iż z takich właśnie wykradzionych z Polski ogierów i klaczy wyhodowano w XVII wieku w Anglii znaną do dziś rasę konia angielskiego.

W systemie **Dzikie Pola** każdy z bohaterów Panów Graczy otrzymuje na wstępie własnego wierzchowca – najczęściej zwykłego podjezdka, któremu daleko jest do śmigłych, rączych koni husarskich czy arabów. Lecz w trakcie swego życia zawsze może sprawić sobie lepszego rumaka.

Jazda polska

Siły zbrojne Rzeczypospolitej nie są jednolite ani pod względem ich rekrutacji, ani podległości. Można je dzielić biorąc pod uwagę rozmaite kryteria. Pierwszym i zasadniczym jest przynależność do którejś z dwóch części państwa: Korony albo Litwy. Na podstawie sejmu lubelskiego z 1569 roku zarówno Polska, jak i Wielkie Księstwo Litewskie posiadają oddzielne siły zbrojne. Drugi podział pokazuje kto w Rzeczypospolitej dysponował siłami zbrojnymi. Od sił ogólnopaństwowych odróżnić tu należy wojska podległe władzom lokalnym, samorządowym i osobom prywatnym. Wśród sił ogólnopaństwowych wyróżniamy:

Wojska zaciężne – trzon ich stanowią tzw. oddziały kwarciane, utrzymywane stale na podstawie uchwał sejmu 1562/3 r. w celu obrony południowo-wschodnich rubieży państwa przed najazdami Tatarów; a także tzw. wojsko suplementowe, zaciągane w wypadku wojny. Nazwa pochodzi od daniny „kwarty" – czwartej części czystego dochodu z wydzierżawionych królewszczyzn (dóbr królewskich). Po roku 1652 sejm polski uchwalił powołanie wojska komputowego, którego liczebność zależała od sejmów.

Piechota wybraniecka – piesza milicja, złożona z chłopów zamieszkałych w dobrach królewskich. Co 20 łan jest wolny od powinności poddańczych, w zamian za co osiadły na nim włościanin winien jest stawiać się z odpowiednim uzbrojeniem w chorągwi swojego województwa.

Wojsko zaporoskie – w skład którego wchodzą Kozacy tzw. rejestrowi. W zamian za niewielki żołd, sukno na odzież oraz pewne przywileje są oni obowiązani stawić się w swoich pułkach na każde wezwanie hetmańskie.

Pospolite ruszenie – podstawą tej instytucji szlacheckiej jest obowiązek służby wojskowej w razie zagrożenia kraju z tytułu posiadania dóbr ziemskich.

Podział, który interesuje nas najbardziej jest prosty. Dzieli mianowicie całe wojsko Rzeczypospolitej na piechotę i jazdę. Choć ta pierwsza nabiera w Europie znaczenia pierwszorzędnego, u nas, ze względu na obszar państwa i charakter wojujących z nami sąsiadów (mowa tu zwłaszcza o Tatarach i Moskwie), cały czas dominuje ta druga.

Samo formowanie jednostek przez wyznaczone i chętne do tego osoby ma różny przebieg w zależności od tego, do jakiego autoramentu, czyli zaciągu, zalicza się dana jednostka. W zaciężnych wojskach Rzeczypospolitej rozróżnia się dwa rodzaje formacji: tzw. narodowego i cudzoziemskiego zaciągu. Różnią się one od siebie nie tylko sposobem tworzenia jednostek, ale i ich wewnętrzną organizacją.



Autorament narodowy

Autorament, czyli zaciąg narodowy jazdy, obejmuje konnicę ciężką – **husarię**, średniozbrojną – jednostki tzw. **kozackie** (nie mylić z mieszkańcami Ukrainy) oraz lekką, jednostki tzw. **wołoskie** i **tatarskie**. Jazdę kozacką, która z początku nie miała uzbrojenia ochronnego, od połowy XVII w. zaczęto masowo wyposażać w kolczugi i nazywać chorągwiami pancernymi, a z ich „lekkości" pozostał tylko kałkan, właściwie jedynie jako ozdoba.

Konnicę polskiego autoramentu tworzy się według systemu towarzyskiego. Jej podstawową, najmniejszą jednostką jest **poczet**, składający się z towarzysza i jednego lub kilku pocztowych (na wzór dawnej „kopii" rycerskiej). Jednostka jazdy narodowego autoramentu – **chorągiew** – składa się z pewnej ilości pocztów, na czele których stoi dowódca – **rotmistrz** (od roty, wcześniejszej nazwy chorągwi) i jego zastępca – **porucznik** (od poruczeń, czyli poleceń), często zastępowany przez **namiestnika**, oraz **chorąży**. Chorągiew jest jedyną jednostką organizacyjną w autoramencie polskim. W jeździe grupuje się je po kilka lub kilkanaście w pułki, na czele których stoi jeden z rotmistrzów, wybrany przez króla i nazywany pułkownikiem. Pułki są jednak tylko jednostkami taktycznymi, a chorągwie przechodzą w zależności od koncepcji walki z pułku do pułku.

Rotmistrz tworzący chorągiew narodowego autoramentu otrzymuje list przypowiedni (zaciągowy) z kancelarii królewskiej (jeśli chodzi o zaciąg ogólnopaństwowy). Następnie zgłasza ów list w sądzie grodzkim rejonu, który obrał na miejsce zaciągu, i wpisuje go do akt grodzkich (oblatuje). Później udaje się do znajomych mu osób, proponując im zaciąg. Ci z kolei wskazują mu własnych znajomych, a tamci następnych. Dopełnienie stanu liczebnego oddziału odbywa się na zjazdach szlacheckich, jarmarkach itp. Towarzysze otrzymują zaliczki na żołd w celu uzupełnienia uzbrojenia i ekwipunku, po czym stawiają się wraz z pocztami w miejscu postoju rotmistrza.

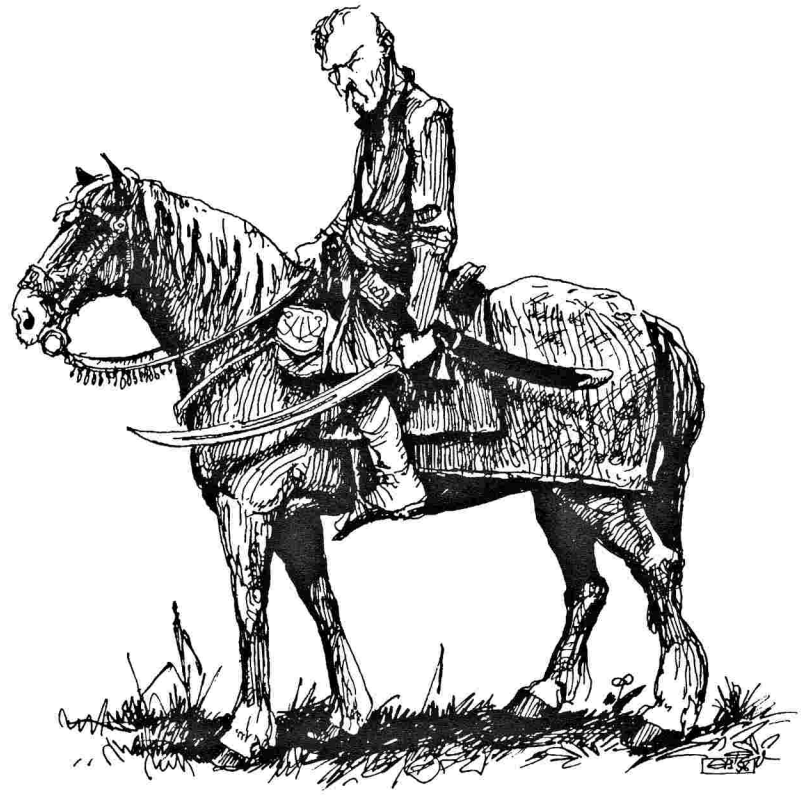
Autorament cudzoziemski

U schyłku XVI wieku obok formacji zorganizowanych w kraju wg wzorców narodowych pojawiły się formacje tworzone za granicą. Niebawem jednak (lata dwudzieste XVII wieku) duże koszty oraz trudności zaciągu za granicą (z powodu wojny trzydziestoletniej) i gorące sprzeciwy szlachty skłoniły naczelne dowództwo polskie do organizowania oddziałów wg wzorców zachodnich, ale przeprowadzając werbunek w kraju. Innymi słowy w jednostkach tych służyli Polacy (czy Litwini), choć z początku część kadry, język i wzorce pozostały

obce (najczęściej niemieckie). Z czasem jednak i to się spolszczyło, a za jednostki obcego autoramentu zaczęto uważać polskie jednostki, działające wg zachodniej organizacji.

Jazda cudzoziemskiego zaciągu występuje w Rzeczypospolitej pod postacią ciężkozbrojnej **arkebuzerii** i lżej uzbrojonej **rajtarii**. Odziani w ciężkie zbroje płytowe arkebuzerzy szybko jednak zniknęli. Utrzymuje się za to rajtaria, często mylnie zwana arkebuzerami.

Na początku XVII wieku, z początku na Litwie (w 1616), a później w Koronie (w 1617), jako wsparcie ogniowe w szybkich działaniach jazdy, pojawiła się **dragonia**. Zorganizowana była jak piechota typu niemieckiego – w regimenty. Dragoni do walki stawali pieszo, konie zostawiając z tyłu. Ponieważ jednak zdarzało im się walczyć konno (patrz „Pan Wołodyjowski" H. Sienkiewicza) uznaliśmy, że dobrze będzie przybliżyć Panom Graczom również tę formację.



Podstawową jednostką organizacyjną tych wojsk zaciągu obcego jest **regiment**. Panował w nim ścisły podział na oficerów i szeregowców, bezwzględnie tym pierwszym podporządkowanych. Właścicielem regimentu był pułkownik. On właśnie wynajmował jednostkę odpowiednim mocodawcom, formując ją po zawarciu umowy (kapitulacji) na zamówienie lub wystawiając sformowaną gotową do walki. Tworzenie takiej jednostki było nie lada przedsięwzięciem finansowym. Pułkownik często musiał sprzedać swoje dobra, by uzyskać pieniądze na zaciąg i wyekwipowanie żołnierzy. Dla takich formacji liczyły się przynoszące duże zyski sukcesy na wojnie (zdobycze taborowe, udział w kontrybucjach, nagrody itp.), w razie klęski zdarzało się, że pułkownik tracił cały swój kapitał. Działania wojenne były więc połączone z ryzykiem finansowym. Nic więc dziwnego, że pułkownicy i ich podwładni woleli służyć pod dowódcą znanym z sukcesów, ponieważ gwarantowało to zyski.

Regimenty składają się ze sztabu i kilku kompanii. W skład sztabu wchodzi: **podpułkownik**, **major**, **kwatermistrz**, **wachmistrz**, **sekretarz**, **chirurg**, **kapelan** i **profos** (dowódca żandarmerii), kilku **sierżantów**, **trębaczy** i **doboszów**. Ilość kompanii jest zmienna (nie mniejsza niż 4), podobnie jak liczebność. Każda kompania ma swój sztab kompanijny, w skład którego wchodzą: **porucznik**, **chorąży**, **felczer**, **zbrojmistrz**, **furier** (zaopatrzeniowiec) i **kaprale**. Na czele szóstek stoją **gefrejterzy** (starsi szeregowi). Ponadto każdy regiment ma własnych kowali, siodlarzy, stelmachów (kołodziejów) i innych potrzebnych rzemieślników.

Jeśli idzie o hierarchię wojskową, czyli efektywną administrację i dowodzenie, zaciąg obcy górował nad narodowym. Ustępował mu natomiast pod względem doboru ludzi, ponieważ werbowano właściwie byle kogo, aby tylko zapełnić szeregi. Innymi słowy, o ile w systemie towarzyskim służyła głównie szlachta, w systemie „stopniowym" poza oficerami często (a od czasów „potopu" nagminnie) zdarzali się zwykli chłopi.

Koń a sprawa polska

Zanim przejdziemy do szermierki z wierzchowca na chwilę należy zatrzymać się przy samym koniu. Aby ostatecznie rozwiać wszelkie wątpliwości, przyjrzyjmy się rasom koni w Rzeczypospolitej wieku XVI i XVII. W przeciwieństwie do kawalerii, odgrywającej na zachodzie Europy od połowy XVI stulecia jedynie pomocniczą rolę na polach bitew (z powodu udoskonalenia broni palnej), na ogromnych obszarach Korony i Litwy wciąż jest ona główną formacją, na której opiera się obrona państwa. Ta właśnie formacja, doskonale wyszkolona i uzbrojona, nie mogłaby wykazać swojej wysokiej wartości bojowej bez dobrych koni.

W XVII wieku przeważającą liczbę wierzchowców całej jazdy polskiej stanowią konie wyhodowane w granicach Rzeczypospolitej. Jako materiał zarodowy do stadnin sprowadza się jednak przede wszystkim z Węgier, Niemiec, Włoch i Hiszpanii, a nawet Persji liczne klacze i ogiery. W okresie pokoju konie sprowadza się również z różnych posiadłości Otomańskiej Porty (Turcji). Konie stanowią też cenną zdobycz wojenną. Liczba wierzchowców zdobywanych w ten sposób nie jest jednak tak wielka, by mogła odegrać znaczną rolę w uzupełnianiu koni jazdy Rzeczypospolitej. Zdarzają się wszak okazy o wysokiej wartości hodowlanej. Dotyczy to głównie koni zdobywanych na wojnach z Turcją i Chanatem. Tak naprawdę hodowla koni nabiera rozmachu dopiero po unii Polski z Litwą. Najlepiej rozwija się ona na kresach południowo-wschodnich. Tam bowiem istnieją po temu najlepsze warunki – małe zaludnienie kraju, odpowiednia gleba i klimat – pozwalające na chów stepowy. Najsławniejsze i najliczniejsze stadniny znajdują się na Wołyniu, Podolu i Ukrainie.

Za miejscowego protoplastę tzw. koni polskich uważa się małego konika pochodzącego od dzikiego tarpana. Zamieszkiwał on stepowe i leśne obszary środkowej i wschodniej Europy. Koniki te, choć wytrzymałe i pracowite, nie nadawały się jednak pod wierzch. Dopiero w wyniku krzyżówek z rasami obcymi powstał koń wierzchowy. Mania krzyżowania koni wszelkich ras była w Polsce tak powszechna, „iż za mieszańca uchodził tylko zwierz nieprawy, który się między sobą nie płodzi, wtedy mułem zwany, kiedy był produktem zalotów osła do świerzopy, wtedy zaś mułoosłem, kiedy go porodziła mulica z ogrem odchowana". „Polskie konie są różne, wielka bowiem wśród nich panuje różnorodność typów, form i charakterów rozmaitość". Nie ma więc oddzielnej rasy zwanej koniem polskim.

Spośród ras importowanych z Zachodu wyróżniają się sprowadzane głównie z Hiszpanii tzw. andaluzyjskie dzianety. Mają one wiele zalet wierzchowców jazdy, są jednak przede wszystkim traktowane jako konie paradne. Na przykład Jan Zamoyski ofiarował królowi Stefanowi Batoremu konia ze swojego stada, o którym mówiono, że „urodą i cnotą podobny był dzianetowi".

Dzianety w Polsce cenione są na równi z bedawiami, czyli końmi krwi arabskiej. Starożytna, wciąż żywa wśród Beduinów legenda głosi, że Allach, wziąwszy w dłoń garść pustynnego gorącego wiatru, dmuchnął i stworzył konia arabskiego. Obok koni anatolijskich, perskich, turkmeńskich, kurdyjskich, krymskich i kaukaskich hodowcy i użytkownicy zaliczają je do tzw. turków, nie wdając się w niuanse poszczególnych grup. Turki uchodzą w Rzeczypospolitej za najwierniejszych towarzyszy bojów polskiego żołnierza. Na przykład ostatnim życzeniem leżącego na łożu śmierci hetmana polnego koronnego Stefana Czarnieckiego było pożegnanie się ze swym wierzchowcem, jabłkowitym „Tarantem", przez wiele lat służącym mu wiernie w czasie licznych walk ze Szwedami, Moskwą, Tatarami i Kozakami.

Ceny koni są różne, w zależności od rasy, maści, urody i charakteru. Tatarskiego bachmata czy wołoszyna podlejszej kondycji można kupić za 30-40 złotych. Najtańsze konie dla husarii kupowane są za 200 czerwonych złotych. Zamożniejsi husarze płacą za dobrego wierzchowca nawet 1000 i 1500 czerwonych złotych. Są to sumy niesłychanie wysokie, ale i konie niepoślednie.

Gdyby koń o swej sile wiedział, żaden by na nim nie usiedział

Na samym początku, zanim zapoznamy się z rodzajami koni, jakie hodowano w Rzeczypospolitej, powiedzmy sobie kilka słów o dawnej polskiej szkole jazdy konnej i hodowli samych wierzchowców. W dawnej Polsce każdy dwór szlachecki miał zwykle własną stajnię, często prowadził hodowlę koni, posiadał własne, liczące przynajmniej kilka sztuk stadko. Najwięcej koni przychodziło jednak na świat w królewskich i magnackich stadninach w Małopolsce, na Podolu czy Ukrainie. Wierzchowce chowały się zwykle w wielkich stadach, które do stajni i zagród spędzano tylko na noc i – rzecz jasna – na zimę. Przez cały dzień zwierzęta biegały wolno po stepach, przychodziły tam na świat. Ujeżdżanie zwierząt rozpoczynano dopiero w trzecim roku życia. Najpierw, zwykle na trzy dni przed marcową pełnią, chwytano młode trzylatki, a następnie wypalano im na zadzie piętno stajni. Właściwe ujeżdżanie następowało w chwili, gdy koń skończył cztery lata. Na samym początku młodemu konikowi nakładano munsztuk, przyzwyczajano go do trzymania w pysku wędzidła, do chodów; pędzano go na linie, ćwiczono stęp, kłus i galop. Potem następowało ujeżdżanie. Na wierzchowca nakładano kulbakę, przypinano ją popręgiem. Często zostawiano go z kulbaką na grzbiecie nawet przez pół dnia, tak aby przyzwyczaił się do ciężaru całego rzędu. Potem nakładano mu na kulbakę worek piasku, by już za młodu poznał ciężar jeźdźca. Począwszy od piątego roku życia dosiadano go już normalnie, uczono wszystkich chodów, posłuszeństwa i obrotów. Zwykle każdy dobry koń polski szkolony był także do walki. Po ujeżdżeniu potrafił galopować równolegle z dwoma innymi końmi, zawracać, błyskawicznie przechodzić w galop i w cwał. W każdej stajni strzelano również blisko koni z pistoletów, tak aby przywykły do huku i nie płoszyły się na polu bitwy czy też w czasie zajazdu.

Jeśli chodzi o samą sztukę jeździecką, to była ona wykształcona w całości w Rzeczypospolitej. Dawna szkoła polskiej jazdy konnej poszła w zapomnienie po rozbiorach. Ta, wedle której uczy się dzisiaj jeździć konno w naszych stajniach i stadninach, to szkoła angielska, niewiele mająca wspólnego z dawnymi polskimi obyczajami jeździeckimi. Szlachtę polską cechował nadzwyczaj przyjacielski stosunek do swych koni. Zwykle każdy herbowy pan brat posiadał swego ulubionego wierzchowca, któremu zawsze nadawano jakieś imię. W życiu zaś starano się zachować jak najmniejszy dystans między jeźdźcem a rumakiem; często dawano koniowi poszaleć, a reguły polskiej szkoły jazdy konnej nie były nigdy tak sztywne jak angielskiej. Na wierzchowca wsiadano zwykle od jego lewej strony; sądzono bowiem, że po tej stronie zwierzęcia mieści się jego siła i moc, więc wskakując z tej strony od razu ma się go w ręku. W siodle szlachcic polski siedział zwykle w dość naturalnej postawie. Nie wyciągał nóg w strzemionach na całą długość, tak jak jeźdźcy z zachodu, nie skracał ich też tak jak Turcy czy Tatarzy, którzy jeździli zwykle skuleni, przykurczeni do karku zwierzęcia. Polska szkoła jazdy nie używała szpicruty ani pejcza – zwykle do poganiania wierzchowca używano ostróg. Trzymano się zaś w siodle zwykle w postawie wyprostowanej.

Wszystkie chody konia, które znamy i dzisiaj, miały w XVII wieku swoje specyficzne nazwy. I tak najwolniejszy z nich – stęp, nazywano stępią lub po prostu stępem. Szybszy kłus zwano zwykle rysią lub ryścią, lub też truchtem. Najszybszy, trójtaktowy galop nazywano skokiem. Doświadczony jeździec potrafił wprowadzić konia w cwał, który był jeszcze szybszym chodem konia, ale bardzo męczył zwierzę. Dość jednak już o samej technice jazdy. Pora zapoznać się teraz z samymi rasami koni polskich.

Klaczka, pszczółka i pszenica wywabią z długów szlachcica

Najpierw, zanim powiemy sobie szerzej o koniach, zapoznamy się ze słownictwem, jakim określano w XVII wieku poszczególne typy koni na podstawie samego wyglądu i wieku, nie zaś rasy czy pochodzenia. W Rzeczypospolitej napotkać można było ogromną ilość koni. Najmniejsze z nich, drobne i nie wyrośnięte szkapiny nazywano konikami, kucykami lub kosiami. Nieduże konie zaprzęgowe, używane w powozach czy karetach określano mianem mierzynów lub mierzynków. Ogromne, wyrośnięte konie, używane np. w artylerii, zwano z kolei dylongami, bucefałami czy drabinami. Z kolei źle utrzymane wierzchowce, poszerszeniałe, chude i słabe określano mianem chmyzów, szkap, wywłok czy terlic.

Poza końmi wierzchowymi i zaprzęgowymi, znano w Rzeczypospolitej tzw. konie powodowe. Służyły one często do tego, by prowadzić je podczas wielkich pochodów czy uroczystych wjazdów króla lub magnatów okulbaczone, lecz bez jeźdźców. W wojsku były one niejako końmi „zapasowymi" towarzyszy husarskich lub pancernych. Zdarzało się, że gdy jazda polska ciągnęła bez taborów, czyli komunikiem, każdy jeździec poruszał się w systemie „dwukoń" lub „trzykoń", co znaczy, że oprócz konia, na którym siedział, miał przy sobie jeszcze dwa lub trzy konie powodowe i gdy jego wierzchowiec był już zmęczony, przesiadał się na jednego z nich. Kolejną kategorią konia był koń łowiecki – mały, ale szybki, zdatny do łowów i polowań. Oprócz niego znano jeszcze podjezdki, czyli małe, średnio szybkie konie, na których poruszała się zwykle służba i czeladź dworska.

Rząd

W oporządzeniu każdego kawalerzysty podstawową rolę odgrywa siodło. Od jego rodzaju i jakości w dużej mierze zależy sprawność konia i jeźdźca na polu bitwy. Od początku XVI wieku weszło do powszechnego użycia siodło typu wschodniego – zwane kulbaką, które różni się od siodła zachodniego tym, że spoczywa na dwóch ławkach, leżących wzdłuż grzbietu końskiego po obu stronach kręgosłupa. Powoduje to mniejsze obciążenia końskiego grzbietu, co korzystnie wpływa na kondycję zwierzęcia podczas długich, forsownych marszów.

Kawaleria zachodnia nieprędko doceniła wyższość siodła wschodniego nad zachodnim. Zaczęto je wprowadzać tam dopiero pod koniec XVIII wieku i to tylko w lekkiej jeździe (J. Ciechowski i A. Szulczyński „Husaria").

Jazda polskiego autoramentu używa polskich siedzeń, które nie są jednostajne, lecz dzielą się na łęki, terlice i kulbaki tureckie. Tak opisuje je Kitowicz w XVIII wieku:

Łęk (łękiem nazywa się również drewnianą osnowę siodła) był o dwóch kulach (łękach), równych z przodu i z tyłu, w górę podniesionych, między które to kule siadał jeździec na poduszkę skórzaną, sierścią bydlęcą wypchaną, rzemieniem pod brzuch konia przechodzącym podwiązanej.

Terlica była o jednej kuli z przodu w górę wydanej i o ławce okrągłej z tyłu na ćwierć łokcia szerokiej z poduszką w środku takąż samą, jak i łęk.

Turecka kulbaka podobna była do terlicy, z tą tylko różnicą, iż przednia kula była wyższa i ostrzejsza, a zadnia ława szersza, miast zaś poduszki cały wierzch kulbaki miękko włosiem wysłany i suknem powleczony.

Nie mniej ważną częścią oporządzenia konia jest kiełzno. Kawaleria europejska stosuje kiełzna różnego rodzaju. W Rzeczypospolitej dobór kiełzna we wszystkich rodzajach rodzimego autoramentu jest dowolny.



Władysław Dziewanowski w „Zarysie dziejów uzbrojenia w Polsce" twierdzi, że chorągwie lekkie jeździły na tranzli (kiełzno łamane, podobnie jak dzisiejsze), ciężkie zaś na munsztuku (wędzidło z jednego kawałka żelaza).

W Rzeczypospolitej mnogość koni wszelaka...

Poniżej znajdują się krótkie charakterystyki wszystkich wierzchowców, które kupić można na targach i jarmarkach w każdym większym mieście Rzeczypospolitej.

Araby – rasa koni wschodnich, które przystosowały się do naszych warunków i klimatu, rozrosły, mając do swej dyspozycji szerokie stepy Rzeczypospolitej. Są to jedyne konie, z których słynie nasz kraj i dzisiaj; jedyne, które przetrwały rozbiory, wojny i powstania. Araby nie są zwykle zbyt dużymi końmi, słyną zaś jako śmigłe, wytrzymałe wierzchowce. Cechuje je także wrażliwość na niepogodę. W Rzeczypospolitej ceny tych wierzchowców mogą być naprawdę zawrotne, zwykle jednak araba kupić można już od 100 złotych.

Rumaki, zwane też anatolijczykami, znano zwykle jako konie tureckie. Były one nieco większe od arabów, równie szybkie, ale też mniej wytrzymałe na niepogodę, kapryśne i trudne w ujeżdżaniu. W Koronie, jak i na Litwie spotykało się ich sporo, tym niemniej jednak były one znacznie droższe od arabów.

Bahmaty – rasa koni stepowych, skrzyżowanych z arabami. Te małe, włochate koniki używane były przez Tatarów krymskich. Na nich to właśnie poruszała się orda. Bachmaty były niskie, krępe, ale niezwykle wytrzymałe na warunki klimatyczne. Zimą potrafiły iść całe dnie bez przerwy, aż padły z wyczerpania, żywić się trawą i korzeniami, które wykopywały sobie spod śniegu na stepie. Bahmaty można dostać za sumy znacznie niższe niż ceny arabów. Zwykle kosztują od 40 do 100 złotych. Wyjątkowe okazy, zwane wilczarami, sprzedaje się jednak i po kilkaset złotych.

Argamaki były w XVII wieku rasą koni perskich, nadzwyczaj trudno dostępnych w Rzeczypospolitej. W praktyce znaczyło to, że koni tych nikt ze Swawolnej Kompanii nie dostanie na zwykłym jarmarku czy targowisku.

Dzianetami zwano w XVII wieku konie hiszpańskie, sprowadzane do Polski z zachodu. Dzianety bywały zwykle duże, rosłe, wyćwiczone, spokojne. Nadawały się do parady, uroczystych wjazdów, do popisów jeździeckich, gonienia do pierścienia i wożenia pięknych panien. W praktyce konie te nie nadawały się do bitwy. Na targu można je było dostać tylko wyjątkowo. Zwykle kosztowały od 150 do 200 złotych lub nawet drożej.

Sekiele – dobrze znane w Małopolsce i na Podolu, były rasą koni siedmiogrodzkich, węgierskich. Koniki te były dość kościste, małe, wytrzymałe. Zwykle poruszali się na nich węgierscy szeklerzy, a więc i sabaci dobrze znanego wszystkim Diabła Stadnickiego. Sekiele dostępne były w Małopolsce, Mołdawii, we wszystkich przygranicznych miastach Podola. Zwykle kupić można je było już od kilkunastu złotych.

Hucuły były i są do dzisiaj małymi konikami, o charakterystycznej grubej szyi. Wywodzą się z Karpat i Tatr i były najulubieńszymi końmi górali. Hucuły znano jako bardzo wytrzymałe, mało wybredne w doborze pożywienia. Były też bardzo tanie, a używano ich raczej jako konie pociągowe.

Hestrami nazywano podobne hucułom konie szwedzkie – także małe, długowłose, wytrzymałe na chłód i zimno. W Rzeczypospolitej było ich bardzo mało.

Żmudziny to w XVII wieku konie dużo większe od hucułów, ale mniejsze od arabów. Jak sama nazwa wskazuje, wywodziły się ze Żmudzi. Żmudziny – zwykle kasztanowe, o długich grzywach, służyły zarówno do pracy w polu, jak i jako wierzchowce. Używała ich zwykle uboga, zaściankowa szlachta, również chłopi i mieszczanie. Nie nadawały się do walki, bo jak powiadał pan Michał Wołodyjowski w „Potopie", chorągiew na nich „jakoby na psach siedziała". Na jarmarkach żmudziny można kupić już za kilkanaście złotych.

Konie moskiewskie – jak wskazuje sama nazwa wywodziły się z Wielkiego Księstwa Moskiewskiego. Były wzrostu arabów, okazywały się jednak od nich wolniejsze, lecz zarazem znacznie bardziej wytrzymałe. Dość często były srokate. Znano je jako bardzo niespokojne i zawodne zwierzęta. Koń moskiewski mógł rozeprzeć się w czasie bitwy, był trudny do ujeżdżenia, stąd też rumaki owe nie były zbytnio cenione w dawnej Rzeczypospolitej.

Wołoszynami zwano w XVII wieku konie poddunajskie, szeroko rozpowszechnione wśród szlachty. Wołoskie podjezdki posiada w momencie rozpoczęcia przygód wielu bohaterów Panów Graczy. Konie wołoskie były średniego wzrostu, dość wytrzymałe. Nie nadawały się wprawdzie do chorągwi husarskich czy pancernych, często jednak używali ich wolontarze i lekkie znaki. Konie wołoskie kupć można już za 30-40 złotych.

Fryzy i konie duńskie to w opisywanych czasach wielkie i ciężkie rumaki zachodnioeuropejskie, sprowadzane do Rzeczypospolitej z Niemiec. Były wielkie, wolne, ale wytrzymałe, mogące unieść jeźdźca, mającego na sobie ciężką zbroję. Fryzy, zwane również frezami, kupowano zwykle dla rajtarii lub nadwornych wojsk magnatów. Były bardzo wolne, jednak spokojne, łatwe do ujeżdżania, zwykle karej maści. Koni tych używano w artylerii jako pociągowych, na nich siedzieli najcięższi kirasjerzy i kopijnicy cudzoziemskiego zaciągu, czasami także dragoni. Fryzy były dość drogie. W Rzeczypospolitej kosztowały co najmniej 50-80 złotych.

Konie polskie stanowiły najliczniejszą grupę wierzchowców w dawnej Polsce. Zwykle były po prostu mieszańcami wszystkich opisywanych wyżej ras, dość jednolitymi jednak, jeśli chodzi o wygląd i charakterystykę. Koń polski nadawał się doskonale do wojska, był wesoły, średniego wzrostu, wytrzymały na trudy i zmęczenie. Mniej ładny od dzianeta, ale od niego wytrzymalszy, szybki zaś niemal jak najściglejszy turecki rumak. Wyglądem i usposobieniem przypominał nieco dzisiejszego konia rasy wielkopolskiej. Jeśli chodzi o ceny i dostępność, konie opisywanego typu można było dostać wszędzie. Wierzchowca polskiego można było kupić już za 20-30 złotych. Lepsze, silniejsze i wytrzymalsze konie kosztować mogły i trzy razy tyle.

Konie husarskie były w XVII wieku najwspanialszymi i najlepszymi rumakami na świecie. Jak wskazuje sama nazwa, używała ich husaria. Wierzchowce owe były specjalnie hodowane i szkolone do walki, posiadały cały szereg przymiotów. Wytrzymałe, mniej piękne, potrafiły prześcignąć dzianety i bahmaty. Nie każdy w dawnych czasach potrafił ułożyć i ujeździć husarskiego konia. Zwykle kupowano je nie na jarmarkach, lecz w królewskich i magnackich stadninach. Konie husarskie kosztowały zwykle zawrotne sumy. Dość często warte były nawet kilka wsi. Najgorsze z nich kupić można było od 200 złotych wzwyż, bywały zaś i takie, za które płacono 2 tysiące i więcej. Koń taki stanowił zatem prawdziwy majątek i był wiernym i oddanym towarzyszem żołnierskiej niedoli.

ŻELAZEM Z SIODŁA

Podobnie jak walkę pieszą, tak i walkę bronią białą z konia możemy podzielić na trzy zasadnicze elementy: natarcie (cięcie i pchnięcie), zasłonę lub unik i wszelkiej maści akcje kombinowane. W niektórych z powyższych elementów walki koń zwiększa siłę, czyli impet atakującego, w innych zaś jest naturalnym przedłużeniem nóg walczących, co nie tylko nie pomaga w walce, ale czasem może wręcz przeszkadzać. Bowiem przy nieumiejętnym prowadzeniu wierzchowca, prawidłowe wykonanie większości manewrów jest utrudnione. Podczas walki w zwarciu koń nie stoi w miejscu i nie skubie trawy, oprócz więc zwykłego fechtunku potrzebne jest doskonałe opanowanie arkanów jeździectwa.

Wyobraźmy sobie Pana Brata, stosującego misterny system zasłon i uników zakończony efektownym cięciem wbrew. Wszystko jest w porządku, dopóki szermierz stoi twardo na ubitym gruncie. Wszelkie ruchy ma wypracowane i każdy najmniejszy ruch ręką czy balans ciałem czemuś służy. Tak ociec uczyli! Ale posadźmy takiego na lekko narowistego podjezdka. Bez odpowiedniego poziomu „jazdy konnej" acan ów zacznie wywijać szerpentyną jak cepem.

Poniższe manewry szermiercze przeznaczone są dla tych spośród Panów Graczy, którym dotychczasowa walka szablą wydaje się zbyt prosta lub mało barwna. Na podstawie autentycznych cięć stworzony został bardziej rozbudowany, nieco odmienny od prezentowanego w **V Księdze Dzikich Pól** system rozstrzygania starć. Oczywiście jeśli Panowie Gracze chcą, nie muszą wcale go stosować i pozostać przy starym. Poniższy system walki nadaje się także do walki pieszej, ale wówczas jednak odrzucić należy wszystkie ograniczenia, wynikające z biegłości *jazda konna*.

Przejdźmy teraz do poszczególnych elementów szermierki prowadzonej z grzbietu wierzchowca.

Natarcia

Natarcie, a więc Atak, polega na ruchu uzbrojonej ręki (czyli zadania cięcia lub pchnięcia) połączonym z ruchem konia, w celu trafienia przeciwnika. Zważywszy na konstrukcję oręża i intencje nacierającego rozróżnić można, co zostało opisane w podręczniku głównym **Dzikich Pól**, cięcia bezpośrednie (a więc wręczne i krzyżowe), cięcia zamachowe (z łokcia i z ramienia) i cięcia łukowe z nadgarstka, pchnięcia, wszelkiej maści cięcia zwodzone oraz wiązania i odbicia. Najczęstsze natarcia w walce szablą wykonywane są na głowę, pierś oraz wewnętrzną stronę ręki przeciwnika. Cięcia w tych kierunkach są skuteczne i szybkie oraz, co ważne, nie „rozbijają" szermierza (po nieudanym cięciu pozwalają mu na łatwe przejście do zasłony). Tak rzecz się ma głównie w walce ze słabo uzbrojonym i okrytym Tatarzynem. Zgoła odmiennie jest natomiast w przypadku przeciwnika szczelnie okrytego uzbrojeniem ochronnym. Skuteczność cięcia jest wówczas mała albo wręcz żadna. W takim przypadku dużo lepsze okazuje się pchnięcie, które łatwiej dosięga nie osłoniętego miejsca lub przebija pancerz przy wykorzystaniu szybkości konia.

Pan Gracz, wyprawiając swojego bohatera na jakąkolwiek wyprawę czy wojnę, musi mieć świadomość, że nie każda broń (a tym samym sposób walki) jest tak samo skuteczna przeciw konkretnemu przeciwnikowi. Lekkiego ordyńca lepiej pochlastać szablą, a ciężkozbrojnego heretyka – Szweda po prostu zakłuć.

Poniżej, zgodnie ze wszystkimi charakterystykami cięć, opisujemy podstawowe manewry szermiercze możliwe do przeprowadzenia z siodła.

CIĘCIE BEZPOŚREDNIE (WRĘCZNE I KRZYŻOWE) – szabla husarska 1; pozostałe szable 1+1; obrażenia +0

Cięcie bezpośrednie (wręczne) polega na błyskawicznym wyprostowaniu ręki i uderzeniu przez uruchomienie dźwigni kciuk – mały palec. Podczas jego wykonywania następuje niewielki zamach pióra do tyłu – przy jednoczesnym ruchu ręki w przód, co przydaje cięciu siły. Szable najbardziej zdatne to tego natarcia to polskie szable husarskie. Skuteczność cięcia zwiększa dodatkowo paluch, zapobiegając jednocześnie wypadnięciu szabli z ręki. Cięcia wręczne są najszybsze pośród wszystkich uderzeń szablą, niezwykle trudne do obrony, a wykonane z odpowiednią precyzją charakteryzują najbardziej wytrawnych szermierzy. W walce z konia stosuje się je tylko podczas zwarcia. Skuteczność ich wykonania zależy w dużej mierze od idealnego panowania nad wierzchowcem. Trudno bowiem wymagać dokładności w fechtowaniu, gdy koń zamiast powolnie wykonywać przyuczone zwroty, robi co mu się żywnie podoba. Jeśli więc *jazda konna* bohatera Pana Gracza nie przyjmie wartości co najmniej 41% (niezła), za każde pełne brakujące do tej wartości 5% odejmie się jeden od wartości biegłości *szabla* tegoż.



CIĘCIE ZAMACHOWE Z ŁOKCIA – szable husarskie i karabele 1+2, pozostałe szable 2+2; obrażenia +20



Cięcie zamachowe z łokcia polega na wykonaniu zamachu przez zgięcie stawu łokciowego w linii natarcia i szybkie jego rozwarcie. Jest ono nieco wolniejsze, ale silniejsze niż cięcie bezpośrednie (wręczne). Podobnie jak tamto łatwo je wyhamować, blokując staw łokciowy i przejść natychmiast do zasłony lub ponowienia (następnego cięcia). Cięcie zamachowe z łokcia używane jest częściej do fechtowania „szabla na szablę" niż do zaciętych szarży, w walce z konia stosowane jest więc głównie przy zwarciach. Najlepiej wykonać je można polskimi szablami husarskimi i karabelami oraz krótkimi pałaszami czy szablami zachodnimi typu szwajcarskiego, włoskiego i niemieckiego. Podobnie jak przy cięciu wręcznym, niezmiernie ważne znaczenie podczas prawidłowego jego wyprowadzenia ma dobre opanowanie konia. Za każde pełne 5% brakujące do wartości 41% *jazdy konnej* odejmie się jeden od wartości biegłości *szabla* bohatera Pana Gracza.

CIĘCIE ZAMACHOWE Z RAMIENIA – szable wschodnie, węgierki, zygmuntówki, batorówki, janówki, husarskie 1+3; obrażenia +30, karabela i szable kozackie 2+3; obrażenia +30

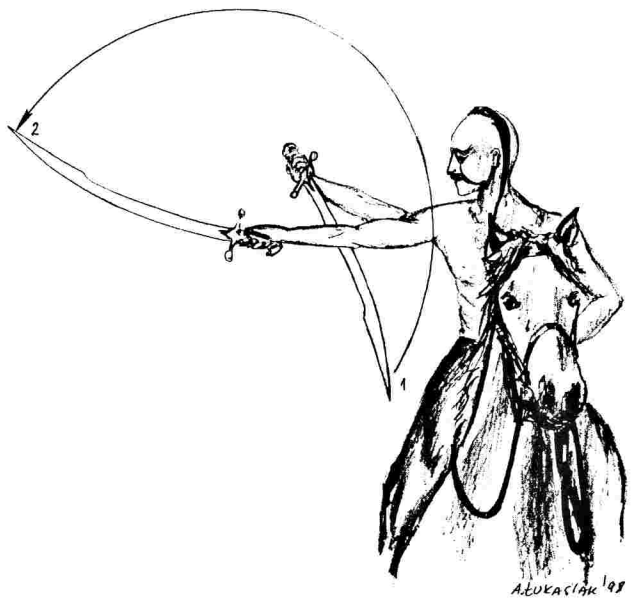
Cięcie zamachowe z ramienia polega na zamachu wykonywanym całym ramieniem z niewielkim wygięciem stawu łokciowego i nadaniu przyspieszenia szabli w przeciwnym kierunku. Jest to zdecydowanie najsilniejsze i najbardziej popularne cięcie z konia. Może mieć charakter *przełamujący*, podobnie jak uderzenie maczugą lub mieczem, *tasakowy* – połączony z wbiciem w cel lub *krojący* – jak smagnięcie batem. Krojące cięcie zamachowe – najbardziej typowe dla techniki walki szablą – wykorzystuje przyspieszenie, nadawane szabli po zamachu całym ramieniem. W czasie takiego uderzenia głownia szabli jest prowadzona dość luźną ręką i jeździec, wykończając cięcie w momencie osiągnięcia celu, przeciąga je z jednoczesnym poderwaniem do zasłony lub nowego zamachu. Cięcie jest bardzo silne, jednak stosunkowo łatwe do obrony, ponieważ sygnalizowane jest zamachem. Podczas walki z konia używa się go przy mijaniu przeciwnika. Eliminuje się w ten sposób ryzyko otrzymania wyprzedzenia w początek zamachu lub odpowiedzi przez przeciwnika po uprzednim sparowaniu cięcia. Szable preferowane do cięć krojących, zamachowych z ramienia to przede wszystkim szable polskie szable husarskie, szable perskie, mongolskie, węgierskie i tureckie (z wyjątkiem wczesnych tureckich z XIV-XV wieku). Cięcia zamachowe z ramienia, jako jedyne z cięć, nie wymagają umiejętności *jazda konna* na poziomie „niezła" (41%).



Jak widać, zwykłe cięcie zamachowe 2+2 zamienione zostało w tym systemie walki na dwa rodzaje ataku: cięcie zamachowe z ramienia i cięcie zamachowe z łokcia.

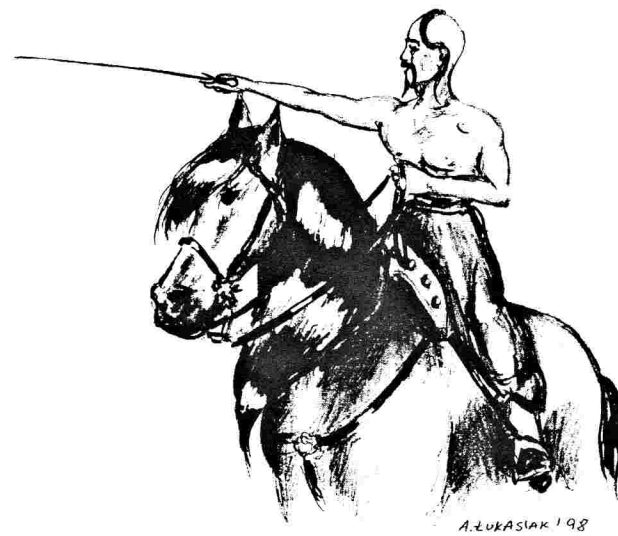
CIĘCIE ŁUKOWE – karabele +1, inne szable +2; obrażenia +0

Cięcie łukowe z nadgarstka polega na wykonaniu zamachu ruchem obrotowym dłoni, minimalnym ugięciu stawów łokciowego i barkowego, a następnie wykonaniu cięcia zataczającego niewielki łuk. Natarcie takie jest szybkie, silne i ma charakter krojący. Traktowanie tego natarcia jako cięcia typowo polskiego ma swoje uzasadnienie w charakterystyce stosowanych do niego szabli. Najlepsze bowiem do jego wyprowadzania były karabele. Wyhamowanie cięcia polega na zamknięciu łuku w koło, pozwalając na szybkie przejście do ponowienia lub wykonania zasłony odbijającej, tzw. „młyńca". Podobnie jak w dwóch pierwszych cięciach, i tu również niebagatelne znaczenie ma opanowanie wierzchowca. Minusy za jazdę konną stosuje się również i w przypadku tego cięcia. Za każde pełne 5% brakujące do wartości 41% umiejętności *jazda konna* Pan Gracz odejmuje 1 punkt od biegłości *szabla* swojego bohatera.



PCHNIĘCIE (SZTYCH) – karabele i szable wschodnie 1+1, szable węgierskie, zygmuntówki, batorówki, janówki, szable husarskie i kozackie 3+1; obrażenia +10, jeśli w szarży +20

Pchnięcie (sztych), a zwłaszcza przeciw-tempo, w walce szablą jest elementem szermierki niezwykle skutecznym w starciu z przeciwnikiem stosującym cięcia zamachowe z ramienia. Ponieważ nie wymaga zamachu, jest zdecydowanie szybsze od cięcia i łatwiej nim trafić w niewielkie, nie osłonięte pole. Prócz tego jest niezwykle efektywne. Jego skuteczność bowiem jest bardzo duża w stosunku do niewielkiej siły potrzebnej do wyprowadzenia natarcia. Sztych zadać można, wyprowadzając go z dwóch różnych, zasadniczych postaw początkowych: niskiej – ramię szermierza i głowica szabli skierowane ku dołowi, pióro zaś ku górze z lekkim odchyleniem od pionu ku przodowi (analogicznie do zastawy trzeciej), albo wysokiej – ramię wyprostowane i skierowane ku przodowi z dłonią i piórem szabli lekkim skosem w dół (analogicznie do zastawy drugiej).



Wczesne, zachodnioeuropejskie traktaty szermiercze gloryfikowały szpadę w walce z szablą, podkreślając słabe punkty szablisty. Zalecały szpadziście zachowanie bezpiecznej odległości, a tym samym omijanie młyńców szabli i koncentrowanie sztychu na ramieniu oraz twarzy przeciwnika. Atutem szablisty jest natomiast wiązanie lub odbicie końca szpady i cięcie przeciwnika ze zbliżeniem, aby uniemożliwić mu wyminięcie i ponowienie. Podobnie rzecz ma się ze stosowaniem sztychu w walce szablą. Podczas walki konnej szermierz używający sztychu ma przewagę, gdy między walczącymi zachowany zostaje pewien dystans. Swobodne wypady w stronę przeciwnika na całą długość szabli i ramienia (z silnym nieraz wychyleniem z siodła) oraz możliwość powielania pchnięcia powodują, że jeździec walczący w ten sposób ma dużo większy zasięg i wolniej męczy rękę niż przeciwnik używający cięć. W przypadku zbicia sztychu daleko w przodzie i następującym po nim zbliżeniu, górą jest szermierz stosujący technikę cięcia. Niektóre szable, jak np. wspomniany już stary typ szabli tureckiej z XIV-XV wieku, karabele bojowe i ordynki czy ormianki z rękojeścią „pistoletową" oraz szable mongolskie, szczególnie nadają się do wyprowadzania sztychów z powodu konstrukcji rękojeści. Prawie niemożliwe z tych samych powodów jest zadanie sztychu szablą husarską czy kozacką. Jak w kilku poprzednich,

również i w tym natarciu niezwykle ważne jest panowanie nad wierzchowcem. Jeśli więc *jazda konna* bohatera Pana Gracza nie przyjmie wartości co najmniej 41% (niezła), za każde pełne 5% brakujące do tej wartości odejmie się jeden od wartości biegłości *szabla* tegoż.

NATARCIE ZWODZONE – szabla husarska+1, wszystkie pozostałe szable +2; obrażenia: odpowiednio wg faktycznych natarć

Natarcie zwodzone polega na zmianie kierunku natarcia w ostatniej chwili, a tym samym zmyleniu przeciwnika na temat intencji cięcia. Zwody są bardzo częstym elementem walki na szable. Ze względu na trudność manewry te można podzielić na łatwiejsze i trudniejsze. Oto najczęściej wykonywane kombinacje zwodów i faktycznych cięć oraz punktowa wartość ich trudności:

nr 1	zwód do cięcia w głowę – cięcie w bok	-1
nr 2	zwód do cięcia w głowę – cięcie w pierś	-1
nr 3	zwód do cięcia w pierś – cięcie w bok	-1
nr 4	zwód do pchnięcia dołem – okolenie i pchnięcie górą szablą husarską	-1 +3
nr 5	zwód do pchnięcia górą – okolenie i pchnięcie dołem szablą husarską	-1 +3
nr 6	zwód do pchnięcia – cięcie w bok	-2

Ilość PW (Punktów Walki) potrzebna na przeprowadzenie manewru natarcia zwodzonego jest sumą wszystkich punktów poszczególnych elementów. Powinno to przebiegać wg następującego schematu:

Atakujący deklaruje dowolne cięcie (tylko wręczne, z łokcia lub łukowe z nadgarstka). Określa również wydawane na nie (i tylko na nie) PW.

Broniący się określa swoją obronę i wydawane na nią PW. Jeśli tego nie uczyni, a więc powiedzmy wykona unik lub też przyjmie cios, nie można wykonać zwodu.

Atakujący deklaruje zwód i natarcie, określając szczegółowo, jakiego natarcia będzie używał po wykonaniu zwodu. Od posiadanej puli odejmuje PW nie tylko na zadeklarowane wcześniej cięcie, lecz także na zrobienie zwodu (ceny każdego manewru znajdują się przy cięciach zwodzonych) oraz PW za nowy rodzaj cięcia używany po wykonaniu zwodu.

Broniący się wykonuje rzut 1k10 i porównuje jego rezultat z wielkością wydanych na zastawę PW. Jeśli jest on równy lub mniejszy od nich oznacza to, że udało mu się cofnąć broń i sparować natarcie przeciwnika. Wówczas następuje zwykłe skrzyżowanie broni, tzn. od PW wydanych przez nacierającego za cięcie odejmujemy PW wydawane przez broniącego się na zastawę, po czym wykonywany jest sprawdzający trafienie rzut kostką.

Jeśli obrońcy nie powiedzie się test zastawy, czyniący zwód testuje swój atak, tzn. wykonuje rzut koską 1k10 i porównuje jego rezultat z ilością PW wydanych na swoje natarcie (pomijając oczywiście te, które wydał na samo zrobienie zwodu, jak również te wypływające z trudności wykonywania manewru konkretną bronią).

Jeśli pierwszy ruch zwodu nie będzie wykonany przekonująco i zdecydowanie, przeciwnik, miast wykonać odpowiednią zastawę, może skutecznie pchnąć lub zadać cięcie wyprzedzające. Dlatego właśnie stosujący tę technikę bohater Pana Gracza najpierw musi przeznaczyć punkty na cięcie (tylko wręczne, z łokcia lub łukowe z nadgarstka) lub pchnięcie udawane, zaś dopiero później na sam manewr cięcia lub sztychu. Do wykonania akcji najlepsza jest szabla husarska ze względu na konstrukcję pasowanego palucha i wyważenie głowni pozwalającą na natychmiastową zmianę kierunku natarcia. Wykonanie tego manewru innymi typami szabel wygląda nieco odmiennie. Nacierający skraca pierwsze cięcie i łukiem zmienia kierunek uderzenia. W walce z konia natarcie zwodzone używane jest rzecz jasna tylko przy zbliżeniu. Opanowanie wierzchowca ma więc takie samo znaczenie, jak w każdym z powyższych działań podjętym z osobna. Obowiązuje więc cały czas reguła 41% *jazdy konnej*.

Przykład: *Umówmy się, że jadąc na sumę pan Struś zobaczył nadjeżdżającego z przeciwka odwiecznego swego adwersarza, pana Piekłasiewicza. Kiedy przejeżdżali obok siebie, wywiązała się drobna wymiana zdań na temat pochodzenia i koligacji rodzinnych jednego i drugiego. Kiedy przybrała ostre tony, obaj wrogowie, nie zsiadając z wierzchowców, porwali się do szabel.*

Pan Struś jako były żołnierz jeździ konno całkiem nieźle (43%), nie jest jednak wielkim szermierzem (szabla – 11). Pan Piekłasiewicz natomiast odwrotnie, w siodle nie czuje się zbyt pewnie (jazda konna 30% – w miarę), za to dobrze wywija husarską szablą po ojcu (szabla – 13).

Struś bez przeszkód może całe 11 PW spożytkować na ściągnięcie na ziemię swego adwersarza. Pan Piekłasiewicz natomiast, walcząc z konia w zwarciu, będzie miał pewne minusy:

41% – 30% = 11% co daje 2 pełne 5%,

a zatem

13 – 2 = 11 (od posiadanych PW odejmuje 2 jako karę

za kiepskie powodowanie wierzchowcem i otrzymuje ilość posiadanych PW podczas walki z konia).

Wynika z tego, że pan Piekłasiewicz mimo swoich 13 punktów biegłości w szabli, a tym samym 13 PW, podczas walki z konia będzie mógł korzystać tylko z 11.

Walczący karabelą pan Struś zechce pana Piekłasiewicza zwieść pchnięciem dołem, a po próbie ustawienia zasłony zrobi okolenie i zada sztych górny. Akcja ta wyglądać będzie następująco:

Pan Struś, zdobywszy (wygrawszy) inicjatywę, zadeklaruje najpierw:

– Zadaję ci, psi synu, sztych w bebechy za 3 (1 – kara za rodzaj używanej szabli + 2 – siła pchnięcia).

– Czynię zastawę za 2 – odkrzyknie na to czerwony jak burak Piekłasiewicz.

Skoro tylko to powie, Struś zadeklaruje okolenie i pchnięcie w pierś.

Oczywiście w tym momencie, oprócz wydanych już 3 punktów na niski sztych „w bebechy", Struś od puli swoich PW odejmuje sumę poszczególnych elementów manewru:

2 (jako kara za używaną podczas manewru szablę) + 1 (za manewr nr 4) + 1 (kara za rodzaj szabli przy pchnięciu) + 4 (siła pchnięcia) = 8 PW, przy czym oczywiście siła sztychu w pierś wynosi tylko 4 PW.

Teraz pan Piekłasiewicz z niepewną miną testuje swoją zastawę na pierwszy (nie zadany) sztych. Na kostce wypada 6 – a więc nie udało się.

– Mam cię, kundlu – szczerzy zęby Struś i wyrzuca 3. – Giń, padalcu!

A zatem trafił przeciwnika zadając mu 1k50 – 10 pkt. obrażeń (za karabelę) + 10 za sztych. Na kostce wypada 78, zadał więc Piekłasiewiczowi 39 pkt. obrażeń.

Ponieważ Struś jest dość silny (64 Krzepy), do 39 dodaje jeszcze 10 pkt. obrażeń. W sumie wiec dźgnął Piekłasiewicza zadając mu 49 pkt. obrażeń.

Żywotność pana Piekłasiewicza wynosi 51, po odjęciu obrażeń okazuje się, że prawie nie ma co zbierać.

Nieźle jednak się stało, bo po dodaniu do wykorzystanych już 3 PW (3+8=11) okaże się, że pan Struś zużył wszystkie swoje punkty walki i gdyby nie przyzwoite trafienie, tkwiłby teraz bezbronny jak glizda na mrozie.

Szarża

Szczególnym rodzajem natarcia jest szarża. W przypadku walki szablą polega ona na bardzo silnych cięciach lub pchnięciach szablą z galopującego konia. Jeśli Pan Gracz zadeklaruje szarżę swego bohatera, nie musi oglądać się na wartość jego biegłości *jazda konna*, istotne bowiem jest tylko, by ów utrzymał się na koniu. To zaś gwarantuje nawet biegłość na poziomie minimalnym. Starosta Gry musi jasno przedstawić Panom Graczom czy panujące podczas walki okoliczności spełniają warunki do przeprowadzenia szarży (np. czy jest wystarczająco dużo miejsca, czy teren jest odpowiednio równy, czy nie ma naturalnych przeszkód, które mogłyby wyhamować lub powstrzymać akcję).

Są cztery typy natarć, które można przeprowadzić z pędzącego konia – mianowicie: cięcie zamachowe z łokcia, z ramienia, łukowe oraz pchnięcie.

CIĘCIE ZAMACHOWE Z RAMIENIA W SZARŻY – Punkty Walki wydane za poszczególne szable jak przy zwykłym cięciu zamachowym z ramienia; obrażenia +20

Jest to najsilniejsze natarcie, możliwe do wykonania z szarżującego konia. Jego przełamujący charakter powoduje, że zastosowana przeciw niemu obrona jest niezwykle mało skuteczna. Zmusza to broniącego do wydatkowania na obronę dodatkowo 2 PW. Wówczas dopiero zastawa będzie skuteczna. Jeśli zasłona nie przyniesie skutku, do zwykłych obrażeń za cięcie i obrażeń wynikających z rodzaju użytej szabli należy dodać 20 pkt. nowych.

Powiedzmy, że pan Piprztycki uczestniczy w bitwie z czambułem tatarskim. Ponieważ teren jest równy i nie ma żadnych przeszkód, istnieją warunki, żeby wykonać szarżę. Deklaruje więc ją i szarżuje na Bogu ducha winnego ordyńca. Niedaleko Tatara, nie przerywając szarży, deklaruje:

– Tnę psubrata cięciem zamachowym z ramienia za 8 – i, unosząc swoją husarską szablicę, składa się do natarcia.

Pan Piprztycki wyprowadza natarcie o realnej sile 7 PW, ponieważ 1 punkt musi wydać jako karę za rodzaj używanej do tego cięcia szabli (8 – 1= 7).

Ordyniec, znając potęgę tego ciosu i widząc, co się święci, deklaruje:

– Czynię zastawę odbijającą za 8 (walczy bowiem szablą tatarską, z krótkimi jelcami).

W tym momencie odejmuje od zadeklarowanej obrony 2 PW na przyjęcie zastawy przeciw cięciu zamachowemu z ramienia, wykonanemu podczas szarży. Broni się więc przed ciosem o sile 7 PW, ze skutecznością 6 PW. Na kostce wypada 3. Tym więc razem Tatar ocalił swój nogajski łeb.

CIĘCIE ZAMACHOWE Z ŁOKCIA I CIĘCIE ŁUKOWE W SZARŻY – kary za poszczególne szable jak przy zwykłych cięciach tego typu; obrażenia +10

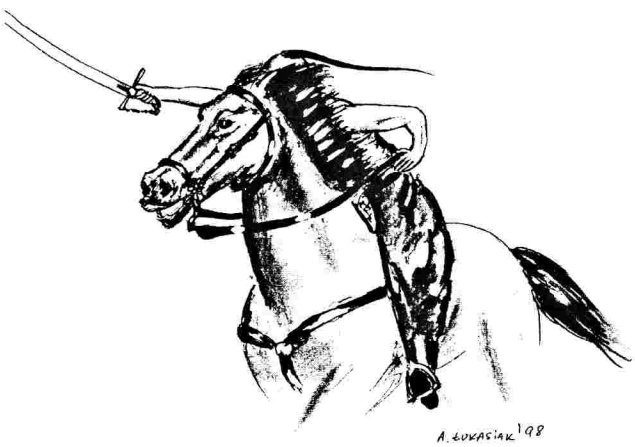
Podobnie jak cięcie zamachowe z ramienia, tak i te natarcia użyte podczas szarży są niezwykle niebezpieczne dla broniącego. Dlatego musi on na skuteczną zastawę przeznaczyć o 1 PW więcej niż podczas walki w zwarciu.

Jeśli nie będzie ona skuteczna, trafiony dostanie o 10 pkt. obrażeń więcej niż przy zwykłym natarciu, wykorzystującym te cięcia.

SZTYCH W SZARŻY – kary za poszczególne szable jak przy zwykłych cięciach tego typu; obrażenia +10

Odrębnym zagadnieniem jest wykorzystanie w szarży sztychu. Do natarcia tego typu stosuje się kopię husarską lub lancę (w przypadku formacji lżejszych) albo broń zastępczą – koncerz. Przystosowany do tego typu akcji jest również rapier. Można jednak skutecznie zastosować pchnięcie w szarży stosując szablę, zwłaszcza szablę wschodnią. Obrażenia zadane w ten sposób przeciwnikowi zwiększone zostaną o 10 pkt. Jeśli Pan Gracz zdecydował, że jego bohater zastosuje sztych np. ordynką w szarży i trafi swego przeciwnika, zada mu:

1k50-10 pkt. obrażeń (tyle zadaje ordynka) + 10 (za sztych) + 10 (za szarżę) = 1k50 + 30 pkt. obrażeń.



Zastosowanie pchnięcia w szarży niesie za sobą jednak pewne niebezpieczeństwa dla samego nacierającego. Istnieje bowiem możliwość, iż siła rozpędu konia wyrwie oręż z ręki atakującego. Po udanym ataku, tj. trafieniu przeciwnika, należy rzutem 2k10 przeprowadzić test biegłości *szabla*. Jeśli szermierz używa temblaka, a test nie powiedzie się, wbita w przeciwnika szabla może ściągnąć go z siodła. Należy przetestować więc *jazdę konną* naszego pana brata. Jeśli wynik będzie dodatni, pęknie tylko temblak, a szermierz utraci broń, jeśli ujemny – spadnie z konia, odnosząc 2k10 pkt. obrażeń.

Akcje obronne

Wszelkie **akcje obronne** w szermierce mają za zadanie skutecznie uniemożliwić przeciwnikowi trafienie. W skład akcji obronnych mogą wchodzić zasłony (zastawy) oraz uniki.

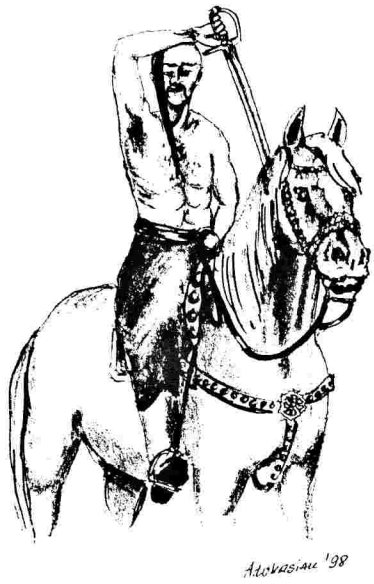
Warunkiem skuteczności zasłon w walce na szable jest zrównoważenie siły uderzenia szabli nacierającego silną częścią głowni szabli broniącego się. Można to zrobić dwojako: stosując zasłony statyczne albo dynamiczne (odbijające). Każda udana akcja obronna wymaga od szermierza niezwykłej precyzji. W walce konnej wszystkie akcje obronne muszą być „podparte" przynajmniej niezłą *jazdą konną* (41%). Podobnie jak w wielu rodzajach natarcia, tak i tu każde 5% brakujące do podanego poziomu tej biegłości karane jest pomniejszeniem biegłości *szabla* o jeden punkt.

ZASŁONA (ZASTAWA) STATYCZNA – karabele, szable wschodnie prócz tureckich i kozackie 1+1, pozostałe +0; obrażenia +0

Zasłona statyczna polega na zastawieniu szablą pola trafienia w kierunku wykonywanego przez przeciwnika natarcia. Aby była ona skuteczna, pozycja zasłony musi być prostopadła do kierunku natarcia, szczyt szabli zaś skierowany nieco na przeciwnika. Innymi słowy szabla broniącego się powinna tworzyć kąt prosty z szablą nacierającego. Niewielkie wychylenie zaś jest niezbędne, by wyhamować impet uderzenia. Samo uderzenie powinno być przyjęte dokładnie na ostrze silnej części głowni (odcinek pomiędzy środkiem ciężkości szabli a jej rękojeścią) lub na osłonę ręki (jelca albo kabłąk). Ponadto, stawiając zasłonę, szermierz powinien starać się wysuwać ją do przodu, skracając w ten sposób ruch szabli przeciwnika i osłabiając uderzenie oraz dość oszczędnym ruchem skracając pole trafienia. Zastawy statyczne najlepiej czynić szablami dobrze chroniącymi rękę, ponieważ natarcia parowane są właśnie w okolicy dłoni i przedramienia szermierza. Warunkiem więc nieskrępowanego używania zasłon statycznych są mocne, długie jelca lub kabłąk. Faworyzowane będą tu przede wszystkim szable husarskie oraz węgierki, zygmuntówki, batorówki i janówki, a także szable tureckie (z wyjątkiem starych XIV-XV-wiecznych).

Zastawy zostały przedstawione na str. 159 głównego podręcznika **Dzikich pól**. Zakradła się tam jednak pewna nieścisłość, otóż złośliwy czart zamienił zastawę 2 z 3 oraz 5 z 6. Wówczas nie odgrywało to zasadniczej roli. Teraz jednak, podczas bardziej szczegółowego rozpatrywania walki, może przyczynić się to do poważnych błędów rzeczowych. Odpowiedzialni za ten postępek Panowie Szlachta zostali spłazowani, a swoje błędy odszczekali pod stołem jak kundle. Ty razem na rysunku na stronie obok wszystkie zastawy są pokazane i podpisane prawidłowo, a chociaż dotyczą walki z konia, czynione są podobnie, jak w walce pieszej. Przeważa jednak korzystanie z zastaw wysokich, czyli: 1, 2, 5 i 6.

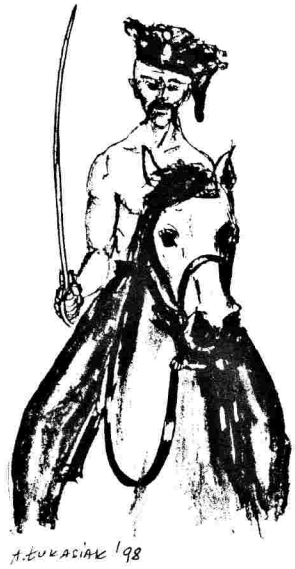
zastawa 1



zastawa 2



zastawa 3

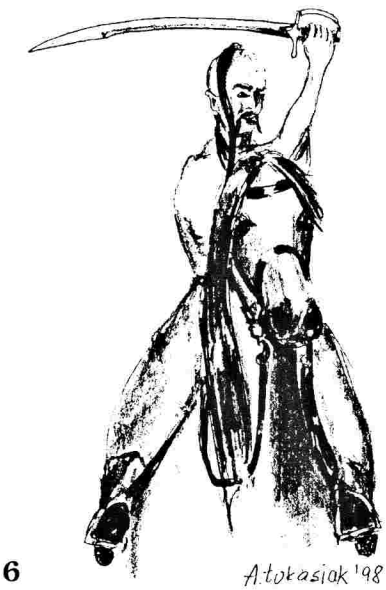


zastawa 4





zastawa 5



zastawa 6

Zastawę dobrze jest czynić w ostatniej chwili, by sparować ewentualne cięcie zwodzone. Wytrawny szermierz (biegłość w szabli powyżej 15 punktów) może więc, wydając po zadeklarowaniu cięcia przez przeciwnika taką samą ilość punktów powiększoną o dwa (to, co wydał do tej pory przeciwnik +2), zapowiedzieć, że czyni „zastawę w ostatniej chwili", rezerwując sobie w ten sposób możliwość wydania nowych punktów na obronę przed ewentualnym cięciem czy pchnięciem po zwodzie.

Powyższy manewr przeprowadza się w trakcie walki wg następującego schematu:

Atakujący deklaruje dowolne cięcie (tylko wręczne, zamachowe z łokcia lub łukowe z nadgarstka). Określa również wydawane na nie (i tylko na nie) PW.

Broniący się wytrawny szermierz (biegłość *szabla* powyżej 15 punktów) deklaruje „zastawę w ostatniej chwili", wydając na nią o dwa PW więcej, niż wydał jego przeciwnik.

Atakujący deklaruje np. „zwodzę i tnę". Mówi również szczegółowo, jakiego natarcia będzie używał po wykonaniu zwodu. Od posiadanej puli odejmuje nie tylko PW na zadeklarowane wcześniej cięcie, lecz także na zrobienie zwodu (ceny przy cięciach zwodzonych) oraz PW za nowy, używany po wykonaniu zwodu rodzaj cięcia.

Teraz broniący się może zapomnieć o poprzedniej deklaracji, tracąc bezpowrotnie punkty w niej użyte (równe pierwszemu cięciu atakującego +2) i zadeklarować nową wielkość zastawy przed faktycznym natarciem. Wówczas walka traktowana jest jak zwykłe skrzyżowanie broni, tzn. od PW wydanych przez nacierającego za cięcie odejmujemy PW wydawane przez broniącego się na zastawę, po czym wykonywany jest sprawdzający trafienie rzut kostką.

Przykład: *Po ostatnim, niezbyt fortunnym dla siebie spotkaniu pan Piekłasiewicz cudem wylizał się z ran. Rozpamiętując poprzednie starcie z panem Strusiem doszedł do wniosku, że przede wszystkim powinien pewniej poczuć się w siodle, a od starego rębajły Kalinowskiego wziąć kilka lekcji szermierki. Jak postanowił, tak też się stało. Minęło półtora roku. Jadąc pewnego mroźnego dnia na roraty, jak niegdyś zobaczył pana Strusia. Kiedy przejeżdżali obok siebie wywiązała się kolejna wymiana zdań na temat poszczególnych klejnotów i wcale niekoniecznie szlacheckich. I znów, jak wówczas, obaj wrogowie, nie zsiadając z wierzchowców, porwali się do szabel.*

Pan Struś nie nabył żadnych nowych umiejętności, więc jak półtora roku temu jeździ konno nieźle (43%) i przeciętnie włada szablą (szabla – 11). Pan Piekłasiewicz zaś po intensywnych ćwiczeniach wzniósł się na wyżyny fechtunku swoją szablą husarską (szabla 16) oraz zdecydowanie poprawił jazdę konną (jazda konna – 41%).



Struś, jak wtedy, całe 11 PW może spożytkować na walkę na szable z konia. Nie spodziewa się jednak, że jego adwersarz, pan Piekłasiewicz, być może jest już od niego lepszy.

Piekłasiewicz nie traci już żadnych punktów szabli za kiepską jazdę konną, jeździ przecież nieźle (41%). Całe 16 PW może zatem przeznaczyć na walkę z konia.

Pan Struś pomyślał sobie, że niezłą nauczką dla krnąbrnego sąsiada będzie postąpić tak samo, jak półtora roku temu, czyli zwieść pana Piekłasiewicza pchnięciem dołem, a po próbie ustawienia zasłony zrobić jak wówczas okolenie i zadać sztych górny. Akcja ta wyglądać powinna zupełnie jak poprzednio. Zaczyna się tak samo:

Pan Struś, zdobywszy (wygrawszy) inicjatywę, deklaruje najpierw:

– Tym razem naprawdę przebiję ci flaki sztychem za 3 (1 – kara za rodzaj używanej szabli + 2 – siła pchnięcia).

– Czynię zastawę w ostatniej chwili – odpowiada spokojny tym razem Piekłasiewicz i wydaje na ten manewr 5 PW.

Skoro tylko to powie, nie przeczuwający niczego Struś zadeklaruje okolenie i pchnięcie w pierś.

Jak wówczas, tak i w tym momencie, oprócz wydanych już 3 punktów na niski sztych „we flaki" Struś od puli swoich PW odejmuje sumę poszczególnych elementów manewru:

2 (jako kara za używaną podczas manewru szablę) + 1 (za manewr nr 4) + 1 (kara za rodzaj szabli przy

pchnięciu) + 4 (siła pchnięcia) = 8 PW, przy czym oczywiście siła sztychu w pierś wynosi tylko w 4 PW.

Teraz jednak pan Piekłasiewicz z dużo pewniejszą miną doda:

– Zastawiam za 4.

Na kostce wypada 6 – a więc nie udało się.

Struś wytrzeszcza przerażone oczy, bo po dodaniu do wykorzystanych już 3 PW (3+8=11) okazuje się, że zużył już wszystkie swoje PW.

– I co teraz powiesz, rybko – złośliwie uśmiecha się Piekłasiewicz. – Tnę cię, wyskrobku, zamachowo z łokcia za 5.

Co zadeklarował, to zrobił. Na kostce wypadło 4. Weszło jak w masło!

Trafił Strusia, zadając mu 1k50 + 10 pkt. obrażeń (za szablę husarską) +20 za cięcie zamachowe z łokcia. Na kostce wypada 60, zadał więc Strusiowi 60 pkt. obrażeń (30+10+20=60).

Chwała Bogu, że Struś nie jest specjalnie silny (52 Krzepy) – do 60 dodaje jeszcze tylko 5 pkt. obrażeń. W sumie więc chlasnął Strusia, zadając mu 65 obrażeń.

Żywotność pana Strusia wynosi 68, po odjęciu obrażeń okazuje się, że tak jak poprzednio Piekłasiewicz, tak teraz on ledwo umknął przed „białym żniwiarzem".

Na zasłonę przeciw szarży należy wydać dodatkowe 2 PW.

ZASŁONA ODBIJAJĄCA – szable husarskie, węgierskie, zygmuntówki, batorówki, janówki, szable kozackie i staroturecki (XIV-XV w.) 1+1, pozostałe +0; obrażenia +0

Zasłona odbijająca polega na odbiciu ciosu przeciwnika kontruderzeniem szabli skierowanym naprzeciwko tego ciosu. Niezwykle istotne w trakcie tej obrony jest to, by słabą część głowni przeciwnika odbić własną – silną (brzuścem). Ważne jest również zgranie w czasie, aby nie rozminąć się z cięciem przeciwnika. Warunkiem powodzenia obrony jest zrównoważenie siły nacierającej. W zasłonach statycznych sprowadza się to do wytrzymania ciosu siłą ramienia i przyjęcia go w okolicy własnego uchwytu. W zasłonie odbijającej efektem wspomagającym jest ruch szabli naprzeciw atakującego.

Zasłony dynamiczne używane są częściej od statycznych przez szermierzy, których broń nie chroni dostatecznie dłoni i przedramienia. Prymat będą więc wiodły tu wszelkiego typu szable wschodnie, zwłaszcza ordynki (czeczugi), kirgiski, ormianki (smyczki) i karabele.

Podczas walki z konia zasłony odbijające wykorzystywane bywają w walce „szabla na szablę", czyli w zwarciu.

Najczęściej stosowane zasłony:

nr 1	pierwsza – z niskiej linii lub pozycji drugiej (chodzi oczywiście o 2 zasłonę statyczną)
nr 2	druga – z wysokiej linii lub pozycji piątej
nr 3	trzecia – z postawy zasadniczej lub pozycji piątej
nr 4	czwarta – z postawy zasadniczej lub pozycji trzeciej
nr 5	piąta – z niskiej linii, pozycji drugiej lub pierwszej

Podobnie jak przy zastawach statycznych, tak i tu walczący z konia szermierz wykorzystuje raczej zastawy wyprowadzane z pozycji wysokich, choć w tym przypadku, jak z resztą i w innych, ważniejszy od kunsztu szermierczego jest efekt.

Na zasłonę przeciw szarży należy wydać dodatkowe 2 PW.

UNIK

Podczas walki konnej uniki w bok lub w dół są elementami stosowanymi bardzo często. Unik w bok na cięcie z góry lub pchnięcie polega na bardzo silnym wychyleniu w siodle i zejściu z linii natarcia. Unik do dołu to jakby przejście do niskiego wypadu (nurka) z pochyloną głową i wsparciem lewej (wolnej) ręki na przednim łęku siodła. W przeciwieństwie do walki pieszej uniki z konia nie wymagają od Pana Brata biegłości w szabli powyżej 15. Jest to element trenowany od najmłodszych lat i dla kogoś nieźle jeżdżącego konno (jazda konna – 41%) nie stanowi żadnego problemu. Nie ma też żadnych limitów, jeśli chodzi o dozwoloną ilość uników w czasie trwania jednej walki.

Akcje kombinowane

Połączeniem kilku różnych elementów obrony i natarcia są tzw. **akcje kombinowane.** Zwykle pierwszym wykonywanym elementem był unik albo zastawa: statyczna czy odbijająca, po której, czy w trakcie wykonywania której, broniący się płynnie przechodzi do natarcia. Akcje kombinowane to wiązania lub odbicia z cięciem i przeciw-tempo. W walce konnej wszystkie akcje kombinowane muszą być „podparte" przynajmniej dobrą *jazdą konną* (51%). Każde 5% brakujące do poziomu tej biegłości karane jest pomniejszeniem biegłości *szabla* o jeden punkt. Ponieważ akcje kombinowane są wyższą szkołą szermierki, założyć należy, że pierwszy lepszy gołowąs, jakim zaczyna swoją biesiadę Pan Gracz, nie jest na tyle obyty z brzeszczotem, by je wykonywać. Innymi słowy: siedzący na koniu bohater może podejmować akcje kombinowane dopiero wtedy, gdy jego biegłość *szabla* osiągnie lub przekroczy 15.

WIĄZANIE LUB ODBICIE Z CIĘCIEM – wszystkie szable +2 (po określeniu rodzaju cięcia – tylko bezpośredniego lub łukowego z nadgarstka – należy dodać karę za używaną do jego wykonania szablę); obrażenia +0

Natarcie poprzez wiązanie (chwyt żelaza) i cięcie polega na usunięciu (odepchnięciu) szabli przeciwnika przez nacisk na słabszą część głowni i błyskawiczne cięcie (tylko wręczne lub łukowe z nadgarstka) lub pchnięcie w „rozrzuconego" (pozbawionego gardy) przeciwnika. Odbicie wygląda podobnie, z tym że szabla przeciwnika nie jest ukierunkowana w bok odepchnięciem, ale energicznym odbiciem. Różnica jest mniej więcej taka, jak przy zastawie statycznej i dynamicznej. Warunkiem wykonania jednej lub drugiej z tych bliźniaczych kombinacji jest rodzaj posiadanej szabli (wykonywane są zamiennie). Tak samo jak przy zasłonach, bardziej statyczne wiązania z cięciem wykonuje się szablami o długich jelcach lub z osłoną dłoni w postaci kabłąka; a więc szablami husarskimi, tureckimi (z wyjątkiem wczesnych z XIV-XV wieku), węgierkami, zygmuntówkami, batorówkami i janówkami. Do bardziej dynamicznych odbić z cięciem służą przede wszystkim szable z niewielkimi jelcami lub ich pozbawione, czyli wszelkie szable wschodnie: ormianki, czerkieski, ordynki, szable arabskie, perskie i wczesne szable tureckie oraz karabele i szable kozackie.

Nieodzowną rzeczą dla skuteczności opisywanych kombinacji jest duża szybkość ich przeprowadzenia. Jeśli broniący się będzie wykonywał je zbyt wolno lub będzie je sygnalizował, narazić się może na okolenie i cięcie lub pchnięcie zamykające.

Najczęściej stosowane akcje przez wiązanie lub odbicie z cięciem to:

nr 1	wiązanie lub odbicie czwarte (według zastawy 4) – cięcie na głowę
nr 2	wiązanie lub odbicie czwarte – cięcie na prawy policzek
nr 3	wiązanie lub odbicie trzecie – cięcie na brzuch
nr 4	wiązanie lub odbicie drugie – cięcie w brzuch tylcem („piekielna polska czwarta")

Sposób rozstrzygania wiązań lub odbić z cięciem jest następujący:

Atakujący deklaruje cięcie lub pchnięcie.

Broniący się deklaruje zastawę (statyczną lub odbijającą w zależności od szabli i przewidywanego manewru). Jego przeciwnik sprawdza rzutem 1k10, czy nastąpiło trafienie. Aby można było przeprowadzić wiązanie lub odbicie, cięcie musi zostać w jakiś sposób sparowane. Jeśli atakujący trafi w swego przeciwnika, manewr ten nie może mieć miejsca.

Obrońca deklaruje wiązanie lub odbicie z cięciem. Wymaga to wydania dodatkowych 2 PW za sam manewr oraz pewnej ilości PW jako swego rodzaju kary za używanie broni nieodpowiedniej albo nie do określonego cięcia (nie dolicza się punktów za samo cięcie). Następnie rzuca 1k10 i porównuje rezultat z ilością punktów wydanych na zastawę. Jeśli wynik rzutu jest mniejszy lub równy tej liczbie, oznacza to, że broniący się zdołał po zastawie wyprowadzić cięcie.

Jeśli manewr się powiódł, atakujący rzuca teraz 1k10 i porównuje wynik z ilością Punktów Walki wydanych na swój ostatni atak. Jeśli ten test jest nieudany, oznacza to, że szabla obrońcy trafiła w cel, zadając odpowiednie obrażenia. Jeśli jednak powiódł się, oznacza to, że zdołał on zasłonić się przed cięciem.

Jako pierwszy po wykonaniu zastawy lub odbicia z cięciem prawo do ataku ma ten z walczących, który posiada Inicjatywę. A zatem może zdarzyć się, iż jest nim ten z przeciwników, który wykonywał odpowiedź.

Nie należy zapominać o minimalnej potrzebnej biegłości *szabla* równej lub wyższej od 15 oraz o karze 1 punktu odejmowanej od PW za każde 5% brakujące do dobrej *jazdy konnej* (51%).

PRZECIW-TEMPO -2; obrażenia 0

Jest to manewr stosowany, gdy przeciwnik naciera z dużym rozmachem, w sposób sygnalizowany lub zbyt wolno. Ma na celu trafienie nacierającego, nim ten zakończy swoje natarcie. Bardzo efektywne jest zwłaszcza przeciw-tempo pchnięciem, zalecane przy walce szpadzisty z szablistą. W szabli natomiast, zwłaszcza podczas walki z konia przy ograniczonym polu manewru, przeciw-tempo stosowane jest najczęściej jako cięcie w rękę z góry, z boku lub z dołu z jednoczesnym unikiem przed natarciem atakującego.

Przeciw-tempo opisane jest szczegółowo na str. 162 i 163 głównego podręcznika do **Dzikich Pól**. Jedyna różnica polega na braku limitu ilości wykonanych podczas jednej walki manewrów.

Przy wykonywaniu przeciw-tempa jak wyżej należy pamiętać o minimalnej potrzebnej biegłości *szabla* równej lub wyższej od 15 oraz o karze 1 punktu, odejmowanej od PW za każde 5% brakujące do dobrej *jazdy konnej* (51%).

Guldynką z kobyłki

W XVII wieku powszechnie używana jest broń palna. Znalazła ona swoje zastosowanie również w formacjach jazdy. Prym oczywiście wiodą przybyłe z zachodu jednostki arkebuzerów oraz rajtarów ze swoim szykiem karakolowym[*], ale i autorament narodowy nie pozostaje w tyle. Nigdy jednak narodowe formacje nie traktowały broni palnej jako podstawowej. Owszem, w szczególnych wypadkach bywała pomocna, nie ma to jednak jak łuk.

Z konia skuteczny ogień można prowadzić z broni palnej lekkiej, a więc głównie jednoręcznej: pistoletu, bandoletu, półhaka oraz z łuku. Reszta należy do tzw. broni długiej i ze względu na niewygodę użycia oraz olbrzymi odrzut nie nadaje się dla jazdy. Oczywiście żołnierze wielu formacji konnych wożą ze sobą rusznice i arkebuzy, ale oddanie z nich skutecznego strzału wymaga zejścia z wierzchowca.

Broń palna

Ogólna zasada dotycząca prowadzenia walki bronią palną z konia jest następująca.

Oddanie bez żadnych „minusów" strzału z konia do celu wielkości jeźdźca wymaga posiadania biegłości *jazda konna* przynajmniej na poziomie „niezłej" (41%). Jeśli ta biegłość jest niższa, za każde 5% brakujące do tego poziomu strzelec odejmuje jeden od biegłości *rusznica*.

Strzał przebiega według schematu:

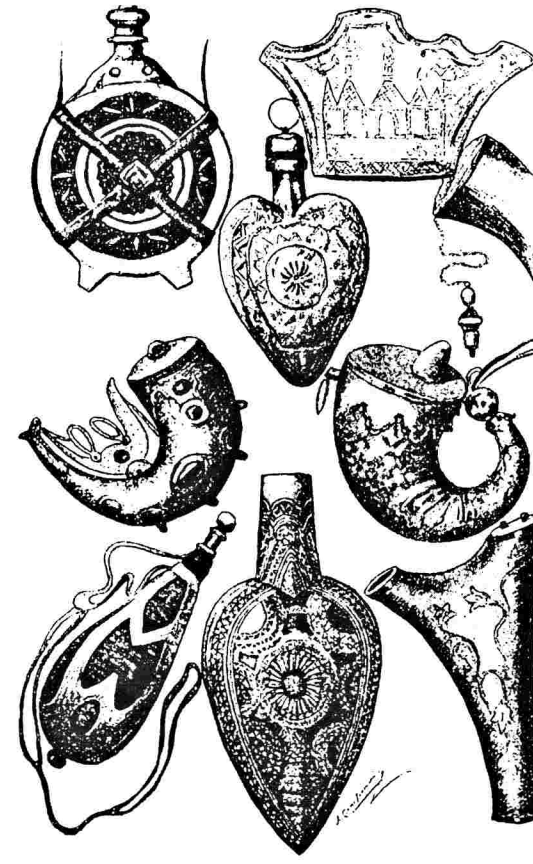
Pan Gracz wyjmuje załadowaną zawczasu broń po czym deklaruje do którego z celów (jeśli jest ich kilka) strzela. Strzelający musi oczywiście widzieć cel, który powinien być chociaż częściowo odsłonięty. Jeżeli strzela do siebie dwóch lub więcej przeciwników, jako pierwszy oddaje strzał ten o najwyższej wartości współczynnika Zmysły, potem kolejno reszta, wg wielkości tego współczynnika.

Poziom biegłości *rusznica* zmodyfikowany zostaje przez Starostę Gry w zależności od poziomu biegłości *jazda konna*, warunków zewnętrznych, odległości od celu i tym podobnych modyfikatorów (podanych w podręczniku do **Dzikich Pól** na str. 186-187).

Następnie strzelający wykonuje rzut 1k10 i porównuje jego wynik z poziomem zmienionej w taki sposób biegłości. Wynik mniejszy lub równy oznacza trafienie w cel, wyższy – pudło.

Jeśli strzelający trafił, wykonuje rzut kośćmi odpowiedni do rodzaju używanej broni, określający zadane celowi obrażenia.

Przykład: *Pan Piprztycki, przejeżdżając pewnego dnia obok karczmy, słyszy wołanie o pomoc. Pogania kobyłkę i wpada na majdan. Widzi leżącego przed progiem*



prochownice zaporoskie

w kałuży krwi karczmarza Joska i trzech zbójów, forsujących zawzięcie karczemne drzwi. Ze środka dochodzą krzyki przerażonej kobiety i płacz dzieci. W Piprztyckim wrze krew. Nie czuje się jednak na siłach sprostać trzem uzbrojonym zbirom. Postanawia więc trochę wyrównać szanse. Jadąc w kierunku karczmy, wyjmuje podróżny bandolecik i pali do jednego ze zbójów.

Ponieważ poziom jego umiejętności rusznica *wynosi 4, a biegłość* jazda konna *jest na poziomie średnim (31%), skuteczność strzału z konia wynosi 2, gdyż:*

41% – 31% = 10%, a więc dwie pełne 5. Musi więc odjąć od biegłości rusznica *aż 2 punkty.*

Pan Piprztycki przypadkowo posiada wszakże biegłość pod tytułem sokoli wzrok, *a zbój oddalony jest o około 8 metrów, może więc do skuteczności swego strzału doliczyć jeszcze 4 punkty:*

3 (za odległość od celu w granicach 5-10 metrów) + 1 (za sokoli wzrok) = 4.

Ostateczna szansa trafienia zbója wynosić więc będzie 6. Licząc to wszystko naraz:

4 (biegłość rusznica*) – 2 (kara za* jazdę konną*) + 3 (za odległość w granicach 5-10 metrów) + 1 (za sokoli wzrok) = 6.*

Na kostce wypadło 5. Zbój leży jak długi.

Uwaga! Jeśli strzelec chce oddać strzał z konia, który galopuje, jego biegłość *jazda konna* powinna być przynajmniej na poziomie „dobra" (51%). Jeśli biegłość ta jest mniejsza, strzelec za każde brakujące do tego poziomu 5% odejmuje jeden od biegłości *rusznica*.

Łuk

Mimo iż do wojska Rzeczypospolitej szeroką ławą weszła broń palna, w jednostkach autoramentu narodowego, zarówno ciężkich – husarii, jak i lżejszych – kozackich (nie mylić z Kozakami zaporoskimi) cały czas w powszechnym użyciu jest łuk. Nie tylko Polacy zresztą doceniają jego liczne zalety. Podczas wyprawy na Rzeczypospolitą szwedzki król Gustaw II Adolf (1594-1632), mimo posiadania zbrojnej w muszkiety, świetnie wyćwiczonej piechoty, zabrał dwutysięczny oddział łuczników w celu, jak mówił, osłony swych wojsk przed atakami polskiej jazdy. A przecież już od XV wieku w Polsce używa się łuków typu wschodniego, znacznie lepszych od zachodnich. W odróżnieniu od tamtych, zrobionych z drewna cisowego, nasze łuki wykonane są z rogu. Są mniejsze, a tym samym lżejsze i poręczniejsze od zachodnich. Nie obciążają jeźdźca, tak jak nieporęczna broń palna. W pogoni za uciekającym przeciwnikiem łuk jest bronią wprost niezastąpioną. Przede wszystkim ze względu na swoją donośność. W sprzyjających warunkach dochodzi ona do 800 metrów! (J. Ciechowski i A. Szulczyński „Husaria"). Poza tym przewyższa każdą broń palną swoją szybkostrzelnością. Wprawny łucznik może wystrzelić do 12 strzał na minutę (tamże).

Nie znaczy to wcale, że bohater Pana Brata dokonywać będzie podczas biesiady takich wyczynów. Może jednak prowadzić dużo szybszy i skuteczniejszy ostrzał z łuku niż z broni palnej.

Podobnie jak w przypadku broni palnej, tak i tu nasz bohater nie będzie miał żadnych „minusów" przy strzale z łuku w czasie jazdy do celu wielkości jeźdźca, jeśli jego biegłość *jazda konna* jest przynajmniej „niezła" (41%). Jeśli biegłość ta jest mniejsza, za każde brakujące do tego poziomu 5% strzelec odejmuje jeden od biegłości *łuk* (zamiennie lub obok biegłości *rusznica*).

Strzelec, chcący oddać strzał z konia, który galopuje, musi posiadać biegłość *jazda konna* przynajmniej na poziomie „dobrej" (51%) lub za każde brakujące do poziomu 5% odejmuje jeden od biegłości łuk.

Bohater, którego biegłość *łuk* osiągnie 10 lub więcej może podczas jednego zwarcia wystrzelić z łuku 2 razy.

W kwestii formalnej

We wspomnianym już zestawieniu ujemnych i dodatnich modyfikatorów ze str. 186-187 głównego podręcznika do **Dzikich Pól** uściślić należałoby przypadek pierwszy i trzeci. Chodzi o punkty odliczane od biegłości *rusznica* lub *łuk*, gdy cel czy strzelec, lub obaj naraz, znajdują się w ruchu. Oba wymienione punkty nie dotyczą sytuacji, w której cel lub strzelec oddalają się albo przybliżają do siebie po linii prostej. Innymi słowy, jeśli gotowy do strzału bohater Pana Gracza celuje do zbliżającego się lub oddalającego po linii prostej celu, ten jawi mu się praktycznie jako nieruchomy. W takim przypadku nie można obarczać strzelającego dodatkową karą utraty 1 punktu. To samo dotyczy dwóch jeźdźców pędzących po prostym trakcie, kiedy jeden, nie mogąc doścignąć drugiego, chce strzelić i zdjąć go z siodła – nie powinien on odejmować 2 punktów od biegłości *rusznica* czy *łuk*, lecz tylko ewentualną karę za strzał z galopującego konia.

K a r a k o l – (franc. caracolle – ślimak) przejęty przez jazdę od piechoty system walki ogniowej. Żołnierze - strzelcy ustawieni byli w określoną liczbę szeregów. Podczas walki pierwszy szereg dawał ognia i różnymi rodzajami tzw. kontrmarszu odchodził do tyłu, w celu przygotowania broni do następnej salwy, podczas gdy ognia dawał następny szereg. System ten zapewniał stałość i regularność ognia.



Księga VII
BESTYJE WSZELAKIE
ZAMIESZKUJĄCE ZIEMIE UKRAINNE I CHANAT KRYMSKI

W niniejszej księdze opisano żywe stworzenia zamieszkujące Ukrainę i Chanat Krymski w interesujących nas czasach XVI-XVII wieku. Wszystkie podane niżej charakterystyki to wartości średnie dla danej nacji, rasy czy typu. W razie potrzeby Starosta Gry może dowolnie modyfikować podane tu cechy, tworząc przeciwników słabszych lub też znacznie silniejszych. Może dodawać im specjalne biegłości, bronie, ustalać dowolnie charakter napotykanych ludzi czy zwierząt. Informacje z tej księgi nie stanowią bowiem obowiązującego schematu, lecz tylko pomoc w grze. Opisy specjalnie są nieco kostropate i zalatujące nieuctwem, sporządzono je bowiem na wzór powstających w epoce. Nie mają też na celu obrażenia jakiejkolwiek z wymienionych nacji, a po prostu przekazanie tego, co normalny szlachcic w tym okresie mógł o nich wiedzieć.

Ludzie, bydlęta domowe i zwierz łowny

Bawół – jest to olbrzymi dziki zwierz, z którym wielkością tylko tur może się równać. Mieszka na Krymie, a podobny jest tamtejszym krowom. Żyje w rozlewiskach rzek i na stepach. Spłoszony w większym stadzie może być dla człowieka okrutnie niebezpieczny.

Bobak – mieszka w wielkich kupach między Sułą a Supojem nad Dnieprem. Jest to zwierzątko przypominające naszego królika. Z lubością opisywane przez Beaplana, który jego podobieństwo do małpy suponował. Nory gęsto po stepie rozsiane stanowią wielkie niebezpieczeństwo dla koni, bo wpadając w nie nieraz bywa, że nogi łamią.

Czerkieska – to żeński przedstawiciel ludu mieszkającego w górzystych i lesistych okolicach Kubania i na Kaukazie. Jako lud często prowadzą boje z Tatarami, tocząc je jednak na swoich warunkach, podejmują ordę w gęstwinie drzew. Jeśli idzie o Czerkieski, traktować je należy jako zwierzynę łowną. Uważane są za najpiękniejsze branki na targach niewolników wszystkich bazarów Porty.

Kozica – zwana inaczej giemzą jest to antylopa w górach Krymu mieszkająca. Żyje w niewielkich grupkach. Ma wspaniałe, smaczne mięso oraz dobrą skórę.

Łoś – największy ze zwierzów jeleniowi podobnych. Jego poroże, rosohem zwane, ma czasem rozpiętość grubo ponad sążeń (ok. 178 cm). Żyje pojedynczo, na bagnach i rozlewiskach w całym dorzeczu Dniepru, podobnie zresztą jak na innych terenach Rzeczypospolitej. Na łosia, jak na jelenia, poluje się dla skór, mięsa i trofeów.

Sęp – zamieszkuje całą Ukrainę i Chanat Krymski. Wstrętny ten ścierwojad nie jest kochany przez tamtejszą ludność, bo jak fama głosi śmierć zwiastuje. Nic w takim mniemaniu dziwnego nie ma, gdyż znany jest on z tego, że na trupach się karmi. Kędy tylko zagon tatarski przejdzie, albo ruchawka jakaś czy bitwa się zdarzy, zaraz stada całe paskudników tych zlatują.

Sokół – to ptak drapieżny, szybko latający, który zdobycz swą w locie łowi. Niezwykle szlachetny, orłowi jest podobny, choć wiele od niego mniejszy. Po wykluciu z jaja pisklęta często Panowie Bracia z gniazd jego wybierają, by od młodości do polowań sposobić. Ukochany i opiewany zwłaszcza przez brać kozacką, która go jak brata traktuje i często dumki różne o nim składa.

Suhak albo sumak – to zwierz niezwykle do kozy podobny, żyjący wzdłuż środkowego biegu Dniepru i przy porohach. Sierść ma jedwabistą, miękką i gładką jak jedwab. Po upolowaniu można się też delektować jego przepysznym mięsem.

Tatarka – podobnie jak Czerkieska, traktowana jako zwierzyna łowna, może być niezwykle cenna w domu na stare lata. Wdziękami niewieścimi obdarzone są zwłaszcza mieszkanki Chanatu. Należy jednak uważać, gdyż często mogą być one wielce groźne, bo od młodych lat razem z chłopcami szkolą się w robieniu szablą, łukiem i konnej jeździe. Nogajki, mieszkające bardziej na północy, nie są już tak piękne, ale i tak na mendel pół tuzina do oglądu się nadaje i w bydle domowe da się przedzierzgnąć.

Wielbłąd – inaczej zwany baktrianem, to bydlę hodowane przez Tatarów na Krymie i Turków w różnych posiadłościach Otomańskiej Porty. Używany jako zwierzę juczne oraz na podobieństwo krowy mleko daje i jak owca wełnę.



Księga VIII
KTO ZACZ W UKRAINNYCH SPRAWACH?

Adil Gerej – chan krymski (1666-1671), wojował z Rzecząpospolitą, usunięty z tronu przez sułtana w wyniku intryg Piotra Doroszenki.

Bahadur Gerej I – chan krymski (1635-1641), dążąc do samodzielności Krymu usiłował zapewnić sobie pomoc Polski przeciw Turkom.

Borys Godunow – (ok. 1551-1605), car Moskwy od 1598, walczył z Tatarami jednocześnie energicznie zwalczając opozycję bojarską.

Chmielecki Stefan – (zm. 1630), regimentarz, wojewoda kijowski od 1629, sławny zagończyk, pogromca Tatarów.

Chmielnicki Bohdan – (ok. 1595-1657), hetman kozacki od roku 1648, przywódca wielkiego powstania na Ukrainie, prekursor marzeń o państwie ukraińskim.

Czarniecki Stefan – (1599-1665), lisowczyk, pułkownik wojsk koronnych, regimentarz od 1655 roku, hetman polny w 1665, jeden z bohaterów „potopu", walczył, a potem współdziałał z Tatarami.

Dewlet Gerej I – (zm. 1577), chan tatarski od 1551, znany jako *Tacht Ałgan,* tj. Zdobywca Stolicy, w 1571 zniszczył Moskwę.

Dewlet Gerej – kałga sułtan krymski, w roku 1620 walczył pod Cecorą.

Doroszenko Michał – przywódca kozacki w latach dwudziestych XVII wieku, zwolennik porozumienia z Rzecząpospolitą. Stworzył kozacką organizację wojskową.

Doroszenko Piotr – (1627-1698), hetman kozacki 1655-1676, oddał Ukrainę pod zwierzchnictwo Turcji, w roku 1676 poddał się wojskom Moskwy.

Dżanibek Gerej II – chan krymski w latach 1620-1623, 1624, 1628-1635, walczył z Rzeczpospolitą, później stał się jej sojusznikiem w wojnie z Rosją.

Fazył Ahmed – (zm. 1676), pasza Köprülü, wielki wezyr turecki, usunął Mehmeda Gereja IV (1660), podporządkował Krym Porcie.

Gazi Gerej II – chan krymski 1588-1608, wybitny władca, doprowadził Krym do potęgi.

Hadży Gerej II – kałga sułtan w bitwie pod Wiedniem, chan krymski w latach 1683-1684, dość dwuznacznie zachował się podczas bitwy pod Parkanami, usunięty przez Turków.

Inajet Gerej – (zm. 1637), chan krymski od 1635 roku, złamał potęgę Kantymira, dążył do współdziałania z Rzecząpospolitą, zamordowany z rozkazu sułtana.

Islam Gerej III – (zm. 1654), chan krymski od roku 1644, wybitny władca, sojusznik Kozaczyzny w wojnie Rzecząpospolitą, pod koniec życia usiłował uniezależnić Krym od zwierzchności tureckiej, zbliżając się do Polski.

Iwan Groźny – (1530-1584), car Moskwy od 1547 roku, walczył z Tatarami, prowadził niepomyślną dla Moskwy kampanię z Rzecząpospolitą i Szwecją o Inflanty, pokonał Chanaty Kazański, Astrachański i Syberyjski – inne, obok Chanatu Krymskiego, pozostałości Wielkiej Ordy.

Jabłonowski Stanisław Jan – (1634-1702), wojewoda ruski od 1664, hetman polny koronny od 1676, wielki 1683, kasztelan krakowski 1692, walczył z Tatarami.

Jan II Kazimierz – (1609-1672), król Rzecząpospolitej w latach 1648-1668, walczył z Kozakami i Tatarami, od 1654 sojusznik Chanatu Krymskiego w wojnach z Moskwą, Szwecją, Prusami i Siedmiogrodem.

Jan III Sobieski – (1629-1696), hetman polny koronny od 1666, wielki 1668, król od 1674, wielokrotny pogromca Turków i Tatarów, bez powodzenia walczył z Ordą o Mołdawię.

Jaskólski Mariusz – (zm. 1683), strażnik koronny, wojewoda podlaski, żołnierz i dyplomata, wielokrotny poseł do Tatarów.

Jerzy II Rakoczy – (1621-1660), książę siedmiogrodzki, sojusznik Rzeczypospolitej, a później jej przeciwnik, sojusznik Karola X Gustawa, pobity przez Polaków, rozgromiony przez Tatarów w 1657, usunięty z tronu przez Turków.

Kalinowski Marcin – (ok. 1605-1652), wojewoda czernihowski od roku 1635, hetman polny koronny 1646, po bitwie pod Korsuniem w niewoli tatarskiej, zginął pod Batohem.

Kantymir – (zm. 1637), mirza (chan Temir), zwany Krwawym Mieczem, wódz Ord Budziackiej, Dobrudzkiej i Białogrodzkiej, około 1603 utworzył samodzielny Chanat Nogajski, zacięty wróg Rzeczypospolitej, walczył o władzę nad całą Tatarszczyzną, stracony przez swych sojuszników Turków.

Kara Mustafa – (zm. 1683), wielki wezyr turecki od roku 1676, sprowokował wojnę 1683, stracony na rozkaz sułtana po klęsce wiedeńskiej.

Kisiel Adam – (? – 1653), wojewoda bracławski od 1649, magnat ruski, w okresie powstania Chmielnickiego był rzecznikiem pokojowej polityki wobec kwestii kozackiej.

Konaszewicz-Sahajdaczny Piotr – (zm. 1622), hetman kozacki, zwolennik Rzeczypospolitej, dowodził armią kozacką pod Chocimiem w roku 1621.

Koniecpolski Stanisław – (1591-1646), hetman polny koronny od 1618, wielki 1632, przejściowo w niewoli tatarskiej i tureckiej, skutecznie walczył z ordą.

Kryczyński Aleksander – (zm. 1673), rotmistrz Lipków, w 1672 roku spowodował bunt Lipków koronnych i przeszedł na stronę Turcji, bej barski.

Kryczyński Samuel Mirza – rotmistrz tatarski, wierny żołnierz Sobieskiego, w 1679 otrzymał dobra ziemskie na Podlasiu.

Krym Gerej – (zm. 1651), sułtan kałga krymski, dowódca wypraw tatarskich na Rzeczpospolitą w czasie powstania Chmielnickiego, zginął pod Beresteczkiem.

Lubomirski Jerzy Sebastian – (1616-1667), marszałek wielki koronny, hetman polny koronny od 1657, zasłużony wódz doby „potopu", współdziałał z Tatarami przeciw Moskwie, potem przywódca rokoszu przeciw Janowi Kazimierzowi.

Iwan Mazepa – (1639-1709), hetman kozacki od 1687, brał udział w nieudanej wyprawie Golicyna na Krym.

Mehmed Gerej II – *Semiz,* tj. Opasły, chan tatarski od 1577 roku, sojusznik Batorego i przeciwnik Moskwy, dążąc do uzyskania niepodległości wystąpił przeciw Turkom, przez nich obalony i na ich rozkaz zamordowany w 1584 roku.

Mehmed Gerej III – (zm. 1629), chan krymski w latach 1623-1624 i 1624-1628, walczył o władzę nad Tatarami z Kantymirem, szukał poparcia Rzeczypospolitej i Kozaczyzny, zawarł sojusz z Kozakami, zabity wszakże przez Kozaków po bitwie pod Perekopem.

Mehmed Gerej IV – (1610-1666), chan krymski w latach 1641-1644 i 1654-1666, wybitny władca, dokonał centralizacji państwa, sojusznik Rzeczypospolitej i przeciwnik Moskwy, wysłał pomoc przeciw Szwedom w okresie „potopu", zwyciężył Brandenburczyków, Siedmiogrodzian, pobił Nogajów, obalony przez kierowaną przez Turków opozycję i zamordowany.

Michał Fiodorowicz Romanow – (1596-1645), car Moskwy od 1613 roku, pierwszy władca dynastii Romanowów, walczył z Tatarami.

Nalewajko Semen – (zm. 1597), sławny wódz kozacki, przywódca drugiego buntu Kozaczyzny (1595-1596) przeciwko Rzeczypospolitej. Ścięty w Warszawie.

Osman II – (1604-1622), sułtan turecki od 1618, dowodził nieudaną wyprawą Turków i Tatarów na Rzeczypospolitą w 1621 roku, obalony i zamordowany przez janczarów.

Ossoliński Jerzy – (1595-1650), kanclerz wielki koronny od 1643 roku, wybitny polityk i dyplomata, zwolennik pokojowej polityki wobec Kozaczyzny, doprowadził do zawarcia układów z Krymem pod Zborowem i Żwańcem.

Potocki Mikołaj – (1595-1651), kasztelan krakowski, hetman polny koronny od 1637, wielki 1646, po bitwie pod Korsuniem przejściowo w niewoli tatarskiej. Jako jeden z nielicznych szarżą zdobył tabor kozacki.

Potocki Stanisław Rewera – (1579-1667), wojewoda krakowski, hetman polny koronny od 1652, wielki od roku 1654, współdziałał na Ukrainie z Tatarami.

Potocki Stefan – (zm. 1648), syn Mikołaja, dowódca wojsk Rzeczypospolitej pod Żółtymi Wodami, zginął pod Kniażymi Bajrakami.

Radziwiłł Bogusław – (1620-1669), koniuszy litewski, zdrajca w dobie „potopu", pojmany do niewoli w bitwie pod Prostkami przez Tatarów, odebrany im przez Polaków, zbiegł i powrócił do Brandenburczyków.

Sirko Iwan – (zm. 1680), ataman kozacki, przeciwnik P. Doroszenki, walczył z Tatarami, swoją wyprawą na Krym dopomógł Sobieskiemu odeprzeć ordę pod Podhajcami.

Stefan Batory – (1533-1586), książę Siedmiogrodu od 1571 roku, król polski 1576, sojusznik Krymu w okresie wojny o Inflanty z Moskwą, pod koniec życia snuł plany wojny z Turcją, co pogorszyło stosunki Rzeczypospolitej z Chanatem.

Szeremietiew Wasyl Borysowicz – (ok. 1622-1682), wojewoda smoleński 1656, kijowski od 1658, wódz moskiewski w kampanii 1660 na Ukrainie, po klęsce spędził 20 lat w niewoli tatarskiej.

Tugaj bej – (Tuhaj bej, zm. 1651), mirza perekopski, sojusznik B. Chmielnickiego, dowodził posiłkami tatarskimi w kampaniach 1648 i 1649, śmiertelnie ranny pod Beresteczkiem.

Wiśniowiecki Dymitr (Bajda) – (zm. 1563), magnat ruski, wódz Kozaków, twórca Siczy zaporoskiej, organizował wyprawy na Tatarów, planował podbój Chanatu, zginął z rąk Turków.

Wiśniowiecki Jeremi (Jarema) – (1612-1651), wojewoda ruski, największy z magnatów kresowych, wybitny wódz, stłumił powstanie kozackie na Ukrainie.

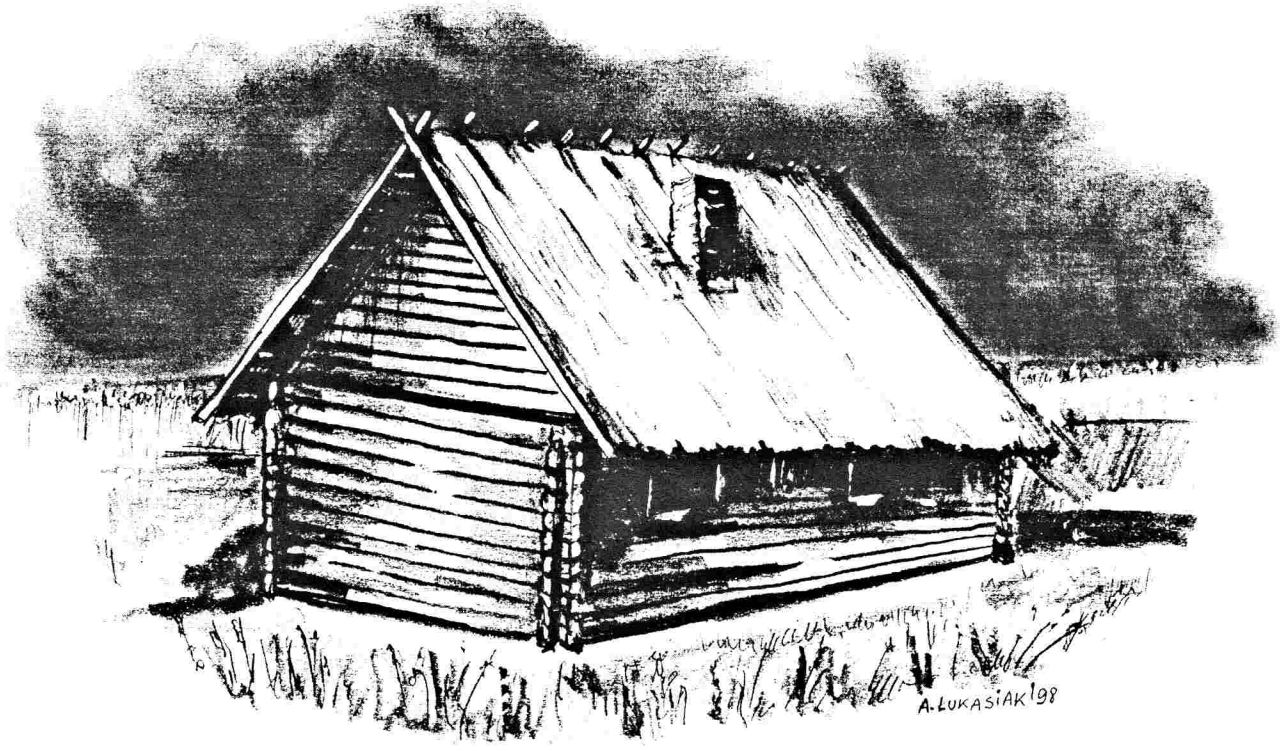
Władysław IV Waza – (1595-1668), król polski od 1632 roku, planował wojnę z Turcją i Tatarami; za jego panowania Rzeczpospolita kilkakrotnie rozgromiła ordę.

Zamoyski Jan – (1542-1605), podkanclerzy koronny, kanclerz koronny od 1578, hetman wielki koronny 1581, prowadził aktywną politykę w kierunku południowowschodnim, dążył do podporządkowania Mołdawii i Wołoszczyzny Polsce, odparł Tatarów pod Cecorą w 1595.

Zbaraski Krzysztof – (1580-1627), koniuszy koronny 1615, rzecznik sojuszu Rzeczypospolitej z Chanatem Krymskim w okresie walki o władzę Mehmeda Gereja III z Kantymirem, poseł do Porty.

Zygmunt II August – (1520-1572), wielki książę litewski od 1529, król polski formalnie od 1529, faktycznie od 1548, współdziałał z Tatarami przeciw Moskwie.

Zygmunt III Waza – (1566-1632), król polski od 1587; za jego panowania trwały liczne wojny z Tatarami.



chata, XVI-XVII wiek



Księga IX
W STEPIE SZEROKIM...
(kampania)

„W stepie szerokim..." to kampania, której akcja w całości rozgrywa się na Rusi naddnieprzańskiej, Dzikich Polach i Zaporożu. Składa się ona z pięciu części: „Mołojeckiej zemsty", „Besz basz", „Niewolniczych losów", „Na chwałę Allaha!" i „Kamiennego grobu", które Starosta Gry potraktować może jako odrębne przygody. Oprócz tego na końcu niniejszego suplementu znajdują się trzy dodatkowe przygody, które mogą zostać łatwo dołączone do kampanii. Mogą one zostać zastosowane jako przerywniki w trakcie gry.

„W stepie szerokim..." przeznaczona jest dla średnio zaawansowanej Swawolnej Kompanii, czyli dla tych, którzy są w stanie ukończyć ją w glorii i chwale. Z założenia napisana została dla Swawolnej Kompanii, której członkowie zdołali już dobrze poznać swoje przewagi i zaprzyjaźnić się. Przygody na Ukrainie będą nieco inne od tych, których akcja rozgrywa się w głębi Rzeczypospolitej. Prowadząc „W stepie..." Starosta Gry powinien położyć duży nacisk na opisy dzikiej przyrody i otoczenia, a także aktorską grę – swoją i podstarościch. Innym ważnym szczegółem będą walki na stepach – podchody i harce z Tatarami i Kozakami, sceny bitew i pojedynków, które powinny być przedstawione w nadzwyczaj barwny sposób. Dobrze byłoby też, gdyby Starosta Gry i Podstarościowie nauczyli się kilku podstawowych słów i zwrotów po ukraińsku.

I. Mołojecka zemsta

Bracia mołojcy

Najpierw, nim rozpoczniemy opowieść i podamy, gdzie zaczyna się ta historia, wypadałoby, aby Starosta Gry poznał tło całej przygody. Wszystko zaczęło się na samym początku XVII wieku, w roku 1604. Na Ukrainie, pod Korsuniem, mieszkało czterech dzielnych Kozaków. Zwali się Matwiej Wołoniec, Tymofiej Nyczaj, Iwan Krzemiń i Michajło Sławomier. Od czasów sławetnych Iwana Podkowy, Słobody i Nalewajki nie bywało na Ukrainie dzielniejszych od nich mołojców. Nikt tak jak oni nie rzucał się na morzu na tureckie galery, nie bywał pierwszy na murach zdobywanych pohańskich miast, nie bawił się tak wesoło po udanej chadzce w Kijowie czy Czehryniu. Czterej Kozacy zaprzysięgli sobie wierność aż do śmierci, zawarli pobratymstwo, lejąc wodę na szablę. A w wyprawie na przedmieścia Konstantynopola zdobyli wielkie bogactwa, które ukryli – jak powiadano – w jakiejś kryjówce na dnieprowym Niżu.

Szczęście długo nie opuszczało przyjaciół. Jednak w końcu, w czasie nieudanej chadzki, dostali się do niewoli tureckiej. Wszystkich czterech wysłano najpierw na galery. Spróbowali wówczas ucieczki, zostali jednak schwytani. Potem trafili do jednej z najcięższych kopalni tureckich w Anatolii, pod Trapezuntem. Miejsce owo otoczone było złą sławą, bowiem kto tam trafiał, ten już nigdy nie oglądał światła dziennego. Uciec z kopalni nie było jak, Kozacy postanowili zatem wykupić się, wykorzystując skarb ukryty bezpiecznie na dnieprowym limanie.

Tak jak bywało wówczas, ugodzili się z Kutuluk-paszą, który zarządzał kopalnią, i zdecydowali, że Michajło Sławomier ruszy na Sicz i wróci ze skarbem.

Jak postanowili, tak też się stało. Jednak Sławomier zdradził swoich towarzyszy; wydobył skarb, ale zamiast wykupić przyjaciół, postawił dom na Siczy, nabył wielkie stada bydła i koni. Odtąd żył dostanio, zaliczał się do siczowej starszyzny, a o pozostałych Kozakach zapomniał. Dwaj z nich zmarli w końcu od ciężkiej pracy. Pozostał tylko jeden z nich – Matwiej Wołoniec. Wiadomości z domu przychodziły wraz z nowymi jeńcami trafiającymi do kopalni. Od nowo przybyłych właśnie dowiedział się Wołoniec o niecnym postępku Sławomiera. Upłynęło prawie dwadzieścia lat, od kiedy zakuto go w żelazne łańcuchy, a on ciągle żył i pamiętał. I w końcu, gdy w kopalni wybuchł proch, udało mu się uciec. Udając pielgrzyma przybył do Stambułu, a potem ruszył na północ. Przeszedł przez Wołoszczyznę i Mołdawię, a potem wrócił do Rzeczypospolitej. Wołoniec był już stary, sterany życiem, pamiętał jednak ciągle o tym, co spotkało jego przyjaciół. I postanowił zemścić się – przyjechać na Zaporoże, odnaleźć Sławomiera i przypomnieć mu jego haniebną zdradę.

Zagajenie, czyli historii początek

Przygoda zaczyna się w chwili, gdy Swawolna Kompania otrzymuje zadanie dostarczenia na Zaporoże pewnego listu. Nie musi być w tym niczego tajemniczego. Pismo wysłać może któryś z magnatów, np. Samuel Łaszcz, lub też nawet bogaty, wpływowy Kozak. Tylko od Starosty Gry zależy, w jakich okolicznościach list ów zostanie przekazany Swawolnej Kompanii. Nie może jednak być obraźliwy dla adresata, ani okazać się dokumentem sądowym.

List adresowany jest do Kozaka Michaiła Sławomiera, który mieszka na Siczy, znajdującej się na Bazawłuku, gdzie posiada duży, dostatni dom i kilka kramów, a także stado koni i bydła – tyle przynajmniej można się o nim dowiedzieć od osoby, która ten list wysyła. Sławomier w zasadzie należy do zaporoskiej starszyzny, został też przypuszczony do szlachectwa – jego herb to Ślepowron.



Najlepiej, jeśli przygoda zaczęłaby się w Korsuniu. Panowie Bracia powinni zastanowić się wówczas nad sposobem dotarcia na Zaporoże. Mogą jechać tam oczywiście konno – brzegiem Dniepru. Każdy jednak doświadczony Kozak albo miejscowy szlachcic powie im, że najlepiej i najbezpieczniej popłynąć tam łodzią. Jeśli Swawolna Kompania zacznie szukać wodnych środków transportu, napotka na przystani Hryćkę Semenowicza. Ten stary, posiwiały Kozak jest czumakiem i już następnego dnia płynąć będzie na Sicz z ładunkiem skór. Hryćko chętnie przyjmie do siebie naszych bohaterów. Wszak na Sicz jest daleka i niebezpieczna droga, a na Dzikich Polach przyda się każda zbrojna pomoc. Za niewielką opłatą zawiezie Swawolną Kompanię na Zaporoże.

Niewielka flotylla Hryćki składa się z trzech bajdaków – szerokich, płaskodennych łodzi żaglowo-wiosłowych, które są jednymi z większych statków na Dnieprze i służą na Ukrainie do przewozu towarów. Na bajdakach zmieszczą się – choć z trudem – konie naszych bohaterów. Hryćko odda im ponadto okryty skórami szałas na jednej z łodzi. Semenowicz ma pod swoją komendą kilku starych, doświadczonych Kozaków.

Ponieważ wyprawa rozpocznie się dopiero następnego dnia, Swawolna Kompania może teraz obejrzeć miasteczko. Zabudowa Korsunia jest w zasadzie drewniana. Przy rynku wznoszą się cerkwie. Jest tu też dużo kupieckich kramów i szynków, w których przesiaduje szlachta i Kozacy. W sumie to typowe – ciasne, stepowe miasteczko. Jest tu wiele szynków, na ulicach widać pijanych Kozaków, kupieckie kramy, wozy. Przez miasto czumacy przepędzają bydło, na rynku handlują Ormianie, Żydzi i Tatarzy. W tłumie łatwo się zgubić, a w każdym z szynków szybko można nabawić się guza na podgolonym łbie.

Tajemniczy did

Hryćko, jak już się powiedziało, rusza następnego dnia skoro świt. Jeśli nasi bohaterowie śpią na łodziach, pilnując dobytku, obudzą ich dziarskie pokrzykiwania Kozaków, skrzyp konopnych lin, łopot stawianych żagli. Ale zanim łodzie oddalą się od drewnianego nabrzeża i porwie je bystry nurt Rosi, któryś z panów braci zauważy zapewne dziwne zdarzenie. Otóż gdy Kozacy wciągają na łodzie liny i sznur, na przystań przyjdzie niespodziewanie jakiś posiwiały starzec. Did ów – bo tak takich starców nazywają na Ukrainie – ma zniszczoną, spaloną słońcem twarz i długą, białą brodę. Ubrany jest w porwany, złachmaniony żupan i wilczy kołpak. Przez ramię przewiesił sakwę. Tajemniczy przybysz podpiera się kijem, na końcu którego – zapewne dlatego, aby nie uwierał go w rękę – nosi spłowiałą, zwiniętą w kłąb szmatę.

Tajemniczy did to oczywiście Wołoniec, choć Swawolna Kompania tego nie wie. Starzec zakrzyknie coś do Hryćki. A wówczas ten zatrzyma Kozaków, którzy już chcą odpychać bajdaki od lądu, i pozwoli starcowi wejść na pokład. Ważne jest, aby Swawolna Kompania widziała wyraźnie, że Semenowicz porozmawia chwilę z didem, a potem nagle jego twarz zmieni się. Uważny obserwator dostrzeże, że na obliczu Hryćki pojawi się na chwilę wyraz przerażenia. A później czumak skłoni się uniżenie przed oberwańcem, jak gdyby stary Kozak był jakąś ważną personą i gestem zaprosi go pod żagiel, naleje miodu, poda nieco wędzonej koniny i sucharów. I ciągle odnosił się będzie do starego z niezwykłą czołobitnością, tytułując go „batko", czyli po polsku „ojcze".

Jeśli którykolwiek z naszych bohaterów spyta Hryćkę, kim jest tajemniczy Kozak, Semenowicz powie po prostu, że to jego dawny znajomy, z którym nie widział się „mnoho let". Poinformuje jednak pytającego, że stary did to Matwiej Wołoniec, znany i sławny Kozak, który przez całe swoje życie chadzał na Tatarów i Turków.

Dnieprowe nurty

Zaraz gdy tylko tajemniczy przybysz zasiądzie w łodzi, bajdaki ruszają w drogę. Porwane bystrym nurtem Rosi płyną obok kupieckich składów, a potem prąd niesie je coraz dalej i dalej. W tej części podróży Starosta Gry nie powinien szczędzić Panom Graczom opisów przyrody. Powinien umiejętnie budować klimat tej najdzikszej części Ukrainy, posługując się informacjami, które znajdują się w tym suplemencie. Swawolna Kompania powinna mieć wrażenie, że z każdym dniem oddala się od cywilizacji, zostawia za sobą dobrze znaną Rzeczypospolitą z jej dworkami, zaściankami, miastami i karczmami. Wszystko poczyna robić się coraz bardziej zdziczałe, coraz bardziej opuszczone, piękne, ale i niebezpieczne. Nasi bohaterowie wkraczają na tereny, na które nie sięga władza szlacheckiego państwa, a jedynym prawem jest prawo szabli i rusznicy, prawo grabieży i gwałtu.

Na początku podróży, do południa, bajdaki płyną jeszcze przez w miarę bogaty i zaludniony kraj. Na brzegach rzeki widać lasy, żyzne pola, żółte strzechy chałup. Ponieważ jest wiosna, kwitną drzewa, w górze nawołują się jastrzębie. Dochodzi południe pierwszego dnia, gdy rzeka bardzo się rozszerza. Brzegi stają się mniej strome, zarośnięte oczeretem. Widać rozciągające się dalej nieprzebyte moczary i bagniska. W powietrzu unoszą się roje dokuczliwych muszek i komarów. Wkrótce rzeka rozszerza się jeszcze bardziej, przechodzi w ogromny zalew, a gdzieś daleko, za mgłą, widać przeciwległy brzeg. Oznacza to, że bajdaki Semenowicza dotarły do Dniepru.

Teraz, przez kolejny dzień dni, mała flotylla posuwać się będzie po gładkim bezmiarze dnieprowych wód na południe. Starosta Gry powinien roztoczyć przed Panami Graczami wizję ogromnej, przerażająco wielkiej rzeki. Kozackie bajdaki i czajki są tylko drobną kruszyną wśród bezmiaru wód. Obydwa brzegi, ruski i tatarski, są ledwie widoczne. W końcu bajdaki zbliżają się nieco do ruskiego (prawego) brzegu rzeki, a ogromna masa wód pcha je coraz bardziej na południe. Już przed wieczorem Swawolna Kompania widzi po prawej stronie rzeki niewielkie miasteczko Czerkasy. Następnie bajdaki płyną dalej – na Kryłów i Krzemieńczuk. Wkrótce też zapada zmierzch. Wówczas bajdaki dobijają do lądu, Kozacy rozstawiają straże, rozpalają ogień, rozkładają małe obozowisko.

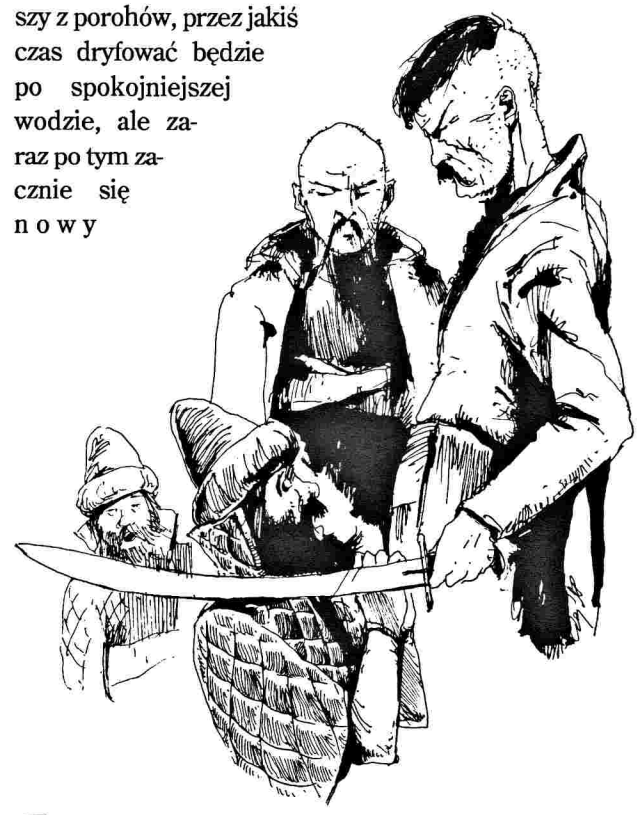
Matwiej Wołoniec nie odzywa się w czasie podróży do nikogo. Nie wchodzi też w drogę Swawolnej Kompanii. Bez przerwy siedzi pod masztem, zapatrzony w dal. Je mało, pije dużo, zawsze kładzie się późno spać, w sumie niewiele uwagi zwraca na otoczenie. A jednak, jeśli ktoś przyjrzy mu się uważniej, to zauważy, że ma na przegubach obu rąk sine pręgi, jakby ślad po kajdanach, które musiał nosić przez wiele lat. A w nocy, gdy śpi, dzieje się z nim coś dziwnego – rytmicznie podnosi i opuszcza ręce, tak jak gdyby czuł w nich ciężar ogromnego wiosła. Jeśli ktoś z Panów Braci był może kiedyś w tureckiej niewoli, domyśli się po tym geście, że starzec musiał być kiedyś na galerach.

Jeśli ktokolwiek z bohaterów napomknie przy didzie, że on i jego towarzysze jadą do kozaka Michajły Sławomiera, starzec zadrży, spojrzy na nich dziwnie, po czym powie: „Ja znam go dobrze. Lepiej od was. Eto moj drug był...". Potem zamilknie i nie powie niczego więcej.

Przez porohy

Po dwóch dniach podróży, pod wieczór, bajdaki Semenowicza docierają w końcu do Krzemieńczuka. Od tej pory będą już posuwały się ostrożnie, bowiem blisko stąd jest do osławionych porohów. Przeprawa przez nie potrwa cały jeden dzień.

Już wkrótce dostrzec można wyłaniające się z wody skały pierwszego z porohów – Kudackiego. Bajdaki porwane bystrym nurtem zaczynają mknąć coraz szybciej i szybciej. Kozacy zwijają żagle, chwytają za stery i drągi. Spienione wody gnają łodzie w dół rzeki, ludzie Hryćki Semenowicza pokrzykują do siebie. Niebawem mała flotylla przebrnie przez pierwszy z porohów, przez jakiś czas dryfować będzie po spokojniejszej wodzie, ale zaraz po tym zacznie się nowy



spadek wód – tym razem nieco spokojniejszy. Brzegi rzeki zwężają się znacznie, pojawią się na nich ogromne skały, częściowo porośnięte roślinnością. Bajdaki przejdą w miarę spokojnie przez następny z porohów – Surski i przez kolejny – Łohański. Dalej Dniepr rozwidla się na kilka odnóg, przegrodzonych skałami. To kolejny z porohów – Strzelczy. Nasi bohaterowie mogą teraz dostrzec z lewej strony niedostępną, skalistą wyspę, odwiedzaną tylko przez ptaki.

Z bliska porohy robią na bohaterach niesamowite wrażenie. Wszystko jest tu zdziaczałe, woda z hukiem przewala się między skałami, wśród których nawołują się ptaki. W powietrzu czuje się wilgoć, na licznych bryzgach wody powstają w promieniach słońca tęcze. Nigdzie nie widać żadnej ludzkiej sadyby, żadnej chaty. Strome płaszczyny skalne schodzą aż do rzeki, u ich stóp, w niewielkich zakolach Dniepru widać bagna, wyżej zdziczałe, karłowate wiśnie, stare lasy, gęstwiny krzewów i kolczastych gąszczy.

Niebawem bajdaki mijają kolejny poroh – Dzwoniec. Jedną z łodzi porywa wówczas wir, w wyniku czego obraca się ona kilkakrotnie wokół własnej osi, ale wkrótce się uwalnia i płynie dalej. Dalej Dniepr rozchodzi się na dwie odnogi, pomiędzy którymi położona jest wyspa Kniaży Ostrów. Jednak Semenowicz nie zatrzymuje się tutaj na odpoczynek. Chce płynąć dalej – ku najstraszniejszemu z porohów – Nienasytcowi, zwanemu także Didem.

Przez długi czas bajdaki Semenowicza płyną po gładkiej toni. Jest już późno i ciemno. Z rozmów między Kozakami nasi bohaterowie mogą dociec, że nikt nie przeprawia się rzeką przez Nienasytec. Zwykle dopływa się doń blisko, a potem przeciąga łodzie lądem, omijając poroh. Na razie jednak panuje cisza. Jest noc, świeci księżyc. Wszystko wydaje się być uśpione, spokojne. Ucichł nawet szum wody, nie słychać ptaków. Swawolna Kompania może spokojnie usiąść do wieczerzy.

Nagle, zupełnie niespodziewanie łódź drga, jakby od uderzenia w coś twardego. A potem zaczyna sunąć coraz szybciej i szybciej. Osiąga pęd, jakiego nie miała jeszcze do tej pory w trakcie przeprawy przez inne porohy. Spadek wód jest bardzo duży. Bajdaki pędzą jak szalone. Jednocześnie gdzieś z przodu zaczyna dochodzić złowieszczy ryk wody. Nie jest to grzmot, ani przytłumiony huk, ale głośny, zawodzący ryk, jak gdyby wody opadały gdzieś w piekielną otchłań. Kozacy zrywają się ze swoich miejsc. Semenowicz krzyczy, że poziom wody jest zbyt niski jak na tę porę roku, a fala niesie ich ku otchłaniom Nenasytca szybciej niż myśleli.

Teraz Swawolna Kompania powinna przeżyć kilka chwil grozy. Starosta Gry powinien przygasić niespodziewanie światło w pokoju, w którym ma miejsce biesiada. Stworzyć nastrój zagrożenia; niechaj Panom Graczom wydaje się, że Nenasytec jest tuż, o krok. Bajdaki pędzą jak szalone, Kozacy rzucają się do wioseł i sterów, starają się sprowadzić je na brzeg. W pewnej chwili któraś z łodzi powinna uderzyć w coś twardego. Da się słyszeć trzask pękających desek, a jeden z członków Swawolnej Kompanii winien wylecieć za burtę. Powinien znaleźć się w skotłowanym nurcie do chwili, aż któryś z Kozaków rzuci mu linę. Na domiar złego na bajdakach zaczyna się zamieszanie. Przerażone konie zaczynają rżeć i rzucać się wściekle. Ktoś powinien postarać się je uspokoić, podczas gdy inni napierają na wiosła.

Po kilku niebezpiecznych chwilach bajdaki Semenowicza docierają wreszcie do lądu. Przybijają do piaszczystej plaży. Kozacy Semenowicza zwijają się teraz jak w ukropie. Najpierw wyprowadzają na ląd konie, potem znajdują na brzegu okrągłe pnie drzew, podsadzają pod łodzie i zaczynają przetaczać je ścieżką pod górę. Potem, na małej polanie wśród skał, rozkładają obozowisko i kładą się spać.

Nocny napad

Przeciąganie bajdaków lądem potrwa prawie cały następny dzień. Kozacy zaprzęgają konie do wyciągniętych na brzeg łodzi, podkładają pod kadłuby okrągłe bale i przetaczają je ścieżką. Okolica jest opustoszała i dzika. Wokół są tylko skały, lasy, trzęsawiska, zarośla. Ani śladu ludzi.

Kozacy przetaczają bajdaki wąską, kamienistą dróżką. Praca jest mozolna i postępuje bardzo powoli. Dopiero pod wieczór wszystkie łodzie zostają sprowadzone na brzeg za Nenasytcem. Swawolna Kompania, o ile nie pomaga w przeciąganiu łodzi, ma dużo czasu na obejrzenie najbliższej okolicy. Zapewne będzie chciała przyjrzeć się samemu porohowi. Jeśli ktoś pojedzie na brzeg Dniepru, usłyszy potężny huk wody i zobaczy, że wąskie koryto rzeki przegrodzone jest w tym miejscu na przestrzeni niemal ósmej części polskiej mili przez dwanaście kamiennych ław, o które woda uderza, tłucze, przelewa się, wiruje i grzmi. Widok jest groźny i straszny, ale zarazem tak wspaniały, że trudno oderwać od niego wzrok.

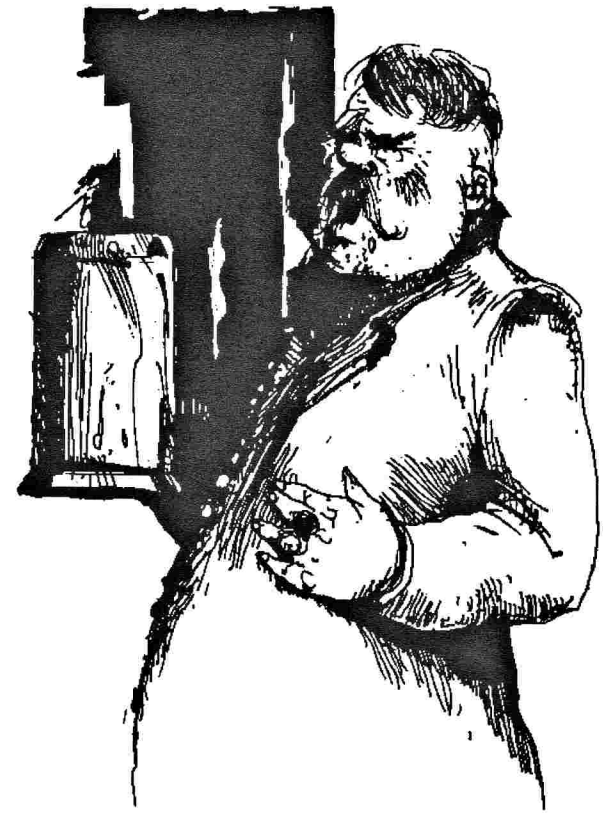
Dopiero wieczorem wszystkie bajdaki zostaną spuszczone na wodę. Za Nienasytcem Dniepr płynie dużo spokojniej. Rozlewa się, tworząc kilka błotnistych wysepek. Na jednej z nich Kozacy Semenowicza rozkładają małe obozowisko. Szybko gotują sałamachę, po czym kładą się na spoczynek. Noc jest spokojna, cicha, zimna. W górze widać gwiazdy, z daleka dochodzi przytłumiony, ledwie słyszalny szum wody w odmętach Nienasytca.

Około północy, gdy wszyscy już położą się spać, nastąpi atak stepowych rozbójników. Ci rabusie wywodzą się po części z kozackiej czerni, a po części ze zdziczałych mieszkańców tych terenów – zbiegłych chłopów, którzy koczują po stepach, napadając na kupców, a nawet na Kozaków i Tatarów. Bardzo często zaczajają się na podróżnych przy dnieprowych oczeretach.

Napad jest szybki i niespodziewany. Około północy jeden z naszych bohaterów powinien zbudzić się czując, że ktoś potrząsa jego ramię. Gdy otworzy oczy, przekona się, że tuż obok niego przycupnął tajemniczy starzec, który daje mu teraz znak, aby milczał. Następnie did wyszepcze, że słyszał jakiś odgłos w oczeretach, przy brzegu. Rozejrzy się jeszcze i powie, że trzeba być czujnym. Sam ostrożnie zacznie przekradać się poza obszar oświetlony blaskiem ogniska. Starosta Gry powinien odegrać tę scenę w taki sposób, aby zasugerować bohaterowi, iż powinien oddalić się nieco od ogniska. Jeśli tak się stanie, Pan Brat powinien wejść w płytkie bagienko i niespodziewanie usłyszeć przed sobą dziwny szelest trzcin. Jeśli postąpi jeszcze kilka kroków naprzód, zbój ukryty w trzcinach znienacka zarzuci mu od tyłu łuk na szyję i pocznie dusić. Zaatakowany zapewne przewróci się do tyłu. Powinien wówczas wyrwać kindżał z pochwy i pchnąć napastnika. Jeśli nie ma sztyletu – może wyrwać go zza pasa swego wroga lub też próbować poradzić sobie w inny sposób.

W tym samym czasie z oczeretów i zarośli wokół obozu wypadają uzbrojeni napastnicy. Jest ich co najmniej tylu, ilu ludzi (wliczając naszych bohaterów) znajduje się w obozowisku Semenowicza. Napastnicy wyglądają bardzo różnie. Mają zarośnięte, zdziczałe twarze, ubrani są w obrócone futrem na wierzch kożuchy, baranie tołuby. Większość walczy kiścieniami, inni używają berdyszy, rohatyn i spis. Tylko kilku posiada szable. Herszt zbójów przyodziany jest w porwany, zakrwawiony żupan, zdarty zapewne z jakiegoś szlachcica, zdarte, safianowe buty i przekrzywiony, futrzany kołpak. W żupanie nie ma jednego rękawa, który najprawdopodobniej został odcięty wraz z ręką właściciela.

Walka powinna być krótka, ale też bardzo urozmaicona. Choć nikt z naszych bohaterów nie powinien zginąć, to jednak kilku powinno znaleźć się w krytycznej sytuacji. Niechaj zatem na kogoś wyrwanego ze snu rzuci się np. dwóch zbójów naraz – jeden z rohatyną, a drugi z berdyszem. Niechaj ktoś inny zewrze się z przeciwnikiem w walce wręcz na kindżały, kogoś innego niech niemal utopią w bagnie lub wrzucą w żar ogniska. Jeśli zaś ktoś będzie na tyle zwinny, aby rozejrzeć się dookoła zauważy, że stary did chwyci za swój kij, zerwie zeń szmatę, odsłaniając ostrze czekana, i pocznie walczyć



z napastnikami. Bez trudu rozłoży kilku najbliższych, może też pomóc któremuś z bohaterów, jeśli ten znajdzie się w opałach.

Siecz

Po skończonej potyczce nasi bohaterowie powinni mieć kilka chwil na ochłonięcie i przyjrzenie się ciałom napastników. Hryćko Semenowicz stwierdzi, że są to stepowi siromachowie i czabanowie, najdziksi ludzie, jakich spotkać można na Dzikich Polach. Nikt nie jest przed nimi bezpieczny, aczkolwiek nigdy nie zasadzają się na podróżnych tak blisko kozackich palanek i Siczy.

Przeprawa przez następne porohy odbędzie się następnego dnia. Swawolna Kompania pokona jeszcze porohy Wołnik, Budziłowski i Tawołżański, a potem Strzelczy, Liszny i Wilny. Wkrótce potem zobaczą wyłaniające się z wody Kaszewarnicę, a nieco dalej Małą i Dużą Chortycę. Na tych ostatnich wysepkach po raz pierwszy od początku wyprawy zauważą ślady kozackiego osadnictwa. Na brzeg wyciągnięte są czajki, gdzieniegdzie dymią ogniska, przy których oprawiają mięso półdzicy czabanowie. Dalej Dniepr zaczyna płynąć wolniej, rozszerza się i usiany jest całym mnóstwem wysepek. Oznacza to, że nasi bohaterowie dotarli już do Niżu. Słońce przygrzewa tego dnia mocno. W powietrzu czuć wilgoć, a splątane, zarośnięte trzciną odnogi Dniepru tworzą labirynty nie do przebycia.

Dopiero rano następnego dnia Swawolna Kompania i Hryćko dotrą do Siczy, która obecnie znajduje się na Bazawłuku. Bajdaki Semenowicza podpłyną pod wyrosłe nagle wśród błot, mokradeł i podmokłych borów drewniane nadbrzeże, przy którym stoją zbudowane ciasno szopy, kramy, chaty z gliny i sitowia. Na drewnianych pomostach widać całe masy siromachów i czabanów, wśród których przechadzają się ubrani w zielonkawe i szare żupany Kozacy, pijąc, kłócąc się i rozprawiając.

Starosta Gry powinien opisywać naszym bohaterom to wszystko tak, aby mieli wrażenie, że są jakby w krainie z innego świata. Jakby wszystko to, co dotąd widzieli, pozostało gdzieś daleko, o całe tysiące mil. Oto mają przed sobą zamknięte kolisko wśród bagien, borów i rzek, błot i trzęsawisk. Na Siczy jest gęsto od komarów. W oczy szczypie dym z ognisk, w nozdrza uderza woń skóry i dziegciu. Wszystko jest tu dzikie, a trawy i oczerety wybujały wysoko w niebo.

Gdy bajdaki Semenowicza przybiją do przystani, wskoczy na nie szybko kilku esaułów, którzy pobieżnie obejrzą wiezione na łodziach towary, sprawdzą, czy aby nie ma na pokładzie jakiejś baby, spytają naszych dzielnych Sarmatów po co tu przyjechali, chętnie też wskażą im dom, w którym mieszka Sławomier. Dom ten stoi tuż przy umocnieniach otaczających siczowy majdan i kurzenie.

Po tych wszystkich formalnościach Swawolna Kompania może pożegnać się z Semenowiczem i udać do sadyby Sławomiera. Nasi bohaterowie mogą sprowadzić na ląd wierzchowce i – przepychając się wśród tłumów – ruszyć w stronę siczowego majdanu.

Bazawłuk razem z Siczą przypomina jeden wielki bazar. Pełno tu domów krytych słomą, kurnych chat i kramów, w których można kupić wszystko, co tylko potrzeba. W tłumie przeważają Kozacy, ale widać także wielu Tatarów, Ormian, Greków, a nawet Moskwicinów. Od czasu do czasu można dostrzec wśród tłumów polskiego szlachcica w żupanie, idącego z Kozakami za pan brat. Mołojcy mieszkają nader nędznie. Bogatsi z nich mają drewniane chaty, biedniejsi nocują zwykle w ogromnych domach kurzeniowych, które stoją wokół głównego placu Siczy.

Dom Sławomiera znajduje się tuż przy wale ziemnym otaczającym siczowy majdan i kurzenie. Kozak, który otrzymać ma od Panów Braci list, mieszka w dużej, krytej strzechą chałupie wraz z dwoma sługami. Jeden z nich to Simeon – stary, brodaty Kozak bez lewej ręki, który jest całkowicie oddany swemu panu. Drugi sługa to mały karzeł, jak powiadają – Czeremis. Kiedy Swawolna Kompania podchodzi pod domostwo, to właśnie on z rusznicą w dłoni strzeże chałupy. Natychmiast jednak zawoła swego pana, który bardzo uprzejmie podejmie Swawolną Kompanię.

Michajłę Sławomiera powinien odgrywać jeden z Podstarościch. Należy zaprezentować go tak, aby bohaterowie już od początku poczuli doń sympatię. Sławomier to starszy Kozak o długich, posiwiałych nieco wąsach, czarnych oczach i podgolonym wysoko łbie. Na co dzień chodzi w dostatnim, polskim żupanie i futrzanym kołpaku, na palcu nosi sygnet herbowy, co odróżnia go od zwykłych mołojców. Zachowuje się jak zwykły polski szlachcic. Ucieszy się wielce z wizyty bohaterów, natychmiast każe wytoczyć beczkę miodu, upiec barana i nagotować sałamachy. Potem zasiądzie wraz ze Swawolną Kompanią do wieczerzy. I długo będzie bawić ich opisami Siczy i kozackich chadzek. Na koniec zaproponuje, aby zostali na Siczy dłużej.

– Czasy mamy ciężkie, waszmościowie – powie. – Chodzą słuchy, że niedługo będzie tędy iść orda.

W trakcie biesiady niespodziewanie wejdzie do komnaty stary sługa Simeon. Od razu będzie widać, że jest poważnie zaniepokojony. Pochyli się do ucha Sławomiera i wyszepcze kilka słów. Wówczas Michajło poderwie się gwałtownie, jego twarz pobledniе i wyszepcze: „Szczo?! Ne może byty!" Potem przez chwilę będzie stał w milczeniu; wreszcie wróci do biesiady. Nie powie jednak naszym bohaterom, że właśnie doniesiono mu, iż na przystani widziano Wołońca.

Jeśli Swawolna Kompania zdecyduje się zostać, Sławomier odda im do dyspozycji jedną z dwu izb, które są w chałupie, a ponieważ jest setnikiem mirhorodzkiej sotni, stwierdzi, że może potraktować naszych bohaterów jak dobrych mołojców z jego oddziału. Jeśli ktoś przed udaniem się na spoczynek wyjrzy z izby, przekona się, że przed drzwiami prowadzącymi do komory, w której śpi Sławomier, czuwa Simeon z nabitą rusznicą.

Porwanie

Teraz, gdy nasi bohaterowie spotkali już i polubili Sławomiera, czas na rozpoczęcie całej przygody. W czasie gdy nasi bohaterowie biesiadują w kozackiej chacie, Wołoniec bynajmniej nie próżnuje. Szybko dowie się, gdzie mieszka Sławomier, spostrzeże też, że nasi bohaterowie są jego przyjaciółmi. Wówczas przystąpi do długo wyczekiwanej zemsty.

Wołoniec miał wielu przyjaciół na Siczy. Jednak nikt nie pozna go po tylu latach. Za pieniądze, które posiada, wynajmie kilku Kozaków z biednej czerni. Zakupi również kilka koni. Wołoniec zamierza wywrzeć zemstę na Sławomierze w dość okrutny sposób. Chce porwać go, zamknąć w ciemnej jaskini i pozostawić na śmierć, aby zdrajca zaznał takiego samego losu, jaki

stał się udziałem Matwieja Wołońca. Tymczasem jednak zamierza się z nim zabawić, tak aby Sławomier poznał już zawczasu, co go czeka.

Wszystko zacznie się następnego dnia po południu. Gdy Swawolna Kompania wyruszy, aby obejrzeć Sicz, po powrocie zastanie Sławomiera wielce strapionego. Stary Kozak powiadomi naszych bohaterów, że gdzieś zginął jego sługa-karzeł – Czeremis. Stary Zaporożec Simeon pamięta, że sługa wyszedł na targ, aby kupić ryby – po czym zaginął po nim wszelki słuch. Michajło, który jest bardzo zaniepokojony, poprosi naszych bohaterów, aby poszukali Czeremisa. Jeśli się zgodzą, nie pozostaje im nic innego, jak tylko przejść się na główny bazar Siczy, który położony jest tuż nad wodą.

Któryś z Panów Braci idących wąskimi, zatłoczonymi ulicami, spostrzeże być może przemykającego gdzieś Wołońca. Zapewne przypomni sobie, że widział go na bajdaku Semenowicza. Stary did ma na Siczy kilku swoich ludzi, którzy obserwują Sławomiera i jego czeladź, a więc także naszą Swawolną Kompanię. Wystarczy zatem, aby któryś z bohaterów oddalił się nieco od reszty. Jeśli wcześniej wypytywał w jakimś szynku o małego Czeremisa, to kiedy tylko zostanie sam – np. pójdzie do ustępu – dostanie czekanikiem w głowę, po czym czterech Kozaków Wołońca wpakuje go do worka i zawlecze do jakiejś szopy nad wodą, aby rozprawić się z nim na osobności.

Najlepiej, aby przed porwaniem Swawolna Kompania rozdzieliła się przypadkowo. Nasi Sarmaci zapewne nie poczują się najlepiej, jeśli w pewnym momencie jeden z nich zniknie. Starosta Gry powinien wykorzystać sytuację, w jakiej znaleźli się nasi bohaterowie, do zbudowania odpowiedniego nastroju. Panowie Bracia są na Siczy, w najdzikszym, najodleglejszym zakątku Rzeczypospolitej, bez znajomych, bez przyjaciół i nagle w niezwykłych okolicznościach ginie jeden z nich.

Dopiero po kilku godzinach poszukiwań i wypytywania jakiś stary Kozak, który siedzi przed jedną z gospód, wynagrodzony drobnym datkiem, powie, że widział, jak czterech Zaporożców wynosiło zza którejś z karczem duży worek. Gdy ułożyli go na koniu, starzec usłyszał cichy jęk świadczący, że był tam żywy człowiek. Według starego Zaporożca, mołojcy skierowali się w stronę rzeki. Charakterystyczne było to, iż jeden z nich miał srokatego konia.

Jeśli nasi bohaterowie skierują się nad brzeg Dniepru, wśród zbudowanych tam szop, kurnych chat i kramów zauważą przy jednej z chałup stojącej na uboczu konia odpowiadającego wyglądem opisywanemu przez starego Zaporożca. Tym samym będą mogli uwolnić swego kompana.

Ten z Panów Braci, który został ogłuszony i schwytany przez ludzi Wołońca, ocknie się czując, że boli go głowa. Następnie stwierdzi, że wisi, powieszony za nogi, w jakiejś śmierdzącej chałupie, a obok kołysze się... ciało Czeremisa. Sługa Sławomiera ma wyłupione oczy, obcięty nos, spalone ręce, jego ciało nosi ślady najokropniejszych tortur. Nasz bohater powinien domyślać się zatem, co czeka go w przyszłości. Cóż jednak z tego, jeśli nie będzie miał żadnej szansy ucieczki.

Po jakimś czasie, do na wpół rozwalonej stajni wejdzie trzech Kozaków. Czwarty, o czym jednak nasz bohater nie wie, zostanie na czatach na zewnątrz. Ponieważ pilnuje koni, łatwo zauważy go reszta Swawolnej Kompanii, która, miejmy nadzieję, śpieszy swemu kompanowi na ratunek.

Kozacy, którzy weszli do środka, zaczną w milczeniu przygotowywać się do kaźni, szykować szczypce, maźnicę ze smołą, a także piłę. Uwięziony i powieszony bohater nie powinien mieć żadnych złudzeń na temat swego losu. Zaporożcy nie odpowiadają na żadne jego pytanie, a wołaniem o ratunek uda się zdziałać tylko tyle, że Kozacy wetkną Panu Bratu jego własny kołpak w gębę. Oprawcy nie odzywają się ani słowem. Tylko jeden z nich powie w końcu, wyciągając rozpalone kleszcze z płomieni: „To, szczo tebe my damy, to nic z tym, szczo budet s twoim panem".

Zanim rozpocznie się powolna agonia naszego bohatera czas już, aby do akcji wkroczyła reszta Swawolnej Kompanii. Panowie Bracia powinni teraz wpaść do starej stajni i po krótkiej walce zabić wszystkich Kozaków. Starosta Gry nie powinien dopuścić, aby którykolwiek z Zaporożców wpadł żywy w ręce bohaterów. Przy Kozakach, poza bronią (czyli szablami), kilkoma drobnymi monetami w sakiewkach i końmi, nie ma absolutnie niczego, co mogłoby wskazywać czyimi są sługami.

Nikt nie zorientuje się w tym, co zaszło w starej stajni. Jeśli Sławomier dowie się o wszystkim, poprosi, aby Panowie Bracia nie mówili o tym, co zaszło nikomu z zaporoskiej starszyzny. Jeśli bohaterowie chcą, mogą pozbyć się ciał bez żadnego problemu. Ale nawet jeśli tego nie uczynią, cała sprawa i tak nieprędko wyjdzie na jaw.

Rada zaporoska

Już następnego dnia po opisywanych wydarzeniach ataman koszowy zwołuje na Siczy radę kozacką. Nie jest to oczywiście wielka rada, na którą ściągają z całej Ukrainy Kozacy ze wszystkich kurzeni, ale rada mała, zwoływana w związku z pojawieniem się w okolicy Tatarów. Nasi bohaterowie mogą iść tam razem ze Sławomierem. Zgromadzenie ma miejsce na największym placu w centrum Siczy, który otacza trzydzieści osiem kurzeni

zamieszkałych przez Zaporożców z całej Ukrainy. Na naradę wzywa armatni wystrzał. Prości Kozacy, a w ich liczbie Panowie Bracia, tworzą ustawiony według kurzeni, ogromny okrąg wokół placu. Starszyzna zaś zbiera się w niewielkim domku przy jednym z kurzeni. Na placu rozstawione są już kotły z wódką, płoną ognie, okrzyki pijanych Kozaków niosą się daleko. Niektórzy z Niżowców są już od rana nieźle pijani, inni krzyczą, uciszani przez asawułów, którzy przechadzają się wokół kurzeni, uzbrojeni w dębowe kije i pistolety. Na radę nie wolno przyjść z bronią przy boku. Jedynym orężem wadzących się Kozaków są pięści.

Sprawa, która jest rozważana przez kozackie koło, dotyczy jednego z mołojców – niejakiego Iwana Hornia. Kozak ten, według informacji, które Swawolna Kompania może uzyskać u od innych Zaporożców lub nawet samego Sławomiera, podejrzany jest o zdradę. Dopiero teraz bowiem wyszło na jaw, że w czasie ostatniego tatarskiego najazdu pomagał skrycie ordzie, zdradził położenie jednego z rzadko używanych brodów na Dnieprze, powyżej Tawania. Donosił także na bieżąco o ruchach wojsk kozackich.

Dyskusja, jaka toczy się na placu siczowym, nie przebiega w atmosferze wzajemnego zrozumienia. Kozacy rzucają się sobie do gardeł, piją gorzałkę, krzyczą: – My choczemo hołowu Horni!



Obrady starszyzny trwają niezwykle długo, aż wreszcie wszyscy Kozacy zgadzają się, aby Hornię stracić, jeśli oczywiście tylko zostanie on kiedykolwiek schwytany. Rozradowani mołojcy strzelają później długo na wiwat, a na koniec koszowy każe wytoczyć gąsiory z gorzałką. Cała kozacka rada kończy się wielką pijatyką i zabawą. Ma się rozumieć, iż Zaporożcy piją na umór, zanurzając głowy w beczkach. Starosta Gry powinien opisać Panom Graczom naprawdę dziką zabawę. I tak Kozacy powinni padać z nóg, wpadać do kotłów, wadzić się między sobą. Niektórzy z nich niechaj nurzają się w ubraniu w ogromnych beczkach z dziegciem, stojących nieopodal chat kurzeniowych, a potem tarzają po perskich makatach. Inni niechaj wysypują w błoto kosztowności, rozdzierają na sobie szaty, chwaląc kozaczy los, lub płacząc na kozaczą biedę. Strzały i hałasy trwać będą aż do rana.

Hajda na Dzikie Pola!

Następnego dnia skoro świt Panowie Bracia obudzeni zostaną przez Sławomiera, który od razu powie im, że w okolicy pojawił się jakiś tatarski czambuł, a z Siczy na zwiady mają wyruszyć ochotnicy spośród całego wojska zaporoskiego. Sławomier powie naszym bohaterom, że jeśli chcą, mogą wyruszyć na Dzikie Pola razem z nim. Miejmy nadzieję, że Panowie Bracia nie zawahają się podjąć to wyzwanie. Starosta Gry nie powinien w tym momencie powstrzymywać żądnych przygód graczy. Wszyscy powinni wyruszyć na poszukiwanie przygód, tak aby na Siczy, gdzie wkrótce dziać się będą niezwykle ciekawe rzeczy, nie pozostał nikt ze Swawolnej Kompanii.

Ponieważ ochotnicy zbierają się już za kilka chwil na głównym placu Siczy, naszym bohaterom nie pozostaje nic innego, jak tylko pospiesznie przygotować broń i konie. Podjazdem, który ma szukać w stepach śladów Tatarów, dowodzić będzie gospodarz Swawolnej Kompanii – Sławomier.

Kozacy szybko, ale we wzorowym porządku opuszczają Sicz. Niebawem cała sotnia, licząca około stu, stu pięćdziesięciu koni, wyruszy na stepy. Dzikie Pola Starosta Gry powinien opisywać tak, aby nasi bohaterowie czuli i widzieli, że są daleko poza granicami znanego świata. Ogromne, puste stepy, pokryte barwnym kwieciem otaczają ich jak ocean szumiących traw. Gdzieniegdzie widoczne są lasy, dąbrowy. Tu i ówdzie w głębokich jarach sączą się strumienie. Nad stepem słychać kwik polujących jastrzębi, spod kopyt koni zrywają się stada czajek. A w górze trwa czysty, nie zmącony niczym błękit nieba.

Jeżeli wśród naszych bohaterów nie ma kogoś, kto pochodziłby z tych stron, to Swawolna Kompania już po godzinie traci orientację w terenie. Żaden z Panów Braci nie wie, gdzie sotnia się znajduje, ani jak daleko odeszła od Siczy. Ataman Nohacz prowadzi podjazd najpierw dnem głębokiego jaru, potem przez stepy, gdzie trawy powyrastały tak wysoko, że zakrywają jeźdźca razem z koniem. Potem zaś, w jakiś czas później, Kozacy docierają do brodu przy małej rzeczce. Ataman Nohacz ogląda uważnie przeprawę, aż końcu stwierdza, że nie widzi, aby przeprawiali się tędy Tatarzy. Potem decyduje się podzielić swój oddział na mniejsze czaty, które ruszą w górę i w dół strumienia i będą sprawdzać, czy Tatarzy przeprawili się gdzieś przez tę małą rzeczułkę. Wszyscy nasi bohaterowie, do których dołączy w charakterze przewodnika stary, doświadczony Kozak Maksym Chudolij, stanowić będą jeden z tych oddziałów. Chudolij na rozkaz Sławomiera poprowadzi Swawolną Kompanię na południe, w dół strumyka.

Przez mniej więcej godzinę nasi bohaterowie podążać będą stepem wzdłuż strumienia. W końcu niespodziewanie Chudolij odkryje jakieś ślady koni przy krawędzi jaru. Niebawem Kozak nakaże ostrożność, zjedzie w dół jaru, do strumienia. Jeśli Swawolna Kompania podąży za nim, niespodziewanie zobaczy na stepie, po drugiej stronie wąwozu, Tatara na koniu.

Teraz Starosta Gry powinien zostawić inicjatywę Swawolnej Kompanii. Być może naszym bohaterom uda się schwytać Tatara żywcem. Jednak jeśli ordyniec spostrzeże, że ktoś skrada się ku niemu, zacznie uciekać prosto w step.

Jeśli Swawolna Kompania schwyta ordyńca – może próbować przesłuchać go w sposób znany z „Pana Wołodyjowskiego": „gadaj, bo na prażonych podeszwach pójdziesz na tamten świat". Jest to jednak możliwe tylko wówczas, gdy któryś z bohaterów posiada biegłość: *znajomość tatarskiego*. W tym języku nie mówi nawet towarzyszący Swawolnej Kompanii Chudolij.

Jeżeli jednak ktoś z Panów Braci mówi po tatarsku, dowie się od ordyńca, że ów zowie się Achmet i został wysłany na czaty, daleko w przedzie przed całym czambułem, który obozuje nieopodal uroczyska Sine Wody, gotując się do przeprawy przez Dniepr. Achmet nie powie jednak Swawolnej Kompanii, że w pobliżu krąży spora wataha ordyńców, którzy za zgodą murzy wyprawili się na kozackie stada.

Wieści zasłyszane od Achmeta są niezwykle ważne i powinny trafić do setnika Nohacza. Jednak jeśli nasi bohaterowie ruszą z powrotem, znienacka zobaczą ciągnące nad stepem chmary ptactwa, lecącego wprost w stronę Swawolnej Kompanii. Chudolij długo będzie przyglądał się lecącym ptakom, aż wreszcie krzyknie: „Gorze nam, orda idzie!" i ruszy skokiem wprost przed siebie. I rzeczywiście niebawem wszyscy zobaczą pojawiające się na wzgórzach sylwetki jeźdźców, których będzie około setki. Tatarzy od razu zauważą Swawolną Kompanię i z dzikim wyciem ruszą ku niej galopem.

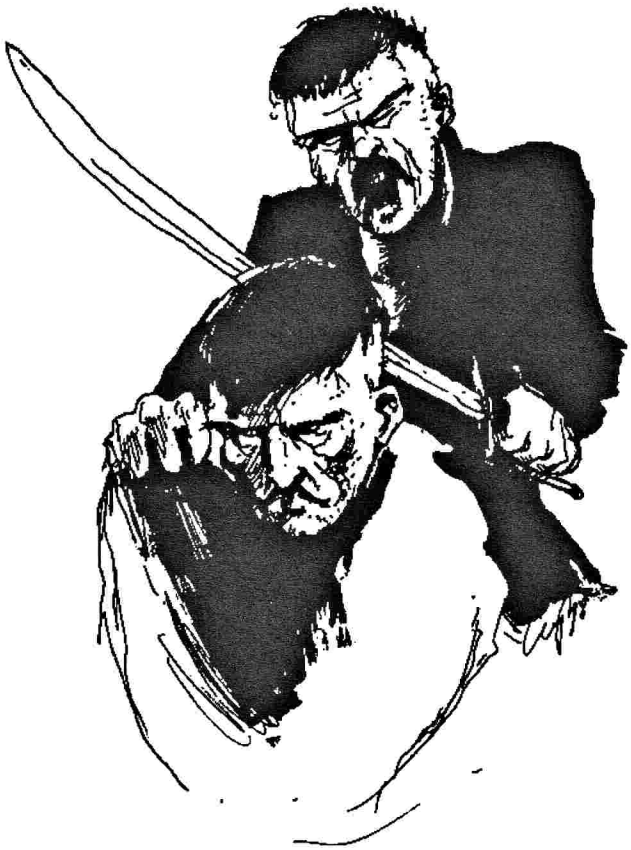
Tatary idą!

Wszyscy nasi bohaterowie powinni wziąć teraz nogi za pas. Ucieczka przed ordą powinna obfitować w niezwykle denerwujące wydarzenia. Niechaj zatem czyjś koń potknie się, niech ktoś niemal zleci z siodła. Ścigający naszą grupę Tatarzy wypuszczą w biegu strzały z łuków. Któraś z nich może trafić w konia, a wówczas jeździec powinien wskoczyć na luzaka lub dosiąść rumaka wspólnie z innym bohaterem. Niebawem Chudolij, który ucieka pierwszy, skieruje konia w głąb jakiegoś jaru, wpadnie w niewielką rzeczkę, a potem pogalopuje dnem wąwozu, ale w górę strumienia. Swawolna Kompania zapewne ruszy za nim i po kilku długich chwilach wjedzie między niewysokie skałki. Dalszą drogę przegrodzi im skalna ściana, spod której, z niewielkiej jaskini z bardzo dobrze widocznym, wąskim, czarnym wejściem wypływa strumień, wzdłuż którego jechali. Chudolij zeskoczy teraz w konia i powie bohaterom, że jaskinia jest dobrym schronieniem. Jako pierwszy wejdzie do jej wnętrza i wprowadzi za sobą swego konia.

Grota, przez którą przepływa strumyk, jest dosyć obszerna i składa się z dwóch komór. W pierwszej z nich mogą znaleźć schronienie nasi Panowie Bracia. W drugiej ukryć można wierzchowce. W jaskini jest woda i świeże powietrze. Kryjówka posiada tylko jedną niedogodność – nie ma stąd żadnego innego wyjścia, poza tym, przez które nasi bohaterowie tu weszli.

Już po kilku chwilach ukryci w jaskini Panowie Bracia winni usłyszeć łoskot kopyt i nawoływania Tatarów. Niebawem też ordyńcy przypuszczą pierwszy szturm jaskini. Atak ten zostanie zapewne łatwo odparty. Otwór wejściowy jest dość duży, jednak bardzo łatwy do obrony i Tatarzy nie powinni zadać obrońcom zbyt dużych strat. Po tym pierwszym ataku Chudolij stwierdzi, iż jaskinia już nie raz służyła Zaporożcom za kryjówkę i będzie zdania, że należy bronić się w niej, aż nadjedzie Sławomier z odsieczą.

Swawolnej Kompanii nie pozostaje zatem nic innego, jak tylko czekać w spokoju na odsiecz, może też próbować przebić się do swoich. Dobrym środkiem obrony (na który wpadła zresztą jedna ze Swawolnych Kompanii



w czasie testowania tej przygody) jest np. wypchanie jakiegoś starego buta prochem i kulami i uczynienie z niego prawdziwego granatu, który może zostać wyrzucony z jaskini i poczynić znaczne spustoszenie wśród Tatarów.

Zanim jednak dojdzie do ataku, Swawolna Kompania spędzi co najmniej kilka godzin w jaskini. I wówczas właśnie przebywający z naszymi bohaterami Chudolij powie im kilka słów na temat Sławomiera. Chudolij spyta czy nasi bohaterowie długo znają starego setnika. Następnie wspomni, że przebywał on kiedyś, przed laty, w tatarskiej niewoli, a gdy z niej wrócił, znalazł gdzieś na Dnieprowym Niżu wielki skarb. Chudolij powie też, że Sławomier dostał się w jasyr w trakcie jednej z chadzek za morze. Razem z nim w tatarskie pęta poszli także trzej jego najbliżsi przyjaciele, wszyscy jednak, jak wieść niesie, zmarli w niewoli. Tylko Sławomierowi udało się uciec.

Pogawędka z Chudolijem zostanie przerwana w dość nieoczekiwany sposób. Nagle ten z Panów Braci, który stoi na warcie zauważy z przerażeniem, że zaczyna się podnosić woda w grocie. Otóż Tatarzy, oblegający kryjówkę Swawolnej Kompanii, zbudowali w poprzek strumyka tamę z kamieni, chcąc utopić swoich wrogów.

Nadszedł zatem najwyższy czas, aby nasi bohaterowie pomyśleli o obronie. Zbrojne przebicie się z jaskini nie wchodzi raczej w grę, jednak Swawolna Kompania może teraz spróbować opisywanego wcześniej sposobu przetrzebienia Tatarów – wyrzucenia z jaskini ładunku prochowego. Potem może umknąć korzystając z zamieszania. Jeśli jednak nasi bohaterowie nie wpadną na takie rozwiązanie, Starosta Gry powinien podtopić ich solidnie, a w ostatniej chwili sprowadzić pomoc w postaci sotni Sławomiera, która niespodziewanie spadnie na karki ordyńcom i uratuje naszych bohaterów.

Jeśli jednak Swawolna Kompania zdecyduje się poddać Tatarom, Starosta Gry powinien przejść do następnej części kampanii, do miejsca, w którym opisany jest los wziętych do niewoli Panów Braci.

II. Besz basz

Oko w oko z czambulikiem

„Besz basz", czyli „pięć głów", to najmniejsza, ale i zarazem najczęściej występująca forma tatarskich wypraw. Tego typu wyprawy organizowane są na ogół bez wiedzy chana przez jedną ze stepowych ord nogajskich. Uczestniczy w nich czasami kilkudziesięciu zaledwie ordyńców, idących po jasyr i łupy. Na taką właśnie wyprawę przez przypadek natkną się teraz panowie szlachta przebywający wraz z Kozakami na Dzikich Polach.

Jeżeli „Besz basz" ma stanowić oddzielną przygodę, a nie fragment kampanii „W stepie szerokim...", Starosta Gry powinien w jakiś sposób wytłumaczyć obecność Panów Braci w tych stronach. I tak: scenariusz stanowić może kontynuację innej przygody rozgrywającej się na Dzikich Polach. Bohaterowie mogą jechać z okupem za towarzysza czy kogoś z rodziny do Białogrodu, Oczakowa lub niedostępnej twierdzy Czufut Kale, zwanej w Rzeczypospolitej Gródkiem karaimskim. Niezgorszym rozwiązaniem jest zaciągnięcie panów szlachtę na służbę Rzeczypospolitej lub któregoś z kresowych magnatów. Najprościej jednak byłoby (o ile gra dopiero się rozpoczyna) przedzierzgnąć Panów Graczy w Kozaków siczowych, którzy strzegą własnej dziedziny.

Już następnego dnia po uwolnieniu Panów Braci, Sławomier znów wyśle Swawolną Kompanię w towarzystwie Chudolija na przepatrywanie stepu.

Wiosna w stepie wybuchła tak samo nagle jak skończyła się zima. Właściwie nawet ciężko mówić o wiośnie, zaczęło się po prostu lato. Fale gorącego powietrza, od samego rana upojnie pachnące rozgrzaną trawą i setkami kwitnących kwiatów, stoją nieruchomo nad ziemią, jako przy piecu chlebowym. Z dnia na dzień wierzchnie odzienie przestaje być potrzebne, a koło południa nawet i w samej koszuli trudno wytrzymać. Choć do św. Jana jeszcze więcej niż pełnia została, już teraz chęć bierze, by wykąpać się w jednym z okolicznych strumieni. Wraz jednak z pogodną aurą na moczarach i zakolach rzek zaczął się wylęg komarów i muszek tnących bez miłosierdzia, tak za dnia, jak w nocy.

Mimo że nazwa Dzikie Pola sugerowałaby raczej ciągnącą się po bezkres równinę, przygraniczne tereny Podola to w istocie przeorane bruzdami jarów i wądolców rzadkie pagórki i podobne kurhanom wzniesienia. Jeśli spojrzeć z jednego z nich, dostrzec można sporo okolicznych lasów, co wcale do nazwy tej krainy nie przystaje. Niezliczone dopływy Dniepru i Bohu, przejezdne tylko na brodach i płyciznach, wzbogacają i ubożą jednocześnie tę ziemię, dając jej bogactwo pożywienia, lecz odbierając zarazem możliwość podróży jej gościom. Nie tylko jednak dziki zwierz i duchy spotkać można na tym skraju Rzeczypospolitej. Owóż właśnie tu, między Bohem a Dnieprem plotą się ścieżki ordyńskiego szlaku. Skoro tylko błoto obeschnie i trzęsawiska zmienią się na powrót w step, czambuły i czambuliki tatarskie, poczynają wchodzić w granice Korony.

Niespodziewanie bohaterowie natkną na olbrzymi tabun koni. Wjeżdżając na szczyt kolejnego wzniesienia, po jego drugiej stronie zobaczą bród na rzece. Ma on szerokość około 30 piędzi (60 m). W wodzie głębokiej ledwie do pasa kilku (sześciu) nagich pastuchów pilnować będzie ponad dwóch setek koni. Na pierwszy rzut oka poznać można tatarskie bachmaty. Są to niskie i krępe koniki tatarskie. Sierść mają bardzo gęstą, rzec by można, że są włochate, a grzywy i ogony zwieszają się im prawie do ziemi. Braki w urodzie, o czym wszyscy wiedzą, rekompensuje wszak ich niezwykła wytrzymałość. „I trzydzieści mil przejedziesz na raz i nie zgonisz."

Na przeciwnym brzegu leżeć będzie złożone odzienie i oręż ordyńców.

Czambuł tatarski bez koni niewiele znaczy. Jest to powszechnie znana prawda. To konie bowiem decydują o wszystkich bitewnych przewagach Nogajów. Jeśli więc panowie szlachta sami nie wygłoszą podobnego sądu, zrobi to za nich Chudolij, mówiąc np.: „Obok przysługi oddanej Rzeczypospolitej, bractwu siczowemu i kieszeni własnej niezły profit polityka takowa przynieść może, kiedy stado magnatowi jakiemu sprzedać. Starczy jeno po salwie i koniuchów w szable czy na arkanik, by jako jasyr innemu panu koni pilnowali..."

Zważywszy na cenę koni jest to niezaprzeczalna prawda. Za podobne stado dostać można okrągłą sumkę 15 tysięcy złotych, co dzieląc między panów szlachtę uczynić z nich może „prawie posesjonatów". Rzecz więc nie do pogardzenia.

Na szybki wypad po okolicy, w celu sprawdzenia liczebności przeciwnika, nie będzie niestety czasu. Atak musi nastąpić natychmiast. Skoro bowiem tylko Tatarzy napoją i oporządzą konie, odzieją się i popędzą stado na północ, w step. Ktoś znający ordyńców będzie oczywiście zdawał sobie sprawę, że ów zagon ordyński, sądząc po ilości wierzchowców, nie może być liczny. Co najwyżej 100 jeźdźców, prawdopodobnie obozujących gdzieś niedaleko w stepie.

Teraz nadchodzi czas na aktorstwo Starosty Gry lub jednego z Podstarościch. To on bowiem, wcieliwszy się w postać Chudolija, powinien umiejętnie podjudzić i podbechtać „przyszłych karmazynów i magnatów" wizją nieprzeliczonego majątku, kąpiącego się właśnie bezpańsko w rzece. Musi jednak uważać, by dobre aktorstwo nie przybrało formy farsy, powodującej znajomy gest pukania się w czoło i rezygnacji ze śmiałych planów. Wszelkie zwłoki i opóźnienia w natychmiastowym podjęciu decyzji Starosta powinien likwidować, ponaglając Panów Graczy kolejnymi, coraz wyraźniejszymi oznakami nadchodzącego końca oporządzania wierzchowców. Powinien też przedstawić dokładny plan sytuacyjny.

Nie jest to oczywiście ścisły i obowiązujący opis i można go dowolnie modelować. Z grubsza jednak wygląda następująco: „drugi stok płaskiego wzniesienia, na którym stoicie, dość stromo opada w kierunku płynącej dołem rzeki. Na drugim brzegu sytuacja wygląda podobnie, z tą tylko różnicą, że wzgórze do samego szczytu pokrywa gęsty las. Mimo że słońce jeszcze wysoko, to przeciwne wzgórze kładzie na wąwóz dość wyraźny cień, odsłaniając jednak całą szerokość brodu. Woda błyska wesoło, jasno oświetlając brzuchy końskie. Część stada leniwie skubie przybrzeżną trawę,

wcale nie zainteresowana otoczeniem. Cała sceneria przypomina bardziej sielski widoczek niż odpoczywający tabun czambułu."

Ten kawałek biesiady powinien przypominać naprawdę gorączkową dyskusję nad ewentualnymi planami przejęcia stada z częstymi uwagami Chudolija w stylu: „Jak się tak będziecie guzdrać i do sądnego dnia tam nie dojedziem!", „Ślimaki wam łapać, a nie tabun spędzać!", „Takie z was gorączki, jak z parcha zagończyk!"

Kiedy Chudolija, podnieconego wizją wzbogacenia się na Tatarach, do końca znudzi nieruchawość i ciągłe „wiecowanie" bohaterów, wsiądzie on po prostu na konia. Skłoniwszy czapkę, postawi panów szlachtę przed faktem dokonanym, krzycząc na odjezdnym, że sam sobie stado poprowadzi, a z Panów Braci to „dupy zafajdane i kundle jeno nie mołojcy". Takie *dictum* powinno z pewnością zmobilizować panów szlachtę. Jeśli nie, Starosta może śmiało „pouży wać" sobie na ich Odwadze i Fantazji przypominając, że tworzą Swawolną Kompanię, a nie szpital dla starych dziadów.

Jeżeli zaplanowany atak nastąpi z obu wylotów wąwozu jednocześnie (co oczywiście będzie głupotą, ponieważ spłoszony tabun może zatratować niefortunnych jeźdźców), ci jadący od południa zobaczą po drodze ślady kopyt dobitnie świadczące, że właśnie od tej strony przypędzono stado. Miejmy nadzieję, że bohaterowie uderzą tylko z jednej strony. Zaskoczenie spowodowane nagłym pojawieniem się Panów Braci zaowocuje natychmiastowym poddaniem się pilnujących stada ordyńców. Kiedy jednak nie tracąc ani chwili „teraz już prawie posesjonaci" zaczną sposobić się do pędzenia stada, ze wszystkich stron naraz, zupełnie niespodziewanie opadnie ich kupa (dokładnie 30) w pełni uzbrojonych tatarskich jeźdźców. Są oni bardzo niskiego wzrostu...

... i sążnia bez czterech cali nie przekraczają. Rzec można konusy jakoweś. Oczy u nich skośne, twarze wielkie, prawie płaskie, jakby bez nosa i krzywe nogi, a jeden do drugiego tak podobny, że rozróżnić trudno. Kości policzkowe mają wystające, brwi wąskie, a cerę śniadą, prawie żółtą. Odziani są podle. Na gołym ciele noszą tylko skórę baranią wywróconą runem na wierzch, na głowach zaś takież czapy. Jako broń noszą na plecach łuki, ale nie wszyscy. Część zaopatrzona jest w długie lekkie kopie. Większość zamiast szabel dzierży w rękach kiścienie lub masłaki albo zwykłe maczugi.

Swawolna Kompania musi teraz zdać sobie sprawę z bezsensu jakiegokolwiek oporu. Chudolij spróbuje chwycić za szablę, a wówczas spadnie z konia rażony tatarską strzałą.

Po poddaniu się każdy z braci szlachty zostanie dokładnie przeszukany, rozbrojony i wzięty na arkanik, na którym powędruje ze stadem i ordyńcami do tatarskiego obozu. Jeszcze tylko jedna uwaga. Jeńcy będą traktowani według wyglądu. Jeżeli któryś z nich będzie bogato odziany, czy dosiadać będzie drogiego konia, Tatarzy, spętawszy mu ręce, pozwolą odbywać drogę, co prawda na uwięzi, ale w siodle. Kozacy i hołota „dymać" będą piechotą.

Obóz tatarski, czyli tzw. kosz, rozłożony jest pod lasem, pół mili dalej, odjeżdżając od koryta rzeki, na południowy-wschód. Wbrew powszechnemu mniemaniu o dzikości i barbarzyństwie Nogajów wewnątrz obozu panuje ład i porządek. Na skraju lasu, gdzie przez pół dnia gości trochę cienia, w trzech rzędach stoją rozstawione konstrukcje podobne w zamyśle do jurt Lipków, tylko sporo od nich mniejsze i bardziej spłaszczone. Składają się one z czterech żerdek, na ponad sążeń długich, wbitych w ziemię i z góry przewiązanych rzemiennym pasem. Na nich rozwieszone są jarmułuchy, tj. zdjęte z pleców płaszcze, i kilka derek. Obok jurt na stojakach zbudowanych z drewnianych żerdek suszy się mięso i dziwnie wyglądająca biało-żółta substancja (zsiadłe mleko o konsystencji twarogu). Nigdzie nie widać płonących ognisk. Pośrodku tego obozowiska stoi jeden wyższy namiot, na modłę turecką. Nad nim powiewa biało czarna chorągiew ozdobiona mahometańskim pismem i końskim ogonem na czubku. Obok tego namiotu stoją trzy kare konie arabskie, niezwykłej urody.

Ludzi prawie nie widać. Ledwie kilku ordyńców wyległo kiedy tabun podszedł w pobliże obozu.

Uwaga! Poniższa scena wizyty w namiocie nie dotyczy grup złożonych z samych Kozaków. Zostaną oni po prostu związani „w baleron" i wrzuceni do jednej z jurt.

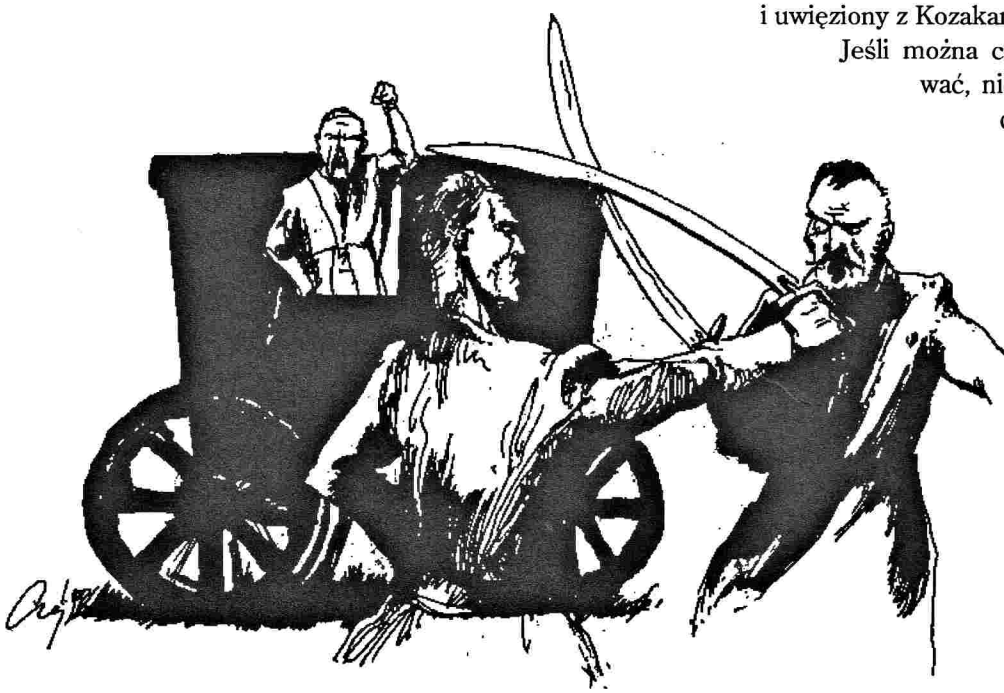
Bezpośrednio po wjeździe do obozu Panowie Bracia zostaną odprowadzeni do głównego namiotu.

Wewnątrz namiotu jest jasno. Powoduje to cienka materia, z której ten sporządzono. Ziemia wyłożona jest miękkimi, głównie baranimi futrami. Na wprost wejścia, opierając się o dość dobrej roboty kulbakę, siedzi Tatar w średnim wieku. Ubrany jest odmiennie od pozostałych. Ma na sobie zielony, płócienny kaftan wyszyty kolorową bawełną w misterne arabeski oraz czerwone szarawary ściągnięte szerokim, złocistym, jedwabnym pasem. Na głowie tkwi pięknej roboty misiurka opięta na niewielkiej jerychonce (spiczastym hełmie moskiewskim, pewnie ściągnięta z jakiegoś Moskwicina. Za broń służy mu położona u stóp krzywa szabla i kindżał z rękojeścią wysadzaną drogimi kamieniami. Tuż obok wodza, z tyłu, siedzi drugi Tatar trochę podlej ubrany. Od czasu do czasu skłania głowę w kierunku wodza i podszeptuje mu coś na ucho. Po obu stronach namiotu siedzi sześciu wojowników, dużo biedniej i pospoliciej ubranych. Przed wszystkimi stoją niewielkie gliniane czarki z mętnym żółto-białym płynem.

Tuż po wejściu do namiotu Panowie Bracia w sposób zdecydowany zmuszeni zostaną do klęknięcia i schylenia głowy przed bejem. Potok słów, płynący podczas tej ceremonii powitania z ust wojowników, którzy przyprowadzili więźniów, będzie dla panów szlachty zupełnie niezrozumiały. Język, jakim posługują się Nogaje, należy do grupy kipczackiej (kipczackim posługują się Tatarzy krymscy). Naleciałości mongolskie czynią go jednak prawie całkowicie różnym i niezrozumiałym dla kogoś, kto nie mówi biegle po kipczacku. Panowie Gracze na razie nie mają zielonego pojęcia, że pojmali ich ordyńcy budziaccy. Więc nawet jeśli któryś z nich „liznął" języka kipczackiego (powyżej) i tak będzie rozumiał co dwudzieste słowo. Póki co, ze strony ordyńców nie padnie ani jedno słowo po polsku.

Ordyńcy, którzy przywiedli bohaterów do namiotu, zwracać się będą do wodza per *Bora bej*. Jest on jednym z dowódców przygranicznych oddziałów, corocznie wchodzących w granice Rzeczypospolitej. Bora bej początkowo będzie Panów Braci uważnie obserwował. Wszelkie słowa wypowiedziane przez jeńców będą natychmiast tłumaczone przez siedzącego obok Tatara. Starosta powinien więc opisać minę wodza, kiedy jeden z braci szlachty, „zacznie opowiadać o jego przodkach i najbliższej rodzinie lub całej nacji tatarskiej", czyli innymi słowy – zacznie wyrażać się zgoła nieparlamentarnie.

Kiedy wódz już się napatrzy, szepnie coś na ucho siedzącemu obok Tatarowi, a ten czystą polszczyzną zapyta panów szlachtę o nazwiska i pochodzenie. Starosta winien dopilnować, by Panowie Gracze przedstawiali swoich bohaterów płynnie i pewnie, nie szukając po kartkach ich herbów czy, o zgrozo, imion albo nazwisk. Jeśli coś takiego by się zdarzyło, szlachcic powinien zostać potraktowany jak zwykły chłop, związany i uwięziony z Kozakami czy innymi chamami.



Jeśli można coś delikatnie zasugerować, nieźle byłoby gdyby chociaż jednego ze szlachty ku nauce i przestrodze spotkał taki los.

Jeżeli któryś z panów szlachty ma dobre nazwisko, bogaty strój lub cenną broń, względnie przedmioty zbytku czy biżuterię, traktowany będzie lepiej niż pozostali. Więzień taki lub więźniowie poczęstowani zostaną owym dziwnym napojem, który okaże się maślanką. Po jej wypiciu bej spyta, czy nie zechcą łaskawie

przyjąć wiary w proroka. Jeśli odmówią (miejmy nadzieję), Bora bej poprosi ich, by na krzyż swojego Boga dali kawalerski parol, że nie będą uciekać strażnikom. Gdy dadzą taki parol, ordyńcy rozwiążą im ręce. Zostaną im również przydzieleni strażnicy, każdemu jeden. Starosta Gry powinien opisać ich jako młodych 14-15-letnich chłopców. W rzeczywistości są to kobiety ostrzyżone i ubrane na modłę męską. Pod strażą owych gołowąsów Panowie Bracia zostaną grzecznie odprowadzeni do jednej z jurt, niedaleko obok namiotu wodza, gdzie do zachodu słońca zażywać mogą błogiego lenistwa.

Do granicy

Tuż przed zachodem słońca bohaterowie dostaną posiłek. Będzie to gliniana miska zawierająca coś na podobieństwo zimnej kaszy, odrobinę suszonego mięsa, suszony ser i maślankę (z mleka klaczy) w skórzanym worku. W obozowisku natomiast zacznie się wzmożony ruch. Tatarzy w milczeniu i wzorowym porządku, zaczną składać jurty, pakując je na konie, podobnie jak resztę ekwipunku. Panowie szlachta dostrzegą, że cała ich broń oraz inne przedmioty, które mieli ze sobą, zapakowane zostały na luzaki pilnujących ich młodzików. Jeśli któryś z bohaterów przez przypadek uznany został przez Tatarów za zwykłego chama, nie dostanie posiłku przed drogą. Nie będzie też podróżował konno. Związany jak pies na arkanie przytroczonym do kulbaki, będzie mógł upajać się marszem przez step.

Zwijanie obozu odbędzie się bardzo sprawnie i szybko. Po około czterech pacierzach oddział będzie gotowy do drogi. Bohaterowie doliczą się około setki ordyńców. Najpierw obóz opuszczą niewielkie grupki jeźdźców – straż przednia i czujki, wyznaczające kierunek marszu. Następnie jeden za drugim, tworząc długą kolumnę, ruszą główne siły oddziału. Tatarzy podczas wypraw używają szyku zwanego komunikiem (który polega na podróżowaniu bez taboru), nic więc dziwnego, że Panowie Bracia nie dostrzegą żadnych wozów. Panowie Bracia i ich strażnicy znajdą się na końcu kolumny.

Następne wydarzenie prawdopodobnie będzie dla Panów Graczy sporym zaskoczeniem. Po niedługim czasie ich strażnicy zejdą ze szlaku, nie odezwawszy się ani słowem, i niedużym łukiem zawrócą na południe.

Teraz słówko do Starosty Gry. Poza bohaterami młodzi Tatarzy nie prowadzą żadnych innych więźniów. Oczywiście można to zmienić. Nikomu nie zawadzą dwie czy trzy młódki prowadzone razem z naszą kompanią.

Każdy z Panów Braci podróżujących na koniu pilnowany jest przez jednego z młodzieńców. Wodze konia, na którym jedzie szlachcic, przytroczone są do siodła strażnika. Idący na piechotę prowadzeni są w takim samym porządku. Prócz tego jest jeszcze trzech strażników jadących luzem (jeżeli w jasyrze są jakieś panny, Starosta powinien dodać jeszcze jednego pilnującego). Wszyscy strażnicy są kobietami, córkami wodza (niezależnie od liczby). Trzy z nich nieźle mówią po polsku. Miały polską matkę. Na popasach i noclegach tylko panowie „posesjonaci" nie będą mieli założonych więzów.

Grupa kieruje się na Oczaków, by najprostszą drogą wejść w granice Chanatu. Młodzieńcy są małomówni, lecz z ich wypowiedzi wyłowić można strzępki informacji o dalszych losach brańców. Otóż kiedy panowie szlachta zostaną doprowadzeni do miasta Izmaił – siedziby władz Ordy Budziackiej – zostaną „zakwaterowani" w tamtejszej twierdzy. Po wyznaczeniu wysokości okupu do rodzin jeńców wysłany zostanie zaufany niewolnik, by zawieźć wiadomość o wysokości okupu. Jeżeli w określonym terminie okup nie trafi do obecnych „gospodarzy" Pana Brata, zostanie on sprzedany lub obrócony w niewolnika. Okup jest dużo wyższy niż cena uzyskana na targu niewolników, waha się w okolicy dwóch tysięcy złotych. Termin oczekiwania na złożenie go jest zwykle godziwy i wynosi około roku.

Podróż trwać będzie dwie noce z rzędu. Dzień między nimi posłuży do wypoczynku. Zostanie rozłożony obóz i zachowane będą wszelkie środki ostrożności. Ucieczka będzie więc niemożliwa. Drugiego dnia wędrówki strażnicy poczują się dużo pewniej, bowiem czambulik wejdzie w granice Chanatu. Dla Panów Graczy fakt ten pozostanie jednak tajemnicą, chyba że jest między nimi jakiś Kozak. Rozmowy staną się głośniejsze, dyscyplina znacznie się rozluźni, a przede wszystkim rozpalone zostaną ogniska. Po raz pierwszy panowie familianci dostaną gorącą strawę (kaszę jaglaną z czorbą). Mimo młodego wieku biesiadników, podczas uroczystej wieczerzy-śniadania nie zabraknie chowanego widać na specjalne okazje kumysu.

W trakcie wesołej biesiady panowie szlachta bardzo powoli zaczną dochodzić do przekonania, że coś w całej tej ekskursji nie pasuje. Zaczną mieć jakby podświadome wrażenie jakiegoś oszustwa. Starosta Gry powinien tę niepewność dawkować aż do momentu, kiedy tuż po południu podpici z lekka strażnicy pobiegną (prawie wszyscy) nad rzekę, wykąpać się. Wówczas dopiero Panowie Bracia zorientują się, że zakpiono z nich, wysyłając do Chanatu pod strażą kobiet. Hańba i sromota zajrzy braciom familiantom w oczy.

III. Niewolnicze losy

Pod Oczakowem

Jeśli Panowie Gracze nie uratowali się dotąd z tatarskiej niewoli, przekonają się, że Tatarki prowadzą ich w stronę położonego u ujścia Dniepru Oczakowa. Miasto to, widoczne z daleka nad stepami dzięki wysokiej, górującej nad nim twierdzy, jest jednym z większych ośrodków handlu niewolnikami. Oczaków to brudne, zaniedbane przedmieścia, ale również białe domy z czerwonymi dachówkami, zieleń ogrodów, różnobarwna tęcza kwitnących kwiatów i wysmukłe iglice minaretów.

Do Oczakowa karawana dojedzie w dwa dni po przekroczeniu granicy Chanatu Krymskiego. Jeszcze wieczorem, gdy czambulik obozował będzie na stepie, przybędzie doń kilkudziesięciu jeźdźców, którzy już na pierwszy rzut oka odróżniają się od dzikich Nohajców. Przede wszystkim są lepiej ubrani, wszyscy posiadają zbroje i szerokie, tureckie bułaty. Jeśli ktoś ze Swawolnej Kompanii zna tatarską mowę, może dowiedzieć się, że jeźdźcy owi to wysłannicy Kulawego Hasana, najpotężniejszego kupca w Oczakowie, którego przewagi znane są szeroko we wszystkich posiadłościach Wielkiej Porty.

Następnego dnia z rana pilnujące naszych bohaterów Tatarki przekażą swój jasyr w ręce ludzi Kulawego Hasana, za co otrzymają kilka miło brzęczących sakiewek. Potem odjadą w stepy.

Kulawy Hasan

Do Oczakowa Swawolna Kompania dotrze rankiem następnego dnia. Ludzie Hasana poprowadzą naszych bohaterów wprost na główny rynek miasta, gdzie znajduje się wielki bazar. Wcześniej zatrzymają się jednak przed studnią znajdującą się na podwórku jednego z bogatszych i piękniejszych domów w mieście. Wkrótce z domostwa wyłoni się kilka niewiast. Szybko zajmą się one Panami Braćmi – umyją, przytną włosy i wąsy. Potem poprowadzą na bazar.

Bazar w Oczakowie mieści się u stóp wzgórza dźwigającego cytadelę. Jest już popołudnie, upał więc zelżał i nie jest tak dokuczliwy. Na placu przebywają prawdziwe tłumy, przeciskające się między kramami, omijające rozłożone tureckie dywany. Zewsząd dobiega gwar, powietrze przesycone jest zapachem wschodnich przypraw, brzmi głośna muzyka piszczałek. Panowie Bracia dostrzec mogą osobliwości w postaci wielbłądów, zaklinaczy węży, połykaczy ognia i mieczy. W trakcie opisywania bazaru dobrze byłoby, gdyby Starosta Gry uraczył Panów Graczy dyskretną wschodnią muzyką. Strażnicy zmieniają swój stosunek do więźniów. Nie biją ich, nie ponaglają, lecz popychają łagodnie.

Największą atrakcję bazaru stanowią niewolnicy. Poustawiani są oni grupkami, a co bardziej urodziwi (zwłaszcza kobiety) wystawiani na wysokich podiach lub też prowadzeni na grzbietach koni lub wielbłądów. Wszyscy niewolnicy są zupełnie nadzy, a sprzedawcy pokazują często kupującym wdzięki młodych niewolnic lub mięśnie niewolników.

Nasi bohaterowie postawieni zostają przed obliczem niewysokiego Turka w ogromnym, wspaniałym turbanie ze złotogłowiu. Ciężar tego nakrycia głowy jest tak duży, że bisurmanin ciągle pochyla swoją głowę na bok. Kulawy Hasan, on to jest bowiem, jest dość nikczemnej postury. Nosi krótką, podstrzyżoną w szpic bródkę i cienkie, zwisające ku dołowi wąsiki. Nie ma jednej nogi, którą stracił kilkanaście lat temu podczas kozackiego napadu. Obok Hasana stoją dwie niewolnice, chłodzące swego pana ogromnymi wachlarzami z pawich piór.

Strażnicy szybko zedrą z Panów Braci całe odzienie. Hasan obejrzy ich dokładnie, na jego rozkaz strażnicy sprawdzą mięśnie i pozostałe ciekawe części ciała naszych bohaterów. Na ich widok Hasan pocmoka z zadowoleniem (albo niedowierzaniem), a potem piskliwym głosem wyda jakiś rozkaz i strażnicy poprowadzą Panów Braci na duży, wzorzysty kobierzec.

Husajn sodomita

Wokół Panów Braci szybko zgromadzi się duży tłum Turków i Tatarów. Klienci Kulawego Hasana oglądać będą naszych Sarmatów, próbować ich mięśni, zaglądać w usta, aby sprawdzić wiek. Nagle z bocznej uliczki wynurzy się niezwykły orszak – lektyka otoczona przez kilku tureckich sipahów, która skieruje się wprost do miejsca, w którym przebywa Swawolna Kompania. Na czele orszaku idzie dwóch ogromnych Murzynów, którzy bardziej strachliwym Panom Braciom mogą się wydać niemal diabłami, rozganiających pałkami tłum.

Gdy lektyka zatrzyma się na wprost naszych bohaterów, czarnoskórzy rozchylą zasłony, odsłaniając siedzącego w niej Turka. Człowiek ów jest niezwykle opasły i bardzo bogato ubrany – wprost kapie od tłuszczu i złota. Ma trzy podbródki, a brzuch niemal leży mu na kolanach. W lektyce obok niego siedzi mały, nagi chłopiec z obrożą na szyi. Przymocowany jest do niej jedwabny sznur, którego drugi koniec trzyma opasły Turek.

Na widok nowoprzybyłego tłum znacznie się ożywi. Rozlegną się okrzyki: „Husajn Bej!", lektyka zostanie

oblepiona przez żebraków, prześcigających się w umizgach i okrzykach: bakszysz, bakszysz! Na skinienie grubego Husajna jeden z czarnoskórych rozrzuci wśród nędzarzy kilka garści drobnych, srebrnych monet.

Potem Husajn zacznie wpatrywać się w najprzystojniejszego z Panów Braci (tego, który ma najwyższą Fantazję). Do Turka przyskoczy szybko Kulawy Hasan i skłoni się uniżenie (przytrzymując sobie turban). Po krótkiej, szczekliwej wymianie zdań jeden z czarnoskórych strażników podejdzie na skinienie swego pana do wskazanego Pana Brata i zacznie go dokładnie oglądać, obracając w stronę oblizującego się obleśnie Husajna. Grubas zainteresowany będzie przede wszystkim jednym szczegółem anatomicznym bohatera. Szlachcic, uchwycony przez Murzyna za ów właśnie szczegół, pociągnięty zostanie w stronę lektyki. Po obscenicznych ruchach i gestach Pan Brat łatwo się domyśli, o co chodzi przybyłemu na targ grubemu Turkowi. Po jakiś uwagach przyszłego właściciela znajdujący się niedaleko ludzie wybuchną gromkim śmiechem.

Prawdopodobnie na zniewagi panowie szlachta zareagują złością, może nawet buntem. Każde tego typu zachowanie będzie powodem ogromnego zdenerwowania Kulawego Hasana, ponieważ zainteresowany dotychczas jego towarem Husajn każe zanieść się do innego handlarza. Wybuch niepohamowanej złości u któregokolwiek z Panów Braci, zakończony choćby zranieniem Husajna spowoduje natychmiastową śmierć familianta. Dla dobra Panów Graczy Starosta Gry nie powinien więc dopuścić do tego, by w zasięgu rąk bohaterów znalazła się jakaś broń lub przedmiot mogący ją zastąpić. Jeśli Panowie Bracia z potulnością baranów pozwalają sobą pomiatać, nie reagując na utratę godności i czci, Starosta Gry powinien poważnie zastanowić się nad dalszym prowadzeniem biesiady.

Po incydencie na bazarze zdenerwowany Hasan natychmiast wyda dyspozycje swoim sługom, a ci z kolei związą niepokornych i zawiodą uliczkami w dół miasta. Ze względu na liczne szturchańce, popychania i kopniakami Panowie Gracze nie będą mieli czasu na kompletowanie stroju. Starosta Gry powinien zarządzić test Zwinności, który wykaże, ile części garderoby udało się nałożyć poszczególnym bohaterom. Licząc od giezła (koszuli) każdy następny element stroju powinien być testowany z karą -10 do Zwinności. Pierwszy nieudany rzut oznacza, że Pan Brat pozostaje w stroju jaki dotychczas zdołał założyć.

Panowie szlachta, pędzeni w tym co zdołali włożyć, dotrą do oczakowskiego portu. Tam zaś słudzy Hasana



przekażą ich po przyjęciu zapłaty groźnie wyglądającemu, potężnemu Turkowi i jego pomocnikom.

Mierzący blisko 7 stóp wzrostu Łysy Selim jest werbownikiem, nadzorcą i doboszem na jednej z galeas Niezwyciężonej Floty Wielkiej Porty. Jego twarz oszpecona jest okropną blizną, biegnącą od prawego oka, przez cały policzek, do kącika ust, którą tylko częściowo zakrywają olbrzymie czarne wąsiska. Odziany jest płócienne hajdawery w pionowe prążki, podtrzymywane szerokim skórzanym pasem, za który zatknięty jest olbrzymi miecz abordażowy. Nagi muskularny tors tylko częściowo przykrywają skrzyżowane na piersi skórzane szelki.

Selim od razu da się poznać jako niezwykle „opiekuńczy" i „troskliwy" chwyci bowiem jedną ręką najbliżej stojącego Pana Brata i, unosząc go w górę, pchnie w kierunku okrętu. Jego dłoń zamknie się na szyi nieszczęśnika tak, że ten zacznie się dusić. Widok ten wyda się Selimowi niezwykle zabawny, toteż radudni gardłowym, ołowianym śmiechem. Jeśli zaś któryś z naszych bohaterów zacznie stawiać opór, Selim po prostu chwyci go za szyję i podniesie na wysokość 2 stóp, czyli „stanie" z nim twarzą w twarz. Potem poczeka, aż nieszczęśnik zsinieje, a oczy wyjdą mu z orbit.

Potem Panowie Bracia trafią pod pokład galeasy.

IV. Na chwałę Allaha!

Flota turecka

Tureckie, a tak naprawdę berberyjskie galery od stu z górą lat królują na Morzach Śródziemnym i Czarnym. Z początku była to flota piracka, zbudowana przez braci Barbarossa na skutek zabiegów dyplomatycznych w latach 20. XVI wieku, jednak potem wsparta została janczarami i podniesiona do rangi tureckiej wielkiej armady. Tak naprawdę jej twórcą był sułtan Sulejman Wspaniały, który mianował Chajr-ad-dina Barbarossę wielkim admirałem floty i ustanowił namiestnikiem na wybrzeżu berberyjskim (które i tak ten *de facto* posiadał).

W czasach, w których rozgrywa się kampania, czyli w pierwszej połowie XVII wieku, dominacja turecka w basenie Morza Śródziemnego jest bezsprzeczna. Morze Czarne ma nieco odmienny status. Stanowi bowiem wewnętrzne wody Imperium Osmańskiego. Jednak mimo wielkiej potęgi tureckiej floty i otaczającej ją legendy niezwyciężoności są ludzie, którzy dokładnie to wszystko sobie lekceważą. Mowa oczywiście o Kozakach. Bezlitośnie wykorzystując element zaskoczenia oraz zwrotność i szybkość swoich łodzi, zwanych „czajkami", napadają oni na bogate krymskie i tureckie miasta, plądrując je i paląc. Flota turecka wiele razy próbowała ukarać powracających do domu rabusiów. Zazwyczaj kończyło się to niepowodzeniem. Albo świadomi zasadzki Kozacy opływali ją, albo napadali na karną ekspedycję floty tureckiej, niszcząc ją czasami doszczętnie.

Sedno poniższej przygody tkwi w takiej właśnie tureckiej karnej ekspedycji w sile 40 galer, napadniętej przez powracające z wyprawy czajki. Traf chciał, że schwytani do niewoli tureckiej Panowie Gracze będą na jednej z napadniętych galer.

Wiosła, podnosząc się i opadając, pracowicie popychają galerę w kierunku ujścia Dniepru. Być galernikiem na sułtańskim okręcie to jedna z największych klęsk, jaka może spotkać człowieka – człowieka wolnego – szlachcica Rzeczypospolitej. Znacie się już od miesiąca. Wtedy w Stambule po raz pierwszy przytroczono do kajdanów u waszych nóg wspólny łańcuch, posadzono was na ławce i dano w ręce wielkie drzewce wiosła. Mieliście jednak trochę więcej szczęścia niż inni. Dwa dni temu wypływając z Kaffy zastaliście wraz z dwudziestoma innymi galernikami przeznaczeni do obsługi żagla i drobnych posług na górnym pokładzie.

Flota turecka składa się z mniejszych i większych jednostek. Galera, a właściwie galeasa, na której znajdują się bohaterowie czcigodnych Panów Graczy, należy do tej drugiej kategorii. Okręt ma 22 sążnie (około 40 m) długości i prawie 3 sążnie (5 m) szerokości. Mocno wydłużony, okuty dziób galeasy służy do taranowania jednostek przeciwnika i stanowi wygodny trap abordażowy. Z obu stron, w połowie wysokości burty, znajduje się po 15 wioseł. Wewnątrz galery (pod górnym pokładem) na ławach siedzi 120 galerników, po czterech u wiosła. Każda piętnastka, patrząc wzdłuż burty, ma na nogach skute wspólnym łańcuchem kajdany. Z tyłu za ławkami, na pokładzie galerników, znajduje się pomieszczenie, w którym przebywa jeszcze 30 ludzi. Dwa razy w ciągu dnia następuje zmiana wiosłujących. Odbywa się to w następujący sposób. Świeżych wioślarzy sadza się od zewnętrznej strony ław. Pozostali galernicy przesuwają w kierunku burty. Ostatnia przy burtach trzydziestka kończy wiosłowanie i zostaje odprowadzona do wspomnianego pomieszczenia. Prędkość galery zależy od częstotliwości uderzeń w bęben, dyktujących tempo wiosłowania. Na górnym pokładzie, w dwóch namiotach, rozlokowano 40 janczarów. Obsługują oni 12 pokładowych dział i falkonetów. Zaimprowizowany arsenał i prochownia umieszczone są na rufie górnego pokładu, za namiotami janczarów. Prócz nich na statku znajduje się dwudziestu marynarzy. Do posług i obsługi żagli dwóch masztów oddelegowano dziesięciu niewolników. Każde nieposłuszeństwo czy brak szacunku karane jest „widzeniem" z Selimem i natychmiastowym odesłaniem pod pokład. Obok namiotów z żołnierzami znajdują się pomieszczenia kuchenne oraz osobny mały namiot *marabuta*, świętego męża przekazującego przed bitwą łaskę Allaha.

Od początku przygody najdumniejsi spośród bohaterów powinni zostać wystawieni na próbę. Nikt tu bowiem nie traktuje ich z należnym w ojczyźnie szacunkiem. Nawet zwykły majtek czy pomocnik kuchcika może wydawać im polecenia, które muszą bez szemrania wypełniać. Wszelkie odstępstwa od powyższych zaleceń są karane z całą surowością: najpierw upomnieniem, a gdy to nie poskutkuje przeniesieniem pod pokład, czy w szczególnych wypadkach chłostą.

Z drugiej strony rezygnacja i zbytnia służalczość, nie licująca z godnością szlachcica, muszą też zostać „docenionę" przez Starostę. Może objawić się to np. utratą kilku punktów Fantazji.

Istotnym punktem scenariusza będzie odesłanie większości panów szlachty pod byle pretekstem do wioseł. Obowiązek prowadzenia bohaterów, którzy zostaną skierowani do posług na pokładzie, powinien przejąć

Podstarości. Najlepiej, by wyprowadził ich do innego pomieszczenia. Jeżeli grą zawiaduje tylko Starosta, będzie musiał przejść swego rodzaju rozdwojenie jaźni. Wszystkie wydarzenia powinny być bowiem opisywane w zależności od punktu widzenia Panów Braci.

I tak zatem bohaterowie przeznaczeni do wioseł sprowadzeni zostaną pod pokład, a następnie przykuci za nogi do wspólnego łańcucha, który przeciągany jest przez ogniwa łańcuchów krępujących nogi poszczególnych galerników. W pomieszczeniu dla wioślarzy panuje przeraźliwy zaduch, powietrze przesycone jest smrodem ludzkich odchodów, potu i krwi. Łysy Selim, stojący przy ogromnym kotle, wybija rytm według którego bohaterowie muszą poruszać wiosłami. Półnagi turecki nadzorca pilnuje galerników, żeby nie wymigiwali się od pracy i często używa swego rzemiennego bata.

Starosta Gry powinien rozsadzić panów szlachtę między różne rzędy, umieszczając najwyżej dwóch przy jednym wiośle. Przez cztery dni podróży będą ciężko pracować lub tylko udawać wiosłowanie, jeśli się na to odważą.

Na galerze nasi bohaterowie spotkają kilku Polaków i Kozaków. Aby uzmysłowić graczom powagę sytuacji, Starosta Gry powinien np. zaprezentować im starego, brodatego galernika, który połowę swego życia spędził na wiosłowaniu na chwałę Porty. „Dwadzieścia lat już tu siedzę, mości panowie...", a wzięty został w niewolę „jakeśmy się wyprawili na Multany z Janem Zamoyskim, Turka bić..."



Na noc wszyscy posługacze zaganiani są pod pokład do pomieszczenia galerników, zamykani i pilnowani przez czterech janczarów.

Na samym początku biesiady Starosta powinien wykluczyć wszelkie zamysły ucieczki typu: „wskakuję do wody i tyle mnie widzieli". Jeden z galerników (bohaterów Starosty) powinien tak postąpić i zostać zastrzelony w wodzie przez wspaniale się przy tym bawiących janczarów. Zdobycie broni na galerze jest rzeczą co najmniej trudną. Naturalnie broni takiej, jak szabla czy rusznica. W kuchni, przy odrobinie szczęścia, jeden z Panów Graczy może zaopatrzyć się w nóż.

Jedzenie jest paskudne. Dwa razy dziennie (rano i wczesnym popołudniem) Panowie Bracia dostają rozgotowane proso albo jagły z dodatkiem wczorajszych odpadków. Oczywiście praca w kuchni stworzy nie jedną okazję by wzbogacić jadłospis o owoce, a nawet mięso i wino (zabronione mahometanom).

Po czterech dniach dość spiesznej podróży galeasy rzucą kotwicę. Od przebywających pod pokładem galerników (Kozaków) Panowie Bracia mogą się dowiedzieć, że flota stanęła około mili od ujścia Dniepru. Ci spośród niewolników, którzy znajdują się na pokładzie, zauważą, że czterdzieści tureckich galer zakotwiczyło tyralierą, rufą w kierunku lądu. Bisurmani wyraźnie na coś czekają.

Mołojeckie czajki

Piątego dnia przebywania na statku, przed wieczorem, ktoś, kto znajduje się na pokładzie galery, dostrzeże dużą grupę małych, niskich łodzi. Około dwudziestu czajek płynie spiesznie w kierunku wybrzeża. Nerwowe rozkazy, rytmiczne bicie w bęben, smagnięcia batów i okrzyki galerników poprzedzą skierowanie galer w stronę Zaporożców. Ci Panowie Bracia, którzy nie wiosłują, zapędzeni zostaną do stawiania żagli. W tym czasie Kozacy zejdą z czajek na ląd około trzech mil (20 km) od ujścia Dniepru, w zatoce. Przeciągną łodzie przez pas wybrzeża, a następnie podmokłą, prawie zalaną doliną i jednym z mniejszych dopływów będą próbowali dostać się do Dniepru, omijając wszelkie pułapki.

Bystry obserwator dostrzegłby za dnia, że zaiste dziwnie wyglądają czajki, na których brak falkonetów, rusznic i łupów, choć przecież mołojcy wracają zapewne z kolejnej chadzki. Poza tym dwadzieścia czajek to o wiele za mało jak na wyprawę przez morze. Tymczasem jednak jest ciemno, zaś dowodzący galerami wierząc, że wreszcie ukarzą zuchwalców, rzucą się w pogoń za łodziami.

Po wpłynięciu galer w zatokę zostanie wysłana pogoń za uciekającymi lądem Kozakami. Z okrętów na ląd zejdą

wszystkie oddziały janczarów. Na galerach pozostanie tylko po kilkunastu strażników, którzy jednak nie będą mieli czasu na doglądanie niewolników.

Około godziny po opuszczeniu okrętów przez wojsko na pokładzie sąsiedniej galery wszczęty zostanie alarm. Marynarze zaczną wskazywać palcami w stronę morza i wykrzykiwać niezrozumiałe słowa. Spojrzawszy we wskazanym kierunku, w świetle słabego księżyca, czy może raczej płonących na okrętach pochodni, przebywający na pokładzie bohaterowie, a także wyglądający przez luki wiosłowe galernicy, dostrzegą łodzie, błyskawicznie zbliżające się do zakotwiczonej floty. Będzie ich około pięćdziesięciu. Na ich widok załoga rzuci się do kotwic i żagli, a janczarscy strażnicy zaczną nabijać armaty. Galernicy rozpoczną wiosłowanie. Galera pełną prędkością ruszy w kierunku czajek czyli pełnego morza. W tym samym czasie rozlegną się pierwsze huki wystrzałów, które prędko zamienią się w prawdziwą kanonadę.



Wioślarze pod pokładem niespecjalnie będą orientować się w sytuacji na zewnątrz, słysząc tylko salwy wystrzałów i krzyki rannych. Jedynie kozaccy galernicy, mimo ciężkiej pracy i wiszącego nad nimi knuta nadzorcy, będą jak nigdy radośni i szczęśliwi, poznając w tym, co się zdarzyło, robotę braci mołojców.

Tymczasem Kozacy nie ruszają się ze swych łodzi. „Burtowi" prowadzą nieprzerwany ogień z rusznic. Siedzący dalej ładują rusznice i podają do przodu. Strzelcy natomiast po oddaniu salwy wycofują pustą broń za siebie. Niezależnie od nich, kilku Kozaków na każdej łodzi obsługuje 4-6 falkonetów. Czajki ustawione są w szyku tak, że prawie stykają się dziobami. Połączone ze sobą, żeby się nie „rozpływały", tworzą swego rodzaju tabor wodny, podobny tym ustawianym z wozów w stepie.

Wkrótce bitwa rozgorzeje na dobre, jednak galera panów szlachty zdoła ujść przed huraganowym ogniem z czajek. Żeby jednak dać Panom Graczom trochę czasu na przemyślenie zaistniałej sytuacji, Starosta powinien zadeklarować, że galeasa ścigana jest przez jedną czy dwie z kozackich łodzi. Cała załoga zajęta będzie obsługą steru, żagli i działek. Nikt na razie nie zwraca uwagi na „posługaczy".

Ucieczka

Teraz następuje dogodny moment na planowaną od dawna ucieczkę. Panika na górnym pokładzie wystarczająco odwróci uwagę Turków od wysiłków panów szlachty, ba, ułatwi im nawet zdobycie broni (białej) od rannych czy zabitych. Aby dodać wiarygodności sytuacji, Starosta powinien uśmiercić lub zranić również trzech czy czterech z innych niewolników-posługaczy. Kilka kul musi też świsnąć koło uszu bohaterów. Prowadzący powinien wykonywać jakieś sekretne rzuty, sugerując graczom, że właśnie sprawdza, czy któryś z nich nie został trafiony zabłąkaną kulą. Doda to realizmu rozgrywce, wymuszając np. krycie się na odgłos wystrzału. W namiotach janczarów na górnym pokładzie pozostawiono 2-4 szable (pięknej roboty, wysadzane kamieniami). Nie są to jednak egzemplarze przeznaczone do walki. Na mechanizm gry przekłada się to w ten sposób, że walczący nimi mają utrudnienia takie, jak przy szabli husarskiej, a skuteczność broni wynosi k50-20. Władanie nimi może więc bardziej przypominać fechtowanie pogrzebaczem niż faktyczny pojedynek na szable. Po zdobyciu broni pozostaje tylko jeden problem. Należy w jakiś sposób uwolnić wiosłujących pod pokładem współbraci. Walna bitwa wydana zajętym ostrzeliwaniem się

janczarom i marynarzom nie skończy się zapewne przejęciem galeasy. Głównym powodem będzie prawdopodobnie przewaga liczebna wroga i niedobór broni u atakujących. O ile druga kwestia pozostaje na razie poza zasięgiem Panów Braci, o tyle problem liczebności można rozwiązać. Trzeba po prostu uwolnić galerników. Zajęci ostrzeliwaniem się janczarzy scedowali obowiązek pilnowania więźniów na Łysego Selima, uzbrojonego tylko w nóż abordażowy. Zejście pod pokład i próba uwolnienia wioślarzy ma więc duże szanse powodzenia. Łysy Selim ma przy sobie klucze do łańcuchów i kajdanów pętających galerników. Uwaga! Jeśli potyczka z porywaczami zacznie przybierać bieg niekorzystny dla panów szlachty, Starosta może pomóc im, posyłając na dół kilku Kozaków, którzy wedrą się na pokład galery. Jeśli Starosta ma wstręt do rozstrzygnięć szablonowych może wmieszać w pojedynek między nadzorcą a panami szlachtą samych wioślarzy. Szykującego się do morderczego cięcia czy sztychu Selima mogą złapać i przytrzymać (udusić łańcuchami) żądni zemsty galernicy.

Po uwolnieniu galerników Panowie Gracze mogą pomóc zdobyć galerę atakującym Kozakom, a potem wraz z nimi powrócić na Sicz. Zaporożcy spalą galerę, a nasi bohaterowie znajdą się na pokładzie jednej ze zwrotnych czajek. Kozacy wdzięczni będą także za pomoc w uwolnieniu ich współbraci zamkniętych pod pokładem.

V. Kamienny grób

Jak Kozak Kozakowi

Na Siczy bohaterów oczekiwać będzie Sławomier, uradowany wielce z pomyślnego zakończenia przygód Swawolnej Kompanii. Stary Kozak, który przed kilkoma dniami wrócił z wyprawy na Tatarów, nie spodziewa się jednak, że Wołoniec szykuje już nań zasadzkę. W dwa dni później Wołoniec porwie setnika z Siczy. Pewnego wieczoru Sławomier powie naszym bohaterom, iż wyjeżdża poza Sicz przejechać konia, którego chce kupić. Panowie Bracia będą widzieć, jak pod dom Sławomiera podjedzie młody Kozak, prowadzący za uzdę okulbaczonego, wspaniałego araba. Sławomier wsiądzie nań, odjedzie – i tyle Swawolna Kompania będzie go widzieć. Bowiem gdy tylko setnik znajdzie się na stepach, chwycą go ludzie Wołońca i porwą do swej kryjówki. Żadne poszukiwania, jakie Swawolna Kompania może podjąć na Siczy nie przyniosą żadnego skutku. Sławomiera nie ma nigdzie! I nie wiadomo, co się z nim stało. A począwszy od następnego dnia dziać się będzie bardzo wiele... W dalszej części tej przygody podajemy tylko poszczególne miejsca i opisy zdarzeń. Cała inicjatywa zależeć będzie teraz od Panów Graczy.

Prawdziwa historia

W trakcie poszukiwań Sławomiera na Siczy, Panowie Gracze mogą w którymś z kurzeniowych szynków niespodziewanie spotkać Wołońca. Powinni rozpoznać w nim tego samego starego dida, z którym płynęli na Sicz. Jeśli nasi bohaterowie podejdą do niego i spróbują porozmawiać, Wołoniec chętnie wda się z nimi w pogawędkę. Zapytany, czy wie coś na temat Slawomiera, stary Kozak uśmiechnie się, zakaszle plując krwią i odpowie, że słyszał, że ponoć zniknął z Siczy i nigdy już nie powróci... Wołoniec nie wygląda dobrze. Twarz ma zmęczoną, pobrużdżoną, co jakiś czas spluwa krwią. Opowie jednak Swawolnej Kompanii całą prawdę o Sławomierze. Nie wspomni oczywiście kim jest, jednak poinformuje ich, że krążą opowieści, iż stary setnik, gdy był w niewoli tatarskiej, zdradził swoich przyjaciół, którzy wysłali go po okup, przywłaszczył sobie ich wspólne bogactwa i odtąd żył dostatnio. Wołoniec wyjdzie później z szynku i zniknie na Siczy. Jeśli zaś Panowie Gracze będą chcieli go zatrzymać, w obronie starego stanie kilku pijanych Zaporożców z szynku, po czym dojdzie do bitki i zamieszania.

Dnieprowe niebezpieczeństwa

Już następnego dnia koszowy zwołuje prawie wszystkich Kozaków z Siczy na wyprawę w głąb Dnieprowego Niżu. Kozaccy zwiadowcy dowiedzieli się bowiem, że za Sokorówką, na tatarskim brzegu Dniepru, obozuje znaczny czambuł tatarski. Ordyńcy pędzą tabun koni, który zamierzają przeprawić przez Dniepr, aby następnie wypasać go na Dzikich Polach. Cześć sił kozackich pójdzie na tę wyprawę lądem, reszta zaś ma zaatakować Tatarów od strony wody i w tym celu popłynie czajkami w dół Dniepru. Panowie Gracze przyłączeni zostaną do tych właśnie Kozaków.

Wyprawa rozpocznie się o świtaniu, wraz z pierwszym blaskiem dnia. W ciszy słonecznego poranka kozackie czajki wyruszą z Siczy w dół Dniepru, mijając skały i trzęsawiska. Kozacy zachowują całkowite milczenie. Czajki kryją się pośród trzcin, przemykają przez odkryte odnogi Dniepru. Bystry nurt rzeki znosi je coraz dalej i dalej. Kozackie łodzie posuwają się w ogromnym labiryncie licznych odnóg, na które dzieli się Dniepr w tej części swego biegu. Słońce przygrzewa mocno, a roje muszek i komarów niemiłosiernie dokuczają wszystkim na łodziach.

Jest już po południu, gdy czajki mijają małą kozacką osadę Sokorówkę. Za nią Dniepr rozlewa się jeszcze szerzej. Na środku rzeki widać wyłaniające się z wody skały. Przy brzegach natomiast pojawiają się liczne bagna i oczerety. Niebawem czajki wpłyną w bardzo wąski przesmyk pomiędzy poszarpaną skałą a gęstymi oczeretami. I wówczas dzieje się kilka rzeczy naraz. Najpierw na głowy Kozaków spada deszcz strzał. Potem pomiędzy oczeretami pojawiają się tatarskie łby, a płynący przodem krzyczą, że rzeka jest zablokowana przez spiętrzone pnie i przyniesione przez prąd konary. Kozackie czajki znalazły się więc w potrzasku. Wkrótce Tatarzy pojawiają się także i na szczytach skał. Łodzie znajdują się więc w trudnym położeniu – ostrzeliwane z oczeretów i skałek, nie mogą płynąć dalej, bowiem nurt rzeki przegradzają zwalone pnie. Jedynym wyjściem dla Kozaków jest zatem odwrót w górę rzeki, co mocno utrudnionia bystry nurt. W dodatku Tatarzy mogą wówczas pójść brzegiem i po prostu wszystkich na łodziach wystrzelać. Najrozsądniejszym wyjściem wydaje się być zatem wyskoczenie z czajek, dopłynięcie do brzegu i zwarcie się w walce z ordyńcami.

Bitwa w podmokłych oczeretach powinna obfitować w dramatyczne momenty. Niechaj zatem któryś z Panów Braci zostanie wciągnięty przez ukrytego w trzcinach Tatara pod wodę. Inny zaś – porwany bystrym nurtem aż pod skałę. Niech też ktoś oddali się znacznie od czajek, zbliży do skały, a wówczas, gdy zanurzy głowę w spienionych nurtach Dniepru, usłyszy stłumione, powolne uderzenia, jak gdyby ktoś walił młotem w skalną ścianę – powoli, ale bezustannie. Znaczenie tych odgłosów wyjaśnione zostanie w ostatnim podrozdziale tej przygody.

Koniec końców, bitwa powinna skończyć się porażką i ucieczką Tatarów. Jednak główny kosz ordyńców obozujący o dwie mile dalej nad Dnieprem zdoła ujść w stepy.

Jeśli Swawolna Kompania rozejrzy się później po pobojowisku, poza trupami tatarskimi, gdzieś w okolicach skał, znajdzie coś jeszcze. Niespodziewanie, na małej polance wśród oczeretów, odnajdą końskie ścierwo, na wpół zjedzone przez sępy. Po rzędzie końskim poznają, że jest to ten sam wierzchowiec, którego kupić miał Sławomier. Jest to kolejny szczegół, który może naprowadzić Swawolną Kompanię na ślad Sławomiera.

I będziesz konał jako ja...

W czasie gdy rozgrywają się te wszystkie wydarzenia Sławomier znajduje się w dość nieprzyjemnym otoczeniu. Wołoniec dokonał bowiem zemsty w dość szczególny sposób. Porwanego z Siczy związał i zawiózł do kryjówki, w której kiedyś ukryty był ich wspólny skarb. Tam wprowadził go do jaskini, zawalił za nim wejście i pozostawił tylko jedną małą świeczkę i oskard. W ten właśnie sposób postanowił skazać go na śmierć, podobną do tej, która stała się udziałem Kozaków zdradzonych przez Sławomiera i zmarłych w tureckiej kopalni złota. Sławomier przeżyje zatem tylko wtedy, jeśli zdoła wyrąbać sobie w ciemnościach drogę na świat, na co jednak ma niewielkie szanse.

Jaskinia, w której przebywa Sławomier, składa się z dwóch komór. W jednej – zasypanej – znajduje się on sam, w drugiej pokryte smołą beczki z prochem i resztkami skarbu należącego do czterech Kozaków. Jest więc tu kilkaset złotych, cztery szable husarskie i kilka kosztownych, tureckich pierścieni, a także skrawki zbutwiałej materii. Do tej komory można dostać się wyłącznie od góry – opuszczając się przez wąski otwór w sklepieniu. Z pewnością nie wejdzie tędy gruby pijanica. Na powierzchni to wejście jest zarośnięte krzakami i bardzo trudno jest je dostrzec.

Jaskinia znajduje się w skałach za Sokorówką, tych samych, przy których miała miejsce bitwa z Tatarami. Właśnie w jej pobliżu Swawolna Kompania znaleźć może rozkładające się ciało anatolijczyka, na którym porwany został Sławomier. Uderzenia, które jeden z panów braci usłyszeć mógł wówczas, gdy znajdował się w wodzie, były właśnie odgłosami, jakie wydawał uderzający w skałę oskard Sławomiera, którym Kozak próbował wyrąbać sobie przejście.

Panowie Bracia powinni odnaleźć w końcu otwór prowadzący do jednej z komór jaskini, w której uwięziony jest Sławomier. Jeśli będą mieli z tym trudność, Starosta Gry powinien pozwolić im, aby spotkali na Siczy sługę Wołońca, który proponował Sławomierowi kupno konia i był widziany przez Swawolną Kompanię. Jeśli zostanie on schwytany i zmuszony do gadania, wyjawi miejsce, w którym przebywa Sławomier.

Po wejściu do jaskini nasi bohaterowie bez trudu usłyszą uderzenia oskardem w ścianę. Szybko zorientują się też, że jedna ze ścian została wysadzona prochem. Jeśli Swawolna Kompania odwali stosy głazów, otworzy wejście do drugiej z komór, w której znajduje się na wpół żywy Sławomier.

Gdy nasi bohaterowie wyjdą na powierzchnię, zastaną tam oczekującego na nich Wołońca. Stary Kozak spojrzy na Sławomiera, a potem bez słowa wydobędzie szablę. Sławomier także wyjmie swoją... Historia zdrady i nienawiści zakończy się zatem pojedynkiem dwóch Kozaków. Wołoniec powie teraz kim jest i jakiego postępku dopuścił się Sławomier. A potem dojdzie do walki między nimi. Stary sotnik padnie martwy a Wołoniec, odejdzie w stepy, aby tam dokończyć swojego żywota...

Mołojecka zemsta – Konotacje

Stepowi rozbójnicy

Żywotność 68
Krzepa 42%
Zwinność 49%
Mądrość 41%
Odwaga 48%
Fantazja 34%
Zmysły 55%
Łeb Chamski 44%

szabla 11 szabla kozacka 1k50-10
arkan 67%
nahajka 59%
kindżał 48%

wytrzymałość 39%
ogłuszenie 54%

Tatarzy

Żywotność 73
Krzepa 42%
Zwinność 48%
Mądrość 39%
Odwaga 48%
Fantazja 34%
Zmysły 55%
Łeb Tatarski 44%

szabla 13 wschodnia (ordynka) 1k50
łuk 13
arkan 67%
kindżał 48%

wytrzymałość 39%
ogłuszenie 54%
jazda konna 57%

Besz Basz – Konotacje

Ordyńcy (około 100)

Żywotność 88
Krzepa 42%
Zwinność 49%
Mądrość 41%
Odwaga 48%
Fantazja 34%
Zmysły 55%
Łeb Tatarski 44%

szabla 13 wschodnia (ordynka) 1k50
łuk 15
arkan 67%
nahajka 59%
kindżał 48%

wytrzymałość 39%
ogłuszenie 54%
jazda konna 57%

Tatarki (liczba zależna od wielkości jasyru)

Żywotność 79
Krzepa 49%
Zwinność 49%
Mądrość 41%
Odwaga 59%
Fantazja 44%
Zmysły 55%
Łeb Tatarski 37%

szabla 10 wschodnia (ordynka) 1k50
łuk 13

łeb z żelaza 42%
walka w tłoku 36%
cyrulik 60%
jazda konna 51%
wytrzymałość 39%
kindżał 48%
arkan 57%

Galera – Konotacje

Marynarze – korsarze berberyjscy (szt. 20)

Żywotność 88
Krzepa 42%
Zwinność 49%
Mądrość 41%
Odwaga 48%
Fantazja 34%
Zmysły 55%
Łeb Korsarski 44%

szabla 11 nóż abordażowy (jak szable wschodnie)
nahajka 59%
kindżał 48%

wytrzymałość 39%
ogłuszenie 54%
pływanie 65%

Łysy Selim

Żywotność 99
Krzepa 93%
Zwinność 41%
Mądrość 41%
Odwaga 48%
Fantazja 34%
Zmysły 55%
Łeb Turecki 44%

szabla 15 nóż abordażowy (jak szable wschodnie)
nahajka 59%
kindżał 48%

wytrzymałość 39%
ogłuszenie 54%

Janczarzy (szt. 40, po lądowaniu 10)

Żywotność 90
Krzepa 54%
Zwinność 49%
Mądrość 41%
Odwaga 59%
Fantazja 44%
Zmysły 55%
Łeb Szlachecki 57%

szabla 15 wschodnia (turecka) 1k50
rusznica 8 rusznica (janczarka) 1k100+50

łeb z żelaza 42%
walka w tłoku 36%
cyrulik 60%
danie okazji 51%
wytrzymałość 39%
kindżał 48%
ogłuszenie 54%

Kamienny grób – Konotacje

Siromahowie spod Nienasytca (2 szt.)

Żywotność 88
Krzepa 42%
Zwinność 49%
Mądrość 41%
Odwaga 48%
Fantazja 34%
Zmysły 55%
Łeb Kozacki 44%

szabla 12 szabla kozacka 1k50-10
nahajka 59%
kindżał 48%

wytrzymałość 39%
ogłuszenie 54%

Stary Kozak Wołoniec

Żywotność 79
Krzepa 44%
Zwinność 49%
Mądrość 41%
Odwaga 59%
Fantazja 44%
Zmysły 55%
Łeb Kozacki 57%

szabla 15 kozacka 1k50-10
rusznica 8 rusznica 1k100+50

łeb z żelaza 42%
walka w tłoku 36%
cyrulik 60%
danie okazji 51%
wytrzymałość 39%
kindżał 48%
ogłuszenie 54%

Ordyńcy

Żywotność 88
Krzepa 42%
Zwinność 49%
Mądrość 41%
Odwaga 48%
Fantazja 34%
Zmysły 55%
Łeb Tatarski 44%

szabla 13 wschodnia (ordynka) 1k50
łuk 15
arkan 67%

CZUMACKA DUMKA

Tytułem wstępu

Handlowe kontakty Zaporoża z sąsiadami zaowocowały wykształceniem się odrębnej warstwy wędrownych handlarzy i przewoźników, tzw. czumaków. Nazwa pochodzi najprawdopodobniej od tatarskiego słowa czumak oznaczającego woźnicę, choć inni twierdzą, że od rosyjskiego czuma – dżuma (jakoby właśnie oni byli rozsadnikami i nosicielami tej straszliwej choroby.

Niektórzy właśnie w czumactwie dopatrują się pierwowzoru Kozaczyzny. Na wyprawy czumacy wychodzą wczesną wiosną, czy może raczej późną zimą. Wyciągają wówczas z szop solidne wozy, pakują je żywnością, bronią i towarami, zaprzęgają w woły i formują karawanę. Część handlarzy kieruje się nad Don, inni do Chanatu Krymskiego. Karawany czumackie liczą nieraz po 100 wozów i konwojowane są zwykle przez Kozaków.

Bardzo często z takimi właśnie karawanami ruszają w granice Chanatu zakonnicy i inni doręczyciele okupu za jasyr. Tatarzy, mimo iż wymiana handlowa jest im na rękę, na każdym kroku uprzykrzają się czumakom, ściągając z nich wysokie opłaty celne, mostowe i inne, rekwirując pasące się w stepie woły, czasem zabierając wręcz całe czumackie mienie.

Na czele karawany, jedzie zawsze wóz zaprzężony w najdorodniejszą parę wołów, których rogi przyozdobione są wstążkami. Niekiedy między rogami wołów przytwierdza się zapalone świece. Wozem tym podróżuje zawsze ataman czumacki, trzymając obok siebie koguta, oznajmiającego pianiem nadejście karawany. Ataman decyduje o wyborze drogi, miejscach postojów, rozsądza spory i zatargi oraz wyznacza straże.

Jednak wielu czumaków odbywa swe podróże samotnie. Niektórzy nie zdążają na czas wyruszyć, inni nie mogą nadążyć za karawaną. Jeszcze inni świadomie wybierają samotność wierząc, że wędrując w pojedynkę (jeden wóz, nie człowiek) nie narażą się na tak wielkie niebezpieczeństwa, jakie stać się mogą udziałem większej grupy.

Zagajenie

Akcja scenariusza toczy się w którymś z południowowschodnich województw Rzeczypospolitej, później zaś, jeśli rozgrywać się będzie zgodnie z założeniami, przenosi się na Krym. Przygoda może być kontynuacją innej (lub cyklu innych), dziejących się na Dzikich Polach. Sam scenariusz można również wzbogacić o nie opisane poniżej wydarzenia przystające do całości.

Przypadkowo poznany w przydrożnej karczmie włóczęga okazuje się szlachcicem poszukującym bezskutecznie swego brata, porwanego za młodu przez ordę. W dramatycznych okolicznościach bohaterowie zgadzają się dokończyć bezowocne dotychczas poszukiwania. Jednak nawet sam przejazd do wskazanego miejsca nie jest rzeczą łatwą, a co dopiero uwolnienie kogoś z tatarskiej niewoli. Cechą mającą największy wpływ na pomyślny finał przygody będzie koncept. W mniejszym stopniu idzie tu o Koncept któregoś z bohaterów, a bardziej o adekwatną cechę samych Panów Graczy. Również i rozgrywka jest dosyć ciężka, należy więc powyższy scenariusz polecić raczej grupom z ustaloną już, średnio wysoką eksperiencją. Nieźle byłoby, aby czas jej rozpoczęcia ustalić na wczesną wiosnę, co ułatwi kwestię ewentualnej podróży na Krym. W trakcie wyprawy wplatać można wątki poboczne, których rozwiązanie nastąpi po szczęśliwym zakończeniu tej historii.

Zdarzenie w karczmie

Sama przygoda rozpoczyna się pewnego dnia roku pańskiego 1633 w jednej z karczem na południowo-wschodnich rubieżach Korony. Scenariusz dopuszcza więc umieszczenie akcji na terenie województw: kijowskiego, bracławskiego lub podolskiego (to w razie kontynuacji innej, toczącej się na powyższych ziemiach, przygody). Generalnie rzecz biorąc, powinny to być szeroko pojmowane Dzikie Pola. Przyjmijmy dla naszej przygody, że karczma znajduje się w wiosce Szaruny, leżącej między Humaniem a Radówką w woj. podolskim. Powód, dla którego bohaterowie zatrzymali się akurat tu, a nie gdzie indziej, nietrudno znaleźć.

Wiosenne roztopy obeschły już na główniejszych traktach, czyniąc je przejezdnymi. Umożliwiło to wyruszenie na szlak kupców, a właściwie całych karawan kupieckich, bo w obecnej dobie rzadko kto samopas w te ziemie odważa się zapuszczać. Z jednej strony zwierz dziki wciąż tę dziedzinę za swoją uważając i terytorium broniwszy, na życie wozaków czyha; z drugiej jeszcze gorszy Tatarzyn, bo i napasiony, takoż groźny pozostaje i spustoszenie czyni. Za najgorszych w tej mierze zawsze uchodzili Budziacy, którzy to chana nad sobą nie czując, rozejmów i pokojów nie respektowawszy, w granice Korony po jasyr wchodzili, łupiąc i grabiąc bez miłosierdzia. Trzecim, a kto wie czy nie najstraszniejszym wrogiem są pospolici zbóje, co to ofiarę bogatą wypatrzywszy, często pod Tatarów się podszywając, bez pardonu ją rabują, rzadko kiedy życie odpuszczając. Wszystkie powyższe względy sprawiają więc, iż kupą jeździć bezpieczniej i raźniej. Nic też dziwnego, że skoro tylko z traktów błoto zeszło zapełniły się naraz i karczmy, jako jedyne pewne oazy odpoczynku, po rozmaitych terminach czekających na gościńcu słowem: karczma, w której na nocleg stanąć postanowiliście, oblegana jest po sam dach. Nie znaczy to wszak wiele dla Panów Braci, pierwszeństwo racją urodzenia mających, nawet przed nie wiem jak bogatym kupcem.



Izba karczemna rozdzielona wedle statusu na miejsca szlacheckie i plebejskie sprawia, że mimo tłoku, ichmościowie nie muszą się z chamem czy lada tykiem pospolitować, ale we własnym gronie miodzikiem mogą się raczyć. Między tą że szlachtą typy różnej kondycji rozróżnić można. Co najwięcej hołoty przywiało w te strony zewsząd, bo kiedy czas niespokojny a w chałupie (tj. dworku) bieda aż piszczy tu choć życie narażając, majątku można zasmakować zdobycznego.

Intryga początku biesiady zasadza się na karczemnej awanturze i zwadzie. Panowie Bracia, pijąc i posilając się podczas wieczerzy, zostaną sprowokowani przez siedzących obok siedmiu szlachty. Rzeczona szlachta to w istocie pospolici zbóje, podający się tylko za urodzonych. Ponieważ zaś miód uderzył im już dobrze do głów, szukają kogoś, kto choć krzywym spojrzeniem starałby się im uchybić. Jest to niezwykle istotny epizod dla przebiegu dalszej części przygody. W dalszym ciągu bowiem, rządni zemsty zbóje napadną bohaterów, przyczyniając się w ten sposób do poznania osoby, która zaważy na dalszych losach Panów Braci. Starosta Gry nie może starać się za wszelką cenę zamordować jednej lub drugiej strony konfliktu. Powinna to być raczej próba zastraszenia i wymiana cięć niż prawdziwa walka. Po paru sztychach i śmierci czy poważnej ranie jednego z nich, zbóje powinni odstąpić, salwując się ucieczką. Ewentualne próby pogoni nie powiodą się, chociażby ze względu na panujący na zewnątrz mrok. Wskazane jest również, by żaden z głównych bohaterów nie doznał specjalnego uszczerbku na zdrowiu, co wykluczyłoby go z mających nadejść zdarzeń. By dopełnić *teatrum* powyższej sceny, obecni w karczmie ludzie będą zachęcać bohaterów do bijatyki. Panowie Bracia nie zauważą, że awanturze przypatrywać się będzie jeszcze jedna osoba – siedzący w kącie żebrak. Mimo że wydarzenie powyższe rozgrzeje z pewnością umysły i zapały bohaterów, po obfitej i nieźle zakrapianej kolacji z pewnością udadzą się oni na zasłużony spoczynek. Noc przebiegnie bez dodatkowych atrakcji; ranek zaś wstanie radosny i rześki, zachęcając do dalszej podróży.

Napad zbójów

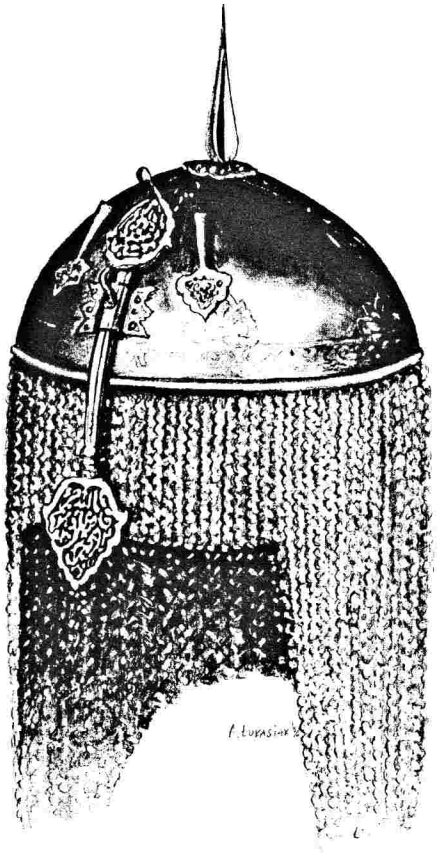
Przedstawiony poniżej opis należy rozbudować i okrasić co najmniej dwukrotnie większą ilością epitetów. Takie postępowanie niezbędne jest, by mająca nastąpić, zmiana nastroju naprawdę zaskoczyła i przytłoczyła Panów Graczy.

Poranne słońce, choć jeszcze niskie i blade, mocno już grzeje. Wierzchnie odzienie więc bardziej już ruchy krępuje niż za osłonę od zimna i wiatru służy. Ono ciepło właśnie sprawia, że cała matka natura, ze snu się obudziwszy, coraz bardziej stroi się i kraśnieje. Trawa w stepie zazieleniła się, lecz nie ona o zachwyt wędrowców przyprawia. Jak okiem sięgnąć, ziemia pokryła się grubym kobiercem kwiatów. Wszystkie kolory tęczy rozkładają się w barwny wzór, jakiego nie wymyśliłby żaden, nawet najbardziej zręczny, wschodni rzemieślnik. A do tego wspaniały, aż zatykający zapach, przywodzący na myśl wonie Arabii, seraje i sułtańskie ogrody. Na drzewach zaczęły już pękać nabrzmiałe pąki. Najpiękniej wyglądają dzikie wiśnie obsypane powodzią drobnych białych kwiatów. Między nimi fruwają roje owadów, głównie pszczół pracowicie uwijających się przy zbieraniu miodu. Wielu smakoszy przedkłada go zresztą nad wszelkie inne gatunki mówiąc, że nie masz nad ten lepszego choćby, nawet i w samym Krymie.

Nie wszystko jednak jest tak sielankowe. Wraz z pszczołami podniosły się także i inne owady już mniej przyjemne. Komary i małe, czarne, ogromnie kąśliwe muszki są prawdziwym utrapieniem i zmorą tych okolic. Nie owinąwszy porządnie gęby podczas podróży lub co najwięcej na popasie, następnego dnia wygląda człek jak księżyc w pełni, tak mu ona straszliwie spuchnąć potrafi.

Szlaki obeschły, więc droga mimo pory wiosennej twarda i do podróży zdatna, choć tak po prawdzie, to i drogą trudno nazwać. Kilka punktów orientacyjnych, jako to: rozdarte piorunem drzewo, wzniesienie czy kurhan – oto wyznaczniki kierunku w Dzikich Polach. Tylko przed znaczniejszymi miastami, gdzie spotykają się ciągnące zewsząd karawany, koła wozów i podkowy końskie trakt ubijają.

Właśnie takie okołomiasteczkowe dukty i drogi najczęściej obierają sobie za cel wszelkiego rodzaju zbóje i grasanci. Wczorajszy zatarg w karczmie będzie miał swój epilog właśnie w jednym z podobnych miejsc. Kiedy panowie szlachta opuszczą wioskę Szaruny, mijając niewielkie spłachetki pól zaczną zbliżać się do okalającego ją lasu. W chwili gdy dojadą do jego skraju, zanim



zdążą zareagować, rozegra się seria wydarzeń. Zza krzaków po lewej stronie drogi wyskoczy z krzykiem jakiś żebrak. Dopiero po chwili bohaterowie zrozumieją, że ów człowiek ostrzega ich przed zasadzką. W tym samym jednak momencie niebezpieczeństwo dosięgnie Panów Braci. Rozlegnie się huk wystrzałów i na drogę przed nimi wyskoczą uzbrojeni ludzie. Jeden z nich, mijając wciąż jeszcze krzyczącego człowieka, tnie go szablą. Zbójów jest dziesięciu; ich konotacje znajdują się na końcu scenariusza przygody.

Bohaterowie nie powinni mieć trudności z pokonaniem nawet bardzo przeważającej liczby wrogów, jeśli jednak Starosta Gry obawia się, że Panowie Gracze nie dadzą sobie rady, może ich liczbę zredukować, zrewidować umiejętności władania szablą, lub po prostu troszeczkę pooszukiwać. Zabicie siedmiu zbójów spowoduje, że reszta pierzchnie.

Czumacka dumka

Po skończonej potyczce bohaterowie usłyszą jęki rannego. Rozejrzawszy się po placu boju zobaczą ciężko rannego, lecz żyjącego jeszcze człowieka, który ich ostrzegał. Wszelkie medyczne czynności spełzną jednak na niczym. Rana jest śmiertelna; mimo tego człowiek poprosi ich o łyk miodziku czy gorzałki. Napiwszy się, zaproponuje cichym szeptem, by przez chwilę go wysłuchali, po czym rozpocznie swoją opowieść.

Pozwólcie waszmościowie, że przedstawię się wprzódy. Michał Cendrowski sum herbu Jemioła. Niech was nie zwiedzie moja szata, nie licująca z mianem urodzonego. Przywiodło mnie do jej noszenia wielkie nieszczęście, które spadło na moją rodzinę sześć lat temu. Owóż w lutym roku pańskiego 1624 weszły w ziemię bracławską i dalej w Rzeczypospolitą Ordy Kantymira. Ten pierwszy zagon jednak nie uchował się długo, bośmy go z imć panem hetmanem Koniecpolskim, w pięć tysięcy szabel prawie, rozgromili. Nie zniechęciło to wszakże Nogajów i skoro tylko do lata przyszło znów Tatarzyn granicę przeszedł. Siła złego wtedy w Rzeczypospolitej zrobił. Ponieważ wraz z Antonim – starszym bratem, wtedym ojczyźnie służył, w domu jeno rodzicielka, stryj i młodszy brat się zostali. Obaśmy z Antonim pod Martynowem bisurmana gromili, ale brat mój zginął strzałą ugodzony, gdy tabor się pod Haliczem przeprawiał. Alem go i pomścił, kiedy to znaczny jasyr'śmy z kosza koło Jezupola odbili. Myślałem w onczas, że rachunkim wszelakie z bisurmanem sprawił. Jakem jednak do domu na powrót zawitał, zgliszcza jeno i pogorzelisko zastałem. Wszystkie wsie w okolicach Makówki spustoszył jeden z większych czambułów budziackich. Nic też dziwnego, że i do Dmitrowa bisurmanie dotarli. Wiem z opowiadań starego sługi, który cudem Bożym nawałnicę przetrzymał, jak było. Kto jaki opór stawił, tego z razu ordyńcy wyrżnęli, a reszta w jasyr poszła. Rodzicielka i stryj zginęli. Vae soli (biada samotnemu). Ostał mi się jeno braciszek – Stanisław, któremu siódmy rok wówczas szedł. Matce na grobie poprzysiągłem znaleźć go choćby za cenę życia własnego. Flectere si nequeo superos, Acheronta movebo (Jeśli nie nakłonię niebios, poruszę piekło) – tak sobiem wtedy koncypował. Ale gdzie go szukać? Jakim sposobem? Tegom nie wiedział. Przyszło mi do głowy, że flagrante bello (w pożodze wojny) jako szlachcic niczego nie znajdę, chyba tylko śmierć własną.

Postanowiłem więc suknie strojne zrzucić i za kupca się przebrawszy do Oczakowa powędrować. Dołączyłem się do karawany co na Krym podróżowała. Wiecie jednak Panowie, że nieszczęścia zwykły parami chodzić. Jakaś ruchawka wówczas w Chanacie zapanowała i do napięć doszło, bo wojna z Nogajami na włosku wisiała. Obie strony były na jasyr łase. Tak i ja w niewolę popadłem i to po bardziej znienawidzonej stronie. Kulawy Hasan na wielką galeasę turecką mnie sprzedał. Ciężkie termina na mnie przyszły. Dopiero kiedy wiosną 1629 roku na Półwysep pociągnął Hryćko Czarny ze swymi mołojcami, a pod Perekopem zastąpiła im drogę armia Kantymira wspierana sułtańską flotą, korzystając z bitewnego zamieszanie udało mi się uciec. Kiedym jak obdartus do domu wędrował, umyśliłem sobie ludzi po drodze rozpytywać, czy aby który nie słyszał o Stanisławie. I tak zamiast do domu na powrót między bisurmany poszedłem. Eheu, fugaces labuntur anni (Niestety, szybko mijają lata). Dwa prawie zbiegły, jak z biczą trzasnął, a bratam w tym czasie nie znalazł, alem się siła dowiedział.

Wszystkie dzieci pojmane w tamten jasyr, które Dei gratia (z bożej łaski) przeżyły, trafiły do Białogrodu i na tamtejszym targu zostały sprzedane. Głównie do gospodarstw rolnych w południowym Krymie trafiły. Wymyśliłem wówczas, że jako szacowny kupiec po szlakach głównych wędrujący niczego nie znajdę. Najlepiej więc do czumaków się przyłączyć i jako ni to kupiec, ni Kozak, ni żebrak szczęścia szukać.

Rok z górą od osiedla do osiedla, od wsi do wsi, od chutoru do chutoru chodziłem. Wyglądałem Stanisława. Siła tam naszych ludzi w poniewierce i opuszczeniu. Skroś tego upodlenia cały czas jednak duma sarmacka przebija i szlachcica po hardym spojrzeniu poznasz. Aleć i ci co tam w onych siołach pracują nie tak ciężką dolę mają, jak nieszczęśnicy do kamieniołomów spędzeni, albo inni jako ja ongi co na galerach wiosłują, na chwałę sułtańskiej floty. Niedaleko Karasu Bazaru odnalazłem też i człowieka, któren u sąsiada mego pana Karczewskiego w majątku fornalował. On to powiedział mi, że brat mój może być niedaleko Akmaczetu, w którejś z tamtejszych winnic jako parobek. Jeśli to on, dobrze się pono miewa, bo za piękne śpiewanie, które podobno nawet kałga sułtan oklaskami przyjął, ulgi ma znaczne. Niestety, od tego żebraczego trybu życia sam mocno na zdrowiu zapadłem, więc i na powrót się z karawaną zabrałem. Bo przecie martwy do niczego się bratu nie zdam. Kiedy trochę wydobrzałem, napowrót 'em ruszył, by finał szczęśliwy sprawie nadać. Ku granicy droga prowadziła, kiedym się na waszmościów natknął. Wczoraj w karczmie byłem i kiedy do awantury doszło rozmowem podsłuchał, jak to się owi zbóje na waszmościów namawiają. Strach, co by się... gdyby... Ja com mógł zrobiłem, ale jak to mówią „do, ut des" (daję, abyś dał). Teraz ja waszmościów w ostatniej godzinie proszę – pomóżcie przysięgi dochować. Nie godzi się dziecka tym bisurmańskim psom ostawiać. Mam wykup za niego. Omnia mea mecum porto (Wszystko co mam, noszę ze sobą). Panowie! Tylko zawieźć starczy. Nie zmarnuje się młoda dusza... Fortunae cetera mando (Resztę powierzam fortunie).

Po tych słowach skona.

Podczas opowiadania Starosta Gry musi wznieść się na wyżyny sztuki aktorskiej. Dla oddania klimatu najlepiej będzie, jeśli słowa wypowiadane będą powoli i szeptem, co jakiś czas przerywane spazmem lub chwilą ciszy dla zaczerpnięcia tchu; nic nie szkodzi, jeśli kilku z nich Panowie Gracze nie usłyszą, wychwytując jedynie z kontekstu ich sens. W miarę opowieści głos rannego powinien być coraz cichszy i coraz mniej zrozumiały.

Przeszukawszy ciało bohaterowie znajdą dość niezdarnie wszyte od wewnętrznej strony starej sfatygowanej szuby cztery sakiewki z pieniędzmi. W jednej z nich odkryją sygnet z klejnotem szlacheckim, przedstawiający gałąź dębu z rosnącą na niej jemiołą. Po przeliczeniu okaże się, że w sakiewkach jest około 200 czerwonych złotych, co stanowi sumę około 18000 aspr, czyli wcale wysoki wykup nawet za szlachetnie urodzonego chłopca.



Plan

Od Panów Graczy teraz tak naprawdę zależy, czy i jak podejmą się powierzonej sprawy. Właśnie pytanie „jak?" jest tu niezmiernie istotną kwestią. Starosta Gry powinien zapewnić Panom Graczom wystarczająco dużo czasu na ułożenie dostatecznie dokładnego planu wyjazdu na Krym. Nie najgorszym pomysłem jest przerwanie biesiady na przekąskę czy popitkę (osobiście polecam żur oraz jęczmienną kaszę ze skwarkami, bigosem i piwem, a jako wety: pierniki i makowiec z wybornym półtorakiem). W czasie takiego posiłku, z pewnością, pod każdą czupryną urodzi się fortel godny Zagłoby. Najlepsze, najciekawsze, ale i najbardziej śmiałe pomysły powinny być premiowane przez Starostę w postaci odnośnego ekwiwalentu do Mądrości, Odwagi i Fantazji.

Stosunki między Rzeczypospolitą a Chanatem Anno domini 1633 są poprawne. Wybuch wojny polsko-moskiewskiej o Smoleńsk zbliżył bowiem stanowiska Polski i Krymu. Nie znaczy to wcale, że Tatarzy nie wchodzą w granice Korony. Co innego bowiem oficjalna polityka Bakczysaraju, a co innego wyprawy ord nogajskich Kantymira. Szlakiem Czarnym i Kuczmańskim ciągną więc rokrocznie małe i średnie wyprawy po jasyr i dobra.

Może by tak posłować...

Wyprawa na Krym, szczególnie w celu zapłacenia okupu, wcale nie jest bezpieczna. W dobie względnego pokoju można jednak zaopatrując się w odpowiednie listy dotrzeć tam pełniąc rolę posła. Ożywioną korespondencję z Chanatem prowadzą właściwie wszyscy wielcy panowie kresowi, a już na pewno dbający o dobro Rzeczypospolitej hetmani.

Po wyłuszczeniu swoich powodów i racji z pewnością z wielkim zadowoleniem i ulgą zostaną przyjęci straceńcy, którzy z własnej woli chcą udać się w tak niewdzięczną i niebezpieczną podróż. Często, zwłaszcza w czasach wojen i niepokojów, trudno jest znaleźć chętnych, którzy pojechaliby z korespondencją na Krym. Nie raz więc zdarzało się, że z listami (nawet od króla) jeździli mieszczanie, Karaimi lub Tatarzy litewscy. Rzeczą zrozumiałą jest, by podejmujący się poselstwa Panowie Bracia mieli pewną swobodę w operowaniu językiem. Posługujący kutergęba czy cham jest więc niedorzecznością, do której żaden szanujący się zleceniodawca nie dopuści. Niezaprzeczalnym atutem, dającym przywilej prowadzenia misji do Chanatu będzie z pewnością dość rzadka w Rzeczypospolitej umiejętność posługiwania się językiem tatarskim lub tureckim. Tatarzy, zwłaszcza ci z otoczenia chana oraz wykształceni wyżsi urzędnicy, nierzadko znają w mowie i piśmie język polski. Nie będzie więc żadnych problemów z wyłuszczeniem istoty misji. Jeśli Starosta Gry uzna to za wygodniejsze, bohaterowie mogą dołączyć do jakiegoś istniejącego już poselstwa. Nie będzie to zresztą niczym niezwykłym. Do misji udających się do Chanatu często dołączają wysłannicy z okupem za jasyr, zakonnicy spieszący z posługą duchową (często zresztą obydwa powyższe powołania nie wykluczały się wzajemnie), oraz kupcy znajdujący przy osobie posła większe gwarancje nietykalności.

Poseł nie jest osobą absolutnie nietykalną. Okaże się to w momencie, gdy na orszak podróżnych napadnie zbrojna kupa Nogajów. Konotacje ordyńców znajdują się na końcu scenariusza.

Jeśli istotnie Panowie Gracze skorzystają z okazji zostania posłami, winni orientować się choć trochę w zwyczajach dyplomatycznych Tatarów.

Przede wszystkim przybywające na Krym poselstwo zatrzymuje się na krótko w Perekopie, gdzie powitane zostaje przez odpowiedzialnego urzędnika chana.

Perekop to główny ośrodek wojskowy Chanatu. Tu koncentrują się zwykle wojska tatarskie przed wyprawą powszechną. Jest to wielka kamienna twierdza z siedemnastoma potężnymi basztami otoczona głęboką fosą. Dla żołnierza znającego arkana wojen, nie jest jednak żadną tajemnicą, że nie przedstawia ona sobą szczytu obronności. Legenda głosi, że jedna z baszt wybudowana jest z czaszek Nogajów zabitych podczas wojny z chanem. Domów mieszkalnych jest około czterystu.

Następnie już z nim wyrusza w dalszą drogę. Po przybyciu do stolicy dla posłów rozbity zostaje specjalny namiot (zimą przydzielone zostają kwatery w samym Bakczysaraju lub pobliskiej wiosce Ałmysaraj).

Miasto Bakczysaraj, pięknie położone w kotlinie i na zboczach wzgórz między dwoma górskimi pasmami, zadziwia przede wszystkim pięknym pałacem chana. Ta okazała budowla ozdobiona wielką ilością wieżyczek i minaretów otoczona jest wspaniałym sadem pełnym jabłoni, winnic i pól uprawnych poprzecinanych strumykami. Niedaleko pałacu znajdują się pałacyki żon Gerejów oraz wytworne domy synów i braci chana. Samo miasto położone wokół składa się z około 2 tysięcy domów. Bakczysaraj jest ruchliwy i tętniący życiem. Pełno tu sklepów, zajazdów i jadłodajni dla podróżnych, meczetów, studzien z kryształową, czystą wodą, młynów, warsztatów rzemieślniczych, mostów kamiennych i drewnianych na rzece Aszłymie, oddzielającej dwie części miasta, oraz publicznych i prywatnych łaźni. Przeważają domy piętrowe, wszystkie z kamienia, pokryte rubinowoczerwoną dachówką. Zbudowane są jedne nad drugimi od wierzchołków wzgórz do podnóży skał; część okolona jest winnicami i ogrodami. Położenie w głębi lądu sprawia, że stolica Chanatu czuje się bezpieczna. Miasto nie jest otoczone murami, a pałacu chana strzeże zaledwie parę niewielkich dział.

Ałmysaraj jest jedną z kilkuset krymskich wsi. Pięknie utrzymane ogrody i winnice tworzą z południowych osiedli Krymu istne oazy sielskości. Przy większości piętrowych domów stoją murowane łaźnie. Mieszkańcy żyją tu dostatnio. Dla przybyszów zaś są uprzejmi i przyjaźni.

Na miejscu urzędnik krymski przydziela poselstwu żywność w postaci jednego lub dwóch wołów, owiec, chleba, wina i jęczmienia (posłowie zazwyczaj podróżują z własnym kucharzem lub wynajmują takowego na miejscu). Po wstępnych rozmowach wysłannicy uzyskują (na ogół) audiencję u chana. Władca przyjmuje ich w otoczeniu bejów, mirzów i sułtanów oraz licznych Gerejów, dla których zabrakło wyższych stanowisk w państwie. Do Sali Poselskiej wysłanników wprowadzają dwaj strażnicy. Po złożeniu chanowi stosownego pokłonu (zgodnego z własnym narodowym obyczajem) oraz darów, mających zapewnić „dobrą atmosferę" podczas rozmów, posłowie dopuszczani są do głosu. Oczywiście w pierwszych słowach chan spyta o zdrowie królewskie.

Rok 1633 jest dobrym rokiem w stosunkach z Chanatem, niewykluczone więc, że władca zaprosi gości do stołu, wręczając im czarki z winem czy miodem, albo nawet podejmie ich w jednym ze swych licznych haremów, położonych w okolicy. Nie trzeba chyba dodawać, że cała uczta aż kapać powinna od przepychu, choć chan jada i pija z prostych glinianych naczyń. Na pożegnanie posłowie dostaną podarki: jedwabne szaty, a być może konie i byłych niewolników, którym chan łaskawie zwróci wolność. Etykieta przewiduje pożegnanie władcy w otrzymanych właśnie szatach.

W czasach pokoju urzędnicy chana, na prośbę posłów, mogą zabrać ich na wycieczkę po Krymie. Jest to często praktykowany gest pokoju i przyjaźni. Z chęcią również pokażą gościom Kaffę – najpotężniejszą twierdzę Krymu, a zarazem największe miasto.

Kaffa – stolica ejaletu Kaffy, jest miastem bardziej tureckim niż tatarskim. Tatarów w tym mieście mieszka zresztą niewielu. Potężne jeszcze genueńskie fortyfikacje miasta, wzmocnione teraz przez Turków, stwarzają wrażenie twierdzy nie do zdobycia. Równie wielki zachwyt wywołuje widok portu. Galeasy i galery stoją stłoczone przy nabrzeżach. Wokół unoszą się wschodnie aromaty pomieszane z odorem ryb. Zewsząd rozbrzmiewa obca mowa. Kaffa to handlowa Wieża Babel Morza Czarnego. Mieszkają tu Włosi, Grecy, Żydzi, Ormianie i Karaimi. Nic też dziwnego, że prócz siedemdziesięciu meczetów w mieście znajduje się 12 kościołów greckich, 32 ormiańskie, 2 synagogi oraz 1 kościół rzymski. Samo miasto jest olbrzymie, obejmuje około 5-6 tysięcy domów.

Droga do Kaffy prowadzi przez Akmaczet.

Akmaczet (Biały Meczet) to okolone wioskami niewielkie miasteczko krymskie – siedziba kałgi sułtana. Oprócz jego pałacu znajdują się tu dwie medresy (szkoły muzułmańskie) i około 150 domów.

...albo zostać czumakiem

Innym, ale bodaj najpewniejszym sposobem dotarcia w głąb Chanatu bez zbędnej eskorty i wścibskich oczu urzędników będzie wzorowanie się na panu Cendrowskim. Wyzbywszy się dumy i przebrawszy za czumaków,

Panowie Bracia fortelem mogą zagwarantować sobie dużo większą swobodę działania. Nie będzie w tym przecież nic dziwnego, jeśli wóz kupców solnych i handlarzy wszelkim dobrem zboczy troszeczkę z powszechnie przyjętego traktu. W czasie tak pojętej podróży-misji przede wszystkim należy skierować się na Tamań i Perekop, jak najkrócej przebywając w okolicach działania Ord Nogajskich. Najlepszym szlakiem będzie więc Czarny, choć i on nie gwarantuje bezpieczeństwa.

Samotny wóz kupiecki będzie łakomym kąskiem dla przygodnych kup nogajskich. W stepie zaś, mimo jego rozciągłości, wcale nietrudno o spotkanie, a zwyczajowy okup wcale nie musi zadowolić napastników. Graczy nie należy jednak ciężko doświadczać krwawymi potyczkami, wystarczy ich lekko okaleczyć, a nade wszystko zaś solidnie nastraszyć, wycofując koniec końców zniecierpliwionych oporem Nogajów. Konotacje nogajskich napastników znajdują się na końcu przygody, natomiast ich liczbę należy uwarunkować ilością i eksperiencją bohaterów.

Jeżeli Starosta Gry jest wyjątkowo bezlitosny, niedługo po pierwszej potyczce może powtórnie nastraszyć Panów Graczy, wysyłając w kierunku ich wozu kolejnych jeźdźców. Tym razem powinien to być cały tabun koni kierowany na pastwiska przez kilku zaledwie pastuchów. Ziemia powinna drżeć, a z daleka widoczny tuman kurzu i dźwięki piszczałek zwiastować nadciąganie co najmniej wyprawy wojennej. Wyprowadzenie z błędu przygotowanych na najgorsze Panów Braci będzie z pewnością zaskakującym zwrotem akcji. Zwłaszcza jeśli zostaną przez owych pastuchów zaproszeni do obozu i poczęstowani gorącym posiłkiem i trunkiem.

Wypasem koni i bydła zajmowały się w Chanacie zwykle całe rodziny. Nie będzie więc niczym dziwnym, jeśli owymi pastuchami okażą się młode i niekoniecznie bardzo paskudne Tatarki albo branki. Gościnność zaś w obozie, złożonym z kilku czy kilkunastu kibitek, nie musi się wcale skończyć na jedzeniu i piciu, choć z drugiej strony nie musi też zaraz przypominać finału mickiewiczowskich „Trzech Budrysów".

Krym, czyli rozwiązanie

Tak czy inaczej Panowie Gracze wymyślą wreszcie sposób, by dotrzeć do Akmaczetu. Następnym problemem, który stanie przed nimi będzie odnalezienie brata pana Cendrowskiego. Prawdopodobnie pamiętają z opowieści, że jest on (o ile to on) znany jest w okolicy z pięknego głosu.

Jeśli będą zwiedzali Krym jako posłowie, mogą po prostu zakomunikować przewodnikom, że chcieliby go posłuchać, gdyż jego sława dotarła nawet do Rzeczypospolitej. Panowie szlachta nie mogą jednak przesadzić w zachwytach, ponieważ: *primo* – może wydać się to podejrzane; a *secundo* – ewentualna cena wykupu może niepomiernie wzrosnąć.

Jeżeli przebiorą się za czumaków zadanie będzie nieco trudniejsze. Mogą oczywiście zdobyć potrzebne informacje od służących w okolicznych majątkach parobków (w większości Polaków i Moskwicinów).

Stanisław Cendrowski przebywa obecnie w majątku kadiego Akmaczetu Selima Gazi, spokrewnionego z wielkim wezyrem krymskim. Wiedząc zaś które włości są „nowym domem" poszukiwanego, Panowie Bracia mogą zatrzymać się tam pod pozorem noclegu czy drobnej naprawy. Niezbędna będzie oczywiście zgoda właściciela, ale i to można łatwo załatwić, wykorzystując panującą powszechnie korupcję – czyli zwyczajnie przekupując rządcę. W rachubę wcale niekoniecznie muszą wchodzić pieniądze – drobny upominek doskonale rozwiąże całą sprawę.

Porozumienie ze Stanisławem należy pozostawić pomysłowości panów szlachty. O ile jako posłowie nie będą mieli z tym żadnych problemów, to jako czumacy mocno powinni się napocić, by dostać się do dworku.

Stanisław Cendrowski traktowany jest jak syn Selima, który nigdy nie mógł mieć własnych dzieci. Ponieważ zaś powędrował był w jasyr jako młode pacholę, niewiele ma wspomnień związanych z tamtymi, dawnymi czasami. Wyrósł na dorodnego młodziana o orlim nosie i słomianych włosach, dość podobnego do swego starszego brata. Język polski pamięta i nawet trochę zna go w piśmie za sprawą niejakiego Józefa – chłopa ruskiego, który był jego piastunem. Dużo lepiej idzie mu jednak posługiwanie się kipczackim (tatarskim). Nosi się z tatarska, jak przystało na syna zamożnego szlachcica. Doskonale posługuje się łukiem i arkanem, natomiast znacznie gorzej idzie mu robienie szablą. Jego wielką pasją są polowania. Od wczesnego dzieciństwa często w nich uczestniczył ze swym przybranym ojcem, gdy do majątku zjeżdżali znaczniejsi goście. Teraz chętnie poluje sam lub z grupką rówieśników – Tatarów i brańców, których zresztą mimo swej pozycji nie przestał traktować jak współbraci.

Podczas pierwszej rozmowy z bohaterami nawet nie specjalnie będzie rozumiał o co chodzi przybyszom. Będzie czuł do nich tylko jakiś dziwny sentyment. Dopiero po dłuższej rozmowie, kiedy pozna historię swojej rodziny i dowie się o poszukiwaniach brata, zdecyduje, że chce wracać do Rzeczypospolitej.

Oczywiście o jakimkolwiek wykupie nie może być mowy. Szahin, jak nazywają go „przybrani rodzice", jest dla nich zbyt cenny, by pozwolili mu odejść. Pozostaje

więc jedna ewentualność – ucieczka. Chyba że Panowie Gracze wymyślą rozwiązanie nie dające się ująć w ramy zdrowego rozsądku, co oczywiście zawsze może się zdarzyć.

Zadanie to będzie niewątpliwie bardzo skomplikowane. Nie znaczy to wszak, że zupełnie niewykonalne. Jako przybrany syn swego tatarskiego ojca, Stanisław ma dość dużo swobody. Dawno już przestano kontrolować nawet dalsze jego wycieczki. Nikt nie będzie się więc dziwił, jeśli Szahin pojedzie na dwudniowe polowanie. Musi jednak być spełniony jeden warunek. Panowie szlachta pod żadnym pozorem nie mogą wcześniej rozmawiać o okupie, czy choćby słowem zdradzić się ze znajomością losów Stanisława. Każdy krok Szahina byłby wówczas strzeżony przez czterech ordyńców, donoszących staremu Gazi o poczynaniach „syna". Konotacje strażników znajdują się na końcu scenariusza.

Jeżeli uda się bohaterom w pełni zrealizować plan ucieczki, listy zabrane przez Stanisława Cendrowskiego vel Szahina Gazi pozwolą na spokojny przejazd do granic Chanatu. Jednak między Perekopem a granicą znów zaistnieje groźba napadu Nogajów.

Od bohaterów tylko zależeć będzie co zrobią ze złotem przeznaczonym na wykup jeńca.

Ponieważ powyższa przygoda była niezwykle ciężka w realizacji, za dobre jej rozegranie Starosta Gry może przydzielić Panom Graczom trochę więcej punktów ekperiencji niż przewiduje to podręcznik.

Konotacje

Zbóje

Żywotność 88
Krzepa 42%
Zwinność 49%
Mądrość 41%
Odwaga 48%
Fantazja 34%
Zmysły 55%
Łeb Korsarski 44%

szabla 15 (węgierka 1k50)
kindżał 8 (4k10)

wytrzymałość 39%
ogłuszenie 54%

Nogaje

Żywotność 85
Krzepa 34%
Zwinność 71%
Mądrość 41%
Odwaga 32%
Fantazja 15%
Zmysły 67%
Łeb 44%

kiścień 10 (1k50+40)
lub szabla 11 (wschodnia 1k50)
łuk 8 (1k50+20)
kindżał 8 (4k10)

jazda konna 95%
tropienie 72%
łeb z żelaza 42%
arkan 88%
czuwanie 54%
wytrzymałość 54%
sokoli wzrok 87%

Strażnicy (szt. 4)

Żywotność 96
Krzepa 54%
Zwinność 71%
Mądrość 41%
Odwaga 59%
Fantazja 44%
Zmysły 72%
Łeb Tatarski 44%

szabla 15 wschodnia 1k50
łuk 10 (1k50+20)
kindżał 10 (4k10)
łeb z żelaza 42%
arkan 95%

tropienie 60%
wytrzymałość 64%
ogłuszenie 54%
sokoli wzrok 87%

KIELICH LUBIENIECKIEGO

Niniejszy, bardzo prosty dyariusz przygody do systemu „Dzikie Pola" przeznaczony jest dla początkujących Panów Graczy. Nie jest trudny, bowiem napisany został po to, aby dać im chwilę wytchnienia po serii długich i trzymających w napięciu przygód. Starosta Gry może prowadzić go dowolnej Swawolnej Kompanii, choć wskazane byłoby, aby miała ona w swym poczcie przynajmniej jednego Pijanicę.

Początek, czyli gdzie się wszystko zaczyna

Niniejszy dyariusz przygody powinien rozpocząć się w dowolnym miejscu na prawobrzeżnej Ukrainie lub Podolu. Ma się rozumieć, że najlepszym miejscem do rozpoczęcia przygody jest karczma, w której Panowie Gracze przepuścili już ostatnie pieniądze, a w chwili, gdy Żyd nie chce dawać na kredyt, z nudów czytają napisy na ścianach, ot, takie tam: „Nie będziesz warchole mojej Jadźki chędożył" czy: „Kopyścińskiego dwie niedziele temu tu usiekłem" lub też: „Jadźkę co czwartek chędożę". Ja wszakże wolę, aby ta historia zaczęła się w dżdżysty, deszczowy wieczór w gęstym borze, na trakcie. Panowie Gracze powinni spotkać tam dwa ugrzęzłe w błocie wozy i kilku pachołków próbujących wydobyć je z rozmiękłej drogi. A także dwóch dostatnio odzianych szlachciców, zagrzewających czeladź do roboty okrzykami:

– No, psie syny! Pod pręgierz wszyscy pójdziecie!

– Nuże, zwijajcie się szelmy!

Gdy obaj nieznajomi ujrzą nadciągającą Swawolną Kompanię, niemal natychmiast zbliżą się do bohaterów Panów Graczy, po czym odezwą się w te słowa:

– Czołem, czołem, waszmościowie. Cóż to za szczęście was tutaj spotkać! Pomóżcie nam na rany Chrystusa! W błocie utknęliśmy przez czeladź wiarołomną.

Jeśli Swawolna Kompania zgodzi się oddać owym nieznajomym tę przysługę, okaże się, że wozy da się zupełnie łatwo wyciągnąć z bagna, w które zmienia się po deszczu każda polska droga. Niemal natychmiast po tym obaj nieznajomi szlachcice przedstawią się Panom Graczom. Jeden z nich nazywa się Serafin Leszczyc, herbu własnego, drugi zaś to pan Tomasz Namysłowski. Obaj są towarzyszami w hetmańskiej chorągwi husarskiej. Obecnie jadą z Ukrainy do Rawy, wysłani bowiem zostali do swoich deputatów, którzy mieli dopilnować wypłacenia wojsku żołdu. W podzięce za przysługę, obaj husarze zaproszą Swawolną Kompanię do najbliższej karczmy na wieczerzę.

Kłopoty z pijanicą

Tak się akurat składa, iż nieopodal miejsca, w którym utknęły w błocie wozy Leszczyca i Namysłowskiego, znajduje się niezbyt duża karczma „Pod Czerwonym Smokiem". Gospoda owa prowadzona jest przez najodpowiedniejszą postać do sprawowania tej funkcji, to jest Żyda – Ozjasza Szechtera, który wprawdzie dolewa wody do piwa, lecz za to prześciga się w gościnności, widząc tak wspaniałych przyjezdnych. Ugości ich: „A jakzie, a jakzie, jako u khóla w Warsiawie. Bo wsiści wiedzą, zie Icek ziadna sielma, ziadna osiuśta. U Ićka wsiśtko psiednie!" Zaraz gdy panowie bracia zasiądą do stołu, pojawią się na nim półgęski, wino i kapusta kwaśna z grzybami. Potrawy są dobre, jedynie wino, zwane przez Icka szumnie węgrzynem, może wzbudzić u panów braci posiadających biegłość ***znajomość trunków*** pewien niepokój: „Icek, czarci synu! To nie żaden węgrzyn, jeno ruskie popłuczyny"...

Panowie Leszczyc i Namysłowski długo piją w milczeniu. Na pytanie jednak, czy przyczyną ich nastroju nie są może podłe trunki, któryś odpowie w końcu:

– Mości panowie. Nie frasujemy się z powodu trunków, jeno z powodu pijanicy.

Ma się rozumieć, iż Swawolna Kompania zapyta natychmiast o owego moczygębę. Drugi z panów husarzy odpowie wówczas:

– Wiecie, waszmościowie, smucimy się z powodu imć pana Lubienieckiego... Widzicie, wysłaliśmy z wojska dwóch deputatów po pieniądze do Rawy... A ci zawitali do Lubienieckiego, bo to sławny moczygęba i wydmikufel... Brzuch ma jak beka, a gębę niby konew do piwa. No i nasi panowie bracia wpadli, bo Lubieniecki, jak już kogoś ugości, to już tak łatwo nie wypuści. A zwłaszcza takich, którzy chcą się z nim zmierzyć w piciu. Boże mój, ilu też ludzi pomarło z przepicia u tego pijanicy... A my posłani zostaliśmy po to, aby naszych towarzyszy od niego wydobyć. Wydmikufel by się zgodził, ale wtedy, gdy się go przepije. A to trudna sprawa...

Po tych słowach zapadnie cisza. Upłynie nieco czasu, gdy nagle pan Namysłowski podniesie głowę i powie:

– A może waszmościowie spróbujecie nam pomóc? Ten, kto wybawi naszych deputatów z mocy Lubienieckiego, zyska wdzięczność całego wojska kwarcianego.

Pomóżcie nam, spróbujcie go przepić, jeśli jest w was krew prawdziwych Sarmatów!

Jak sądzę, słowa te powinny stanowić godne wyzwanie dla prawdziwego szlachcica polskiego. Tak zatem Swawolna Kompania powinna teraz spróbować zmierzyć się z wielkim pijanicą na głębokość swych gardzieli i pojemność brzucha. W końcu **Panowie Gracze są prawdziwą szlachtą polską**, a wszyscy wiedzą, że chłopska rzecz – siła jeść, siła pić – szlachecka.

Sławny pijanica

Zapewne Panowie Gracze zechcą dowiedzieć się czegoś bliższego o imć panu Lubienieckim. Otóż zarówno Leszczyc, jak i Namysłowski nie wiedzą o nim zbyt wiele. Pomimo iż husarze słyną w całej Rzeczypospolitej jako wielcy pijanice, zaś wojsko nazywa się kwarcianym od faktu, iż żołnierze pijają w nim wszelakie trunki kwartowymi szklanicami, nie odważyli się przekroczyć progu dworu moczygęby. Wiedzą jedynie, że Lubieniecki mieszka w nadzwyczaj okazałym dworze w Starosielcach wraz z liczną służbą. Folwark jego wygląda potężnie, toteż niechaj Panom Graczom nawet nie postanie w głowach myśl, że mogliby urządzić zajazd na niego.

Teraz pora dowiedzieć się, jak wedle słów husarzy wygląda sam pijanica. Pan Lubieniecki nieczęsto wychodzi ze swego dworu, wszyscy wszakże znają go jako wysokiego, nadzwyczaj grubego szlachcica o czerwonym nosie i krótkiej, czarnej brodzie. Lubieniecki słynie z pijackich skłonności, a także lubi przetrzymywać długo swoich gości, toteż kto tylko może w okolicy, unika jego dworu jak ognia. Jeśli wszakże brak jest chętnych do picia, sławny pijanica wyjeżdża wraz z liczną świtą na rozstajne drogi i tam zaczaja się na każdego, kto tylko przejeżdża. Człowiek, który nieopatrznie się tam znajdzie, proszony jest „na głębszego", a więc przed oblicze opilca, i musi pić dotąd, dopóki nie zwali się z nóg. Takie spotkania są jednak znacznie bezpieczniejsze niż bezpośredni kontakt z pijanicą w jego dworze. Przebywając poza Starosielcami, pan Lubieniecki słynie z wielce humanitarnego sposobu postępowania. Nie przymusza nikogo do spełniania duszkiem kwartowych szklanic, pozwala odetchnąć, choć i to nie za długo. Za to w swym dworze moczygęba staje się nadzwyczaj bezwzględny i biada temu, kto przekroczy jego progi.



Tyle właśnie dowiedzieć się mogą Panowie Gracze od obu towarzyszy. Ma się rozumieć, że zdecydują się ruszyć do dworu pijanicy lub też podjąć inną próbę ratowania deputatów. Jeśli jednak stchórzą, powinni spotkać Lubienieckiego na rozstajnych drogach i zostać popojeni miodem, piwem i gorzałką.

Jak mniemam, resztę wieczoru nasi Panowie Bracia spędzą na piciu z Namysłowskim i Leszczycem, którzy bynajmniej nie mają tak słabych głów jak twierdzili, a dzień skończy się dla nich na śpiewach w rodzaju:

jestem sobie panem, gdy siedzę nad dzbanem
nie dbam ja o złoto, przepiję z ochotą
oto ja – pan, pan, oto ja pan, pan
i o nic nie dbam
całe moje zbiory, chłopy, wioski, dwory,
całe moje żniwo, poszło już na piwo
oto ja, pan, pan, oto ja pan, pan,
i o nic nie dbam

Przysługa za przysługę

Jeśli Panowie Gracze zdecydują się poruszyć temat wynagrodzenia za ową osobliwą przysługę, któryś z towarzyszy stwierdzi, iż najlepszą nagrodą będzie wdzięczność całego koronnego wojska: „Nie chcielibyście kiedyś, waszmościowie, na swe usługi kwarcianej chorągwi?" Wiadomo wszak, że zbrojna pomoc zawsze wiele znaczy w Rzeczypospolitej i może uratować niejednego w nieszczęściu. Jeśli jednak Panowie Gracze bardzo się uprą, Namysłowski i Leszczyc, poza powyższą obietnicą, zapłacą w zasadzie każdą sumę, ma się rozumieć w granicach rozsądku, ale dopiero po skończonej pracy.

Poranek

Poranek po całonocnej pijatyce może okazać się nader nieprzyjemny, zwłaszcza dla tych z Panów Braci, którzy posiadają słaby Łeb Szlachecki. Starosta Gry winien pamiętać także, iż szlachta polska nie cierpi nigdy na dolegliwości zwane kacem. Jeśli nawet bohaterowie Panów Graczy źle się poczują, przyczyną ich stanu nie będzie zbawienna moc miodu, piwa i wina, lecz po prostu paskudne ingrediencje, które karczmarz dolewa do swych trunków, oszukując w ten sposób gości.

Po śniadaniu, Swawolna Kompania zechce jechać zapewne do Starosielec, aby stanąć tam oko w oko z pijanicą. Jeśli przed odjazdem ktoś spyta prowadzącego karczmę Żyda o Lubienieckiego, ten załamie ręce:

– Pan Lubieniecki wielki pan... Wielki szlachcic. Jeno, jak powiadają, lepiej nie jeździć do niego. On ludzi miodem i winem poi. On sthaszny... A wielu już go prziepić phóbowało. I ziaden nie dał hady... A ilu pomahło... Oj wej... Pan Lubieniecki bećkę piwa we chwilę łyka...

Sławny moczygęba

Po niezbyt długiej podróży Swawolna Kompania dojedzie wreszcie do celu podróży. Oczom naszych bohaterów winien ukazać się wielki dwór otoczony wałem ziemnym i palisadą. Tuż przy gościńcu znajdują się ogromne, zaryglowane wrota. Jeśli nasi szlachcice zbliżą się do nich, słudzy Lubienieckiego najpierw okrzykną ich z góry, a potem otworzą drzwi, odsłaniając szeroką aleję prowadzącą aż do głównego budynku. Na prawo odeń (patrząc ze strony Panów Graczy) widoczna będzie stajnia. Sam dwór ma szeroki ganek, stromy dach i cztery alkierze. Całe gospodarstwo wygląda na dostatnie i wzorowo utrzymane. Panowie Gracze powinni zwrócić uwagę przede wszystkim na wielką liczbę czeladzi. Wielu zbrojnych hajduków trzyma straż na palisadzie i przy stajni... Zdobycie tego miejsca naprawdę nie leży w możliwościach Panów Graczy.

Na ganku, schylony w ukłonie, czeka już na naszych bohaterów stary szlachcic o posiwiałych włosach i sumiastych wąsach opadających daleko poza podbródek. Jest nieco przygarbiony, lecz zarazem bystry, a wiek w niczym nie zmącił jego sił. To klucznik Gerwazy – najbardziej zaufany sługa – prawa ręka pana Lubienieckiego. Sługa ów jest bardzo wierny swojemu panu. Jeśli ktoś w jego obecności ubliży w jakikolwiek sposób wielkiemu pijanicy (zwłaszcza odmawiając spełnienia toastów), Gerwazy gotów jest wyzwać go na pojedynek. Klucznik to świetny rębajło – nosi przy pasie czarną szablę, co wymownie świadczy o jego predyspozycjach, a w walce jest niezmiernie trudny do pokonania. Stosunek Gerwazego do Swawolnej Kompanii zależy zatem od tego, jak ta ustosunkuje się do Lubienieckiego. Jeśli Panowie Gracze odnosić się będą z szacunkiem do Gerwazego, może nawet podszepnąć im sposób rozwiązania problemu (patrz dalej). Teraz jednak pokłoni się nisko, po czym powie:

– Witam, witam waszmościów i do nóg upadam. Prosimy, prosimy w nasze skromne progi.

Gdy czeladź odprowadzi konie panów braci do stajni, Gerwazy poprowadzi Swawolną Kompanię do izby gościnnej, gdzie usadzi ich przy ogromnym stole. Izba owa jest duża, a na jej ścianach, jak w większości dworów szlacheckich, wiszą gobeliny, tureckie makaty, skrzyżowane szable, pistolety i zbroje. Gdy bohaterowie Panów Graczy zasiądą już wokół stołu, pojawi się sam pijanica. Zatrzymajmy się na chwilę przy owej personie, pełni bowiem ona główną rolę w niniejszym dyariuszu.

Lubieniecki to potężny, wysoki i niezwykle gruby szlachcic. Ma się rozumieć, iż jak każdy szanujący się pijanica posiada duży, czerwony nos, krótką, czarną brodę i nieco przerzedzoną, podgoloną czuprynę. Lubieniecki jest nadzwyczaj gościnny – nie poskąpi niczego w swoim dworze, wpada jednak w gniew wówczas, gdy ktoś spróbuje uczynić tak niegodną rzecz, jak uchylić się od picia. Ale teraz, gdy stanie u szczytu stołu, odezwie się w te słowa.

– Witam i ja was, mości panowie. Jam jest Jan Lubieniecki herbu Sas. Nie mogę nacieszyć się nigdy gośćmi, dlatego (te słowa zabrzmią nieco groźnie) nigdy ich przed czasem z dworu mego nie wypuszczam. Gościnność bowiem jedyną moją przywarą jest. Siadajcie teraz do mego skromnego jadła.

Wnet po tym służba pocznie wnosić owo skromne, niemal postne jadło. I tak na stole znajdą się kolejno: dzik pieczony na wolnym ogniu, półmisek z kuropatwami, drugi półmisek z bażantów, trzeci z kapłonów, bigos hultajski z mięsem, rosół z indyka, barszcz do popicia, misa z chlebem, pstrąg smażony w winie węgierskim i wiele innych smakołyków. Do picia służba poda przedniego, acz lekkiego węgrzyna i piwo. Już wówczas Swawolna Kompania zauważyć może, iż krząta się przy nich dużo uzbrojonej czeladzi. Za każdym z bohaterów Panów Graczy znajduje się sługa dolewający skwapliwie do kielicha, aby nikt nie mógł czasem zapomnieć o obowiązku spełniania kolejnych toastów. Pierwszy z nich rozpoczyna sam Lubieniecki za zdrowie miłych gości, drugi kolejno Gerwazy, a potem ma się rozumieć kontynuuje je Swawolna Kompania. Nikt nie może uchylić się od picia. Hajducy na siłę wlewają wino do pucharów. Jeśli któryś z panów braci zacznie protestować, Lubieniecki zakrzyknie z oburzeniem:

– Co, ze mną się waćpan nie napijesz?!



Jeśli dany szlachcic będzie dalej uchylał się od picia, Gerwazy poruszy niespokojnie wąsami i położy dłoń na szabli, po czym rzeknie danemu szaraczkowi z cicha, że: „Tutaj pić każdy musi, nawet jeśli chory"!

Tak zatem Swawolna Kompania nie może uchylić się od picia. Jeśli ktoś wpadnie na pomysł, aby schować swój kielich pod stół, na nic mu się to nie przyda, bowiem siedzą tam dwaj hajducy i w miarę możliwości dolewają do kielichów. Nic nie pomoże też odwrócenie dnem do góry swojego pucharu. Naczynia, które podano Panom Braciom, zowią się w danej Polsce „kubek w kubek", bowiem na drugiej stronie pucharu znajduje się takaż sama czasza, jak i na pierwszej. Mamy nadzieję też, że nikomu nie przyjdzie na myśl, aby wylać wino i poderwać się od stołu. Ktoś, kto tak zrobi, a tym samym złamie staropolskie zasady gościnności, zostanie natychmiast usadzony siłą przez hajduków.

Przy pierwszym podobnym zachowaniu Lubieniecki uśmiechnie się tylko i z wymówką w głosie powie: „Węgrzyn nie pszeniczka, bratku, kurki nie wydziobią." Podczas kolejnych prób może być bardziej nieprzyjemny.

W ostateczności skończyć się to może pojedynkiem z Gerwazym, a więc usieczeniem Pana Brata.

Corda Fidelium

Na koniec Lubieniecki uśmiechnie się z lekka, po czym powie, iż chciałby wypić raz jeszcze za zdrowie goszczących u niego Panów Braci. Następnie Gerwazy przyniesie z sąsiedniego pokoju wielki kielich. Naczynie owo służy, rzecz jasna, do picia, a w swoim ogólnym zarysie przypomina odwróconą czaszę kościelnego dzwonu. Jest to kulawka, co znaczy, iż kielich ów nie ma nóżki i nie można postawić go na stole, bowiem zawartość po prostu się wyleje. Na naczyniu owym widoczna jest łacińska sentencja: „Corda Fidelium". Kielich ów mieści mniej więcej 1 garniec, a zatem 4 litry wina, co może przerazić nieco niektórych spośród Panów Graczy.

Gerwazy da swemu panu Corda Fidelium do ręki, następnie napełni je winem aż po brzegi. Teraz pijanica skłoni się z lekka, po czym powie:

– Mości panowie! Chciałby teraz wypić zdrowie tak dostojnych gości.

Następnie przytknie kielich do warg i pocznie doić go powoli, acz skutecznie, w końcu, ku trwodze panów braci, przechyli się w tył i oderwie od ust puste naczynie. Zaraz potem pogładzi się po brzuchu, uśmiechnie z lekka, a Gerwazy weźmie Corda Fidelium, po czym wręczy je najmniejszemu i najbardziej lichemu Panu Bratu spośród Swawolnej Kompanii (dobrze, jeśli byłby nim cudzoziemski pludrak). Następnie kielich napełniony zostanie po brzegi przednim węgrzynem, a Lubieniecki powie:

– No, mości panowie! U mnie taki zwyczaj, że nikt z mego dworu nie odjedzie, póki tego kielicha do dna nie wypije. Zdrowie wasze w gardła nasze! Pij waść do dna z Bożą pomocą!

Teraz oczywiście wyróżniony bohater Pana Gracza powinien począć pić z Corda Fidelium. Wszelkie sprzeciwy nie wchodzą w grę. Jeśli zdarzy się (najpewniej tak będzie), że któryś z Panów Braci nie wytrzyma i oderwie kielich od ust zanim wypije wszystko Lubieniecki roześmieje się wesoło:

– Oooo! Nie dopiłeś brateńku! Dalej, dolejcie mu, dolejcie!

Jak zatem widać, każdy z członków Swawolnej Kompanii będzie musiał pić dopóty, dopóki jednym tchem nie wypije całej zawartości kielicha, albo też nie zwali się na ziemię. Gerwazy czuwa, więc za każdym razem, kiedy któryś z pijących oderwie Corda Fidelium od ust, natychmiast doleje mu do pełna. Ceremonia owa odprawiona zostanie z udziałem każdego z bohaterów Panów Graczy.

Jak pić z Corda Fidelium?

W trakcie picia z kielicha odwołać się musimy, niestety, do pomocy kości. Z jednej strony Panowie Gracze nie mogą przecież przepić pijanicy zbyt szybko, z drugiej zaś powinni mieć jakąś szansę na pokonanie Lubieneckiego. Jak już wspominałem, kielich mieści cztery litry wina. Oznacza to, że po wypiciu każdego Starosta Gry wykonać powinien test Cechy **Łeb Szlachecki** pijącego. Za pierwszym razem ujemny modyfikator wynosi -10. Powodzenie tego testu oznacza, że Pan Brat

z powodzeniem wypił jedną czwartą Corda Fidelium. Jeśli pije dalej, następny test wykonujemy z modyfikatorem -20, jeszcze następny -30. Pomyślne wykonanie ostatniego testu, w którym obowiązuje modyfikator -40 oznacza, że dany pan brat z powodzeniem wypił wszystko, co tylko znajdowało się w kulawce.

Ma się rozumieć, jeśli któryś z testów się nie powiedzie, oznacza to, że dany bohater Pana Gracza zakrztusił się i oderwał kielich od ust. Oczywiście kielich zostanie natychmiast napełniony przez Gerwazego i serię testów przeprowadzić należy od nowa.

Jest rzeczą oczywistą, iż gdy z Corda Fidelium pije Lubieniecki, nie wymaga to żadnych testów. Wielki pijanica może wypić tyle kielichów wina, ile tylko chce i w niczym nie umniejsza to jego sprawności.

W trakcie picia Lubieniecki wygłosi wiele wesołych toastów w rodzaju: „Chluśniem, bo uśniem!", „No to cyk!", „No to bach! Magdę w piach!", czy „Człek nad apetyt jeść nie może – pić może!". Oczywiście w miarę upływu czasu każdy pijący z kielicha odczuje działanie wina. Osoby mające słaby ***Łeb Szlachecki*** najdalej po kilku minutach (nawet jeśli uda się im wypić wszystko z kielicha) osuną się na ziemię, zaś bardziej zaprawieni w pijackich zawodach bohatersko wytrwają nawet pół godziny. Wszyscy, którzy polegną na placu boju, ockną się następnego dnia na łożu w jednym z alkierzy troskliwie odniesieni tam przez służbę Lubienieckiego.

Deputaci

W czasie kiedy trwa biesiada panowie deputaci chorują w jednym z alkierzy dworu Lubienieckiego. Strzeże ich czterech hajduków (dwóch przechadza się pod oknami, dwóch zaś pełni wartę przed drzwiami). Nie chcą dopuścić do słabujących nikogo twierdząc, iż panowie deputaci ciężko chorują. Obaj towarzysze wojskowi cierpią na skutek kilkudniowej biesiady z Lubienieckim i dopiero za tydzień będą mogli wstać z łoża. Wcześniej są po prostu nie do życia, a dwór Lubienieckiego opuszczą najpewniej w kolasie lub na wozie, na sianie. Jeśli któremukolwiek z Panów Braci wpadnie do głowy pomysł, iż można spróbować zakraść się do nich w nocy, Starosta Gry winien na to pozwolić. Po długich trudach i staraniach dany szlachcic będzie mógł dotrzeć do strzeżonego alkierzyka tylko po to, aby stwierdzić, iż jeśli chce wykraść w tak podły sposób gości Lubienieckiego, musi wynosić prawie nieprzytomnych deputatów na własnych plecach i przejść z nimi przez dwór, strzeżone podwórze i palisadę nim znajdzie się na gościńcu.

Jeśli Swawolna Kompania napomknie w trakcie biesiady o celu swego przybycia lub deputatach, Lubieniecki nie będzie ukrywał, iż gości dwóch panów towarzyszy, którzy jednak: „pochorzeli mocno od trunków, ale wnet wstaną i będą mogli pić razem z nami".

Oto skutki picia wódki

Jeśli nikt z Panów Braci nie zdołał wypić do końca Corda Fidelium, całkiem prawdopodobne jest, iż wszyscy obudzą się rano w alkierzu, troskliwie ułożeni w miękkiej pościeli przez hajduków Lubienieckiego. Zaobserwują przykry fakt – nie mają szabel ani innej broni, a zainterpelowany o to Gerwazy stwierdzi, iż ma je w swojej pieczy, aby Panowie Bracia nie wyrządzili sobie krzywdy po pijanemu. Nie zwróci oręża za żadne skarby, chyba, że nasi bohaterowie będą opuszczać dwór. Z rana słudzy pijanicy grzecznie, lecz stanowczo zaproszą panów braci na obfite śniadanie, po którym Lubieniecki znowu wyciągnie Corda Fidelium. Epilogu można się już domyślać. Należy pamiętać, iż wkutek nadużycia trunków, szanse na wychylenie Corda Fidelium znacznie zmalały, dlatego Starosta Gry powiększyć powinien opisywane modyfikatory do picia z kielicha o dodatkowe -5%.

Pijacki zakład

Jeśli Lubieniecki w jakikolwiek sposób dowie się o zamiarach Swawolnej Kompanii, roześmieje się głośno, po czym powie:

– Mości panowie, skoro gości moich wykraść chcecie, wiedzcie, że nie wcześniej się to stanie, aż któryś z was, lebo przyjaciel wasz jakiś Corda Fidelium od jednego



przyłożenia wydoi. Jeśli tak się stanie, na mój honor przysięgam, że obu deputatów natychmiast zwolnię!

Jak zatem widać Swawolna Kompania może teraz próbować przepić pijanicę lub, co wydaje się bardziej realne, spróbować pomyśleć nad innymi sposobami wyjścia z całej sytuacji. Pomocą może okazać się Gerwazy. Jeśli Panowie Bracia nie obrażali zbytnio jego pana, a do starego sługi odnosili się z szacunkiem, szepnie komuś w ucho: „Jeśli pana mego przepić chcecie, szukajcie starego bernardyna, co go w klasztorze zwą Baryłą".

Jeśli Swawolna Kompania oświadczy Lubienieckiemu, iż przyjmuje jego warunki, ten poleci Gerwazemu, aby oddał im szable i rusznice, a nawet dozwoli, aby opuścili dwór, by odetchnąć przed czekającymi ich zadaniami. W innym przypadku nie zgodzi się wypuścić swoich gości przed upływem co najmniej tygodnia, co znaczy, iż bardziej chorowici Panowie Bracia mają szansę umrzeć do tego czasu z przepicia.

Kto przepije pijanicę?

Jak zatem wspominałem, Swawolna Kompania może teraz opuścić dwór Lubienieckiego, aby szukać sposobów ratunku. Jeśli Gerwazy powiedział jej o tajemniczym bernardynie, Panowie Gracze mogą szukać teraz najbliższego klasztoru pod wezwaniem św. Bernarda. Jeśli jednak zadarli z klucznikiem, normalne jest, iż swoje kroki skierują do najbliższej karczmy. W okolicy są bowiem dwa miejsca warte odwiedzenia. Wspomniany już klasztor i gospoda „Pod Czarcią Wierzbą", która znajduje się na trakcie o milę na południe od Starosielec.

Pod Czarcią Wierzbą, czyli oleum cudowne

Karczma wspominana jest dużym, krytym słomianą strzechą budynkiem otoczonym solidnym, drewnianym płotem. W chwili, kiedy przybywa doń Swawolna Kompania w izbie gościnnej przebywa co najmniej kilkunastu panów braci – w zasadzie sama okoliczna szlachta wracająca z pobliskiego jarmarku. Gospoda owa wygląda tak, jak wyglądać może karczma tylko w dawnej Rzeczypospolitej. Pije się tu i bije, jest rojno, gwarno, wesoło. Pod oknem kilku podpitych Mazurów – pewnie od niedawna osiadłych na Rusi – rżnie w karty z jakimś szlachcicem spod Worni. Gdy Panowie Bracia wejdą do gospody i spędzą tam dłuższą chwilę, znienacka Mazurzy poderwą się z okrzykami:

– Kantujesz, psi synu, kostero!

Potem chwycą nieszczęsnego Litwina za hajdawery, odwrócą go głową w dół i poczną wytrząsać z pieniędzy i ukrytych za pasem asów. Z kolei kilku innych panów szlachty stoi przy szynkwasie, rozprawiając żywo o jakimś zajeździe.

– Pozew mi wręczył zdrajca, taki syn! – drze się najgrubszy z nich wszystkich. – Woźnego kazałem kańczugami osmagać, papier zjeść, ale i tak uznali, że pismo doszło. Już ja mu pokażę, szelmie! Zaraz ludzi najmę, zaraz do dworu przyjadę i co moje, to wezmę!

– Na Boga, toż to kryminał – poczną upominać go drudzy. – Waćpana infamisem ogłoszą!

Inna z kolei grupa, siedząca na środku izby, z ożywieniem dyskutuje sprawy związane z najbliższym poborem podatku pogłównego. Gdzieś indziej panowie bracia omawiają wdzięki jakowejś Jadźki szynkarki, co to ponoć każdemu daje, co tylko ma najdroższego schowane między nogami.

Miejmy nadzieję, że Panowie Gracze nie zechcą wywołać w szynku bijatyki. Bowiem gdy tylko zasiądą za stołem, pojawi się przy nich znienacka mały, wychudzony szlachetka o wielkich, kaprawych oczach i wysuszonej twarzy. Przedstawi się im jako imć Janusz Gąsiorowski, a dla kompanów po prostu „Gąsior", po czym odezwie się w te słowa:

– Waszmościowie, poratujcie pana brata w potrzebie... Wszak Sarmacją jesteśmy i szlachtą, a nie jakowymiś tam kupczykami, co to jeden na drugiego wilkiem patrzy. Karczmarz, łyk wściekły, ze wszystkiego mnie ograbił, gdym jeno o tydzień dłużej został niż się zapłaty należało. Pragnienie mam straszne, dajcie choć kropelkę wina...

Jeśli Panowie Gracze ulitują się nad nieszczęśnikiem, dowiedzą się, iż Gąsiorowski jest drobnym szlachetką gdzieś spod Bracławia i dawno już przepił wszystko – dwór, dwie wsie, kontusz, a nawet ostatniego konia i teraz wiesza się u rękawów okolicznych panów braci. Pijąc wino, pocznie szeroko rozwodzić się nad swoją niedolą: „To wszystko nie przez moją chęć do trunków wielką, bom wszak szlachcic i po szlachecku piję, jeno przez szelmów Ormian i Żydów, com u nich pożyczki wziął pod zastaw majętności. Ci to mię zgubili. A pożyczki na zboże czyniłem, coby gorzałki napędzić i potem ją sprzedać z zyskiem – tu beknie głośno – jeno, że do mnie kompanija zacna przyjechała, to i uraczyć ich musiałem, tak i wszystkie beczki z wódką poszły. A jak poszły, to ja znowu do Ormian iść musiałem..." Na koniec Gąsiorowski stwierdzi, iż pragnie pokutować za błędy młodości i w tym celu wstąpi do klasztoru, najchętniej zaś do bernardynów, bo pijanice wielcy i brzuchy jak beczki miewają.

Jeśli Swawolna Kompania nie będzie ustawać w napełnianiu kielicha Gąsiorowskiego, stary szlachcic rzeknie im tak:

– Wiecie co, waszmościowie, mam tajemnicę jedną, tylko mnie znaną. Ale z wami się nią podzielę. Otóż kiedyś w domu stworzyłem oleum cudowne. Gdy się go zażyje, tedy każdego, nawet największego pijanicę przepić można. Taką moc ma cudowną, że zaraz do głowy idzie i pozwala, by każdy herbowy człek pić mógł do woli.

Jeśli Panowie Bracia zainteresują się owym tajemniczym medykamentem, Gąsiorowski wyjmie zza pazuchy ostatnią buteleczkę oleum i, zanim uśnie, wręczy ją Swawolnej Kompanii. Buteleczka nie jest duża, a oleum starczy jedynie dla trzech osób. W bliższym kontakcie okazuje się, że mikstura owa pachnie jak nawóz koński zmieszany z siemieniem lnianym i ma również podły smak. Jednak, co najważniejsze, dodaje każdemu używającemu jej szlachcicowi, powiedzmy, jakieś 30 pkt. do **Łba Szlacheckiego**. Uzbrojona w tak potężny oręż Swawolna Kompania może zatem ruszać wprost do Lubienieckiego. Nadmienić wypada wszakże, iż jeśli ktoś, kto zażył oleum, wpadnie w stan silnego upojenia, po przebudzeniu będzie ciężko chorować i to znacznie dłużej niż zwykle. Po prostu specyfik ten nadzwyczaj źle wpływa na żołądek.

Klasztor oo. Bernardynów

W klasztorze tym mieszka brat zwany Baryłą. Zabudowania owego świętego przybytku postawione są z kamienia i otoczone wysokim murem. Swawolna Kompania może uzyskać zgodę na rozmowę z przeorem, który zawiadomi Panów Braci, iż niestety szacowny brat Michał (czyli Baryła) jeździ właśnie jako kwestarz po okolicznych dworach i może być spodziewany najdalej za tydzień. Mnisi znają mniej więcej kierunek, w którym się udał, toteż Swawolnej Kompanii nie pozostaje nic innego, jak podążyć się w tamtą stronę.

Brat Baryła

Jeśli Swawolna Kompania uda się we wskazanym przez mnichów kierunku i pocznie rozpytywać po dworach za kwestarzem, usłyszy, że owszem – był tu już taki, lecz pojechał nie wiadomo dokąd. Jednak już pod wieczór Panowie Bracia napotkają na równej drodze chłopską furkę zaprzężoną w dwa woły. Wóz załadowany jest workami ze zbożem, połciami słoniny i baryłkami z piwem, jedzie zaś dziwnym trafem zygzakiem – od jednego pobocza, do drugiego. Gdy nasi bohaterowie podjadą bliżej, okaże się, że na furze siedzi gruby mnich o czerwonej twarzy z czterema podbródkami i śpiewa jakąś łacińską pieśń kościelną, pociągając mimochodem z gąsiorka. To właśnie jest wielebny brat Baryła.

Gdy Swawolna Kompania podjedzie bliżej, mnich przestraszy się nieco, wkrótce jednak zorientuje się, że nie ma do czynienia ze zbójami, lecz z naszymi Panami Graczami.

Brat Michał powinien łatwo dać się przekonać do działania w zaszczytnym celu, jaki mu przedstawią. Wspomni jednak, że Lubieniecki niezbyt lubi jego skromną osobę, bowiem niegdyś, kiedy kwestował, miał nieszczęście wypić cały Corda Fidelium. Jeśli jednak Panowie Gracze zapewnią go, iż nic mu nie grozi ze strony pijanicy i ręczą swoim honorem za jego zdrowie, zdecyduje się udać do Starosielec. Jadąc tam, Swawolna Kompania powinna mieć z nim ciężką przeprawę. Ledwie ujadą ze ćwierć mili, znienacka brat Baryła stwierdzi, iż zaschło mu w gardle, w związku z czym winni wstąpić do najbliższej karczmy. Jeśli nasi bohaterowie sądzą, że nie zabawią tam długo, są w głębokim błędzie. W dość szybkim czasie bernardyn poważnie nadszarpnie ich fundusze, zamawiając kilkanaście gąsiorów miodu, piwa i wina, na dalszą drogę zaś zażyczy sobie pokaźnego gąsiora gorzałki. Trudno będzie przemówić mu do rozumu, jako że brat Baryła przewyższa wszystkich bohaterów wzrostem, brzuch ma niby beczka, a pięści jak bochny. Gdy się uprze – nie sposób ruszyć go z miejsca. A ledwie Panowie Bracia wyprowadzą go z gospody, zatrzyma się przy następnej karczmie, wołając:

– Mości panowie, suszy mnie! Nie chcecie chyba, abym wam sczezł po drodze!

W takich warunkach Swawolna Kompania dotrze do Starosielec dopiero po południu następnego dnia. Braciszek Baryła wyśpi się jednak nieco na wozie, wytrzeźwieje i będzie w stanie sprostać wyzwaniu rzuconemu przez Lubienieckiego.

Zakończenie

Ma się rozumieć, iż koniec końców bernardyn wypije całe Corda Fidelium. Lubieniecki, kiedy go zobaczy, załamie ręce i zawoła:

– Waszmościowie, kogoście mi sprowadzili?! Toż on całą moją piwnicę spustoszy!

Jako honorowy człowiek zezwoli jednak, by Baryła napił się z kulawki. Kiedy okaże się, że został pokonany, nakaże wymościć słomą wóz, załadować nań obu deputatów, a potem powierzy ich opiece Panów Braci. Następnie obdaruje Swawolną Kompanię złotymi kielichami, prochownicami i bronią (jednak w granicach rozsądku), potem zaś, nieco załamany, poprosi, aby opuścili jego dwór, gdyż musi nieco pocieszyć się po porażce. I jako się rzekło, zamknie się z Gerwazym w piwnicy i pić będzie przez siedem dni.

Konotacje

Hajducy pana Lubienieckiego

Żywotność 88
Krzepa 48%
Zwinność 51%
Mądrość 36%
Odwaga 38%
Fantazja 34%
Zmysły 55%
Łeb Hajducki 54%

szabla 15 węgierka 1k50
rusznica 6 rusznica 1k100+50 albo pistolet 1k50+35

jazda konna 59%
wytrzymałość 39%
ogłuszenie 54%

Mazurzy

Żywotność 79
Krzepa 52%
Zwinność 45%
Mądrość 41%
Odwaga 48%
Fantazja 54%
Zmysły 55%
Łeb Szlachecki 44%

szabla 15 węgierka 1k50
rusznica 6 rusznica 1k100+50 albo pistolet 1k50+35

jazda konna 59%
czytanie/pisanie 16%
wytrzymałość 39%
ogłuszenie 44%

POSPOLITE RUSZENIE

Siły zbrojne Rzeczypospolitej, w przeciwieństwie do większości krajów zachodnich, składają się z niewielkiej liczby wojsk zaciężnych, pozostających na żołdzie, oraz ogłaszanego na sejmie pospolitego ruszenia. Z tytułu posiadanej ziemi każdy szlachcic, na wezwanie króla, obowiązany jest do stawienia się konno i orężnie do obrony kraju w ramach *expeditio generalis* (wyprawy powszechnej). Idea ta sama w sobie nie jest zła, jeśli zliczyć liczebność powstałej w ten sposób armii. W istocie jednak ten zjazd szlachty zwykle bardziej przypomina odpust czy jarmark albo wędrówkę ludów, niż zbiórkę wojskową. Jeśli ktoś bowiem czuje w sobie bojową wenę ku wojaczce, zaciąga się do komputu wojsk koronnych czy litewskich (w zależności od lokalizacji swojego majątku) i tam staje, by bronić granic. Pozostali zaś, kochający się w dostatkach, spokojni domatorzy nigdy specjalnie nie garną się, by własną piersią w polu zastawiać Rzeczypospolitą. Zajęci jeśli nie strzyżą owiec, to żniwami czy siewem, wyprawę powszechną traktują jako zło konieczne, wadzące wielce w zarządzaniu majątkami. Ruszają też na nią, zabierając całe rucho domowe, by niegodziwy sąsiad, korzystając z nieobecności właściciela, dworku nie zajechał i dóbr nie zrabował. Jak pisał Henryk Sienkiewicz:

„Kulą żelazną u nóg tego wojska był nieprzeliczony zastęp wozów, koni zapaśnych i pociągowych, bydła przeznaczonego na spyżę, a zwłaszcza sług pilnujących namiotów, sprzętów, jagieł, krup i bigosów, a wszczynających z lada powodu kłótnie i zamieszanie.

Taki właśnie bezładny i hałaśliwy obóz wojskowy jest tłem scenariusza poniższej przygody. Pospolite ruszenie może zostać zwołane na którąś z wojen, jakich mnóstwo toczyło się przez cały siedemnasty wiek. Wystarczy otworzyć pierwszą z brzegu książkę, traktującą o tym okresie, albo po prostu zajrzeć do *Kalendarium najważniejszych wydarzeń...* na str. 322-324 podręcznika. Nie musi to być, rzecz jasna, pospolite ruszenie całej Rzeczypospolitej. Wystarczy lokalne, koniecznie w którymś z południowo-wschodnich lub wschodnich województw, ku poskromieniu znacznej kupy grasantów,

rozpuszczonych Kozaków zajeżdżających dwory i dobra szlacheckie albo zorganizowanej ekspedycji karnej przeciw jakiemuś czambułowi tatarskiemu. Lokalizacja powyższa jest niezbędna, by umotywować i uwiarygodnić niektóre opowieści o zaszłych wydarzeniach. Właściwie jedynym ograniczeniem jest, by owo *larum* zostało zwołane latem.

W biesiadzie mogą brać udział grupy panów szlachty, obdarzone niemałą już eksperiencją, jadące na pospolite ruszenie jako posesjonaci czy familianci, oraz bohaterowie całkiem niedoświadczeni, przybywający do obozu w charakterze pocztowych czy czeladzi. Starosta może również poprowadzić Panów Braci na wyprawę powszechną z rodzicem czy wujem lub innym członkiem familii, dodając w ten sposób łatwe do rozwinięcia i zapewne wdzięczne wątki oboczne.

Cała akcja zasadza się na rozgardiaszu wywołanym tą niecodzienną zbieraniną szlachty. Znany bohaterom szlachcic posprzecza się pod błahym pretekstem z innym panem bratem. Podzieli to obóz na dwie, zwalczające się wzajem, frakcje. Sporów i waśni nie będą mogli rozwiązać nawet przebywający w obozie oficjele. Sprawa przybierze jednak dużo bardziej tragiczny obrót niż wydawać się to będzie z początku. Jeden z adwersarzy zginie. Nie w pojedynku, nie od ran szabli czy czekana. Zginie plebejską, by nie powiedzieć chamską śmiercią – uduszony powrósłem. Jak to w takich przypadkach bywa, podejrzenie padnie na niedawnego oponenta denata, znanego bohaterom szlachcica. Wszystko przemawiać będzie za jego winą. Większość też w nią uwierzy. Jeden z bohaterów Panów Graczy będzie jednak wiedział, że to nieprawda.

Wstęp

Najlepiej, by pospolite ruszenie zastało panów szlachtę w majątkach (czy majątku jednego z nich), o ile takowe posiadają, albo kiedy gościć będą u rodziny, krewnych, przyjaciół lub patrona. Starosta Gry powinien uzmysłowić Panom Graczom, że w owych czasach dla większości szlachty wojna była takim samym sposobem spędzania wolnego czasu jak uczty, zajazdy czy polowania. Pospolite ruszenie zaś dla ichmościów było, jeśli nie obowiązkiem, to na pewno przyczynkiem do wzbogacenia się na taborach wroga ojczyzny. Zwłaszcza więc dla Panów Braci z **Kondycją** – *hołota* nie powinno być w ogóle kwestii czy na wojnę jechać, a tylko gdzie i kiedy się stawić.

Na miejsce zbiórki bohaterowie podróżować mogą z przygodami lub bez, w zależności od widzi mi się Starosty Gry. Istotnym faktem jest wszak, by na sam koniec drogi spotkali jakiegoś wcześniej poznanego i cenionego szlachcica, jak oni zdążającego do obozu. O ile oczywiście jako wesoła kompania mieli już jakieś przygody i takiego pana szlachtę mieli okazję poznać. W przypadku, gdy jest to grupa świeża i dopiero zaczyna awanturniczy żywot, musi poznać takiego pana brata po drodze. Starosta powinien wykorzystać jakieś nagłe nieszczęście w rodzaju pękniętej osi od kolasy czy braku towarzystwa do kielicha i zaprzyjaźnić Panów Braci z nie wylewającym za kołnierz familiantem. Akcja przygody rozpoczyna się, gdy bohaterowie wraz z nowo poznanym jegomościem – nazwijmy go Stanisław Żychliński i osadźmy w województwie bracławskim – dojeżdżają do obozu.

Obóz

Już pół mili przed obozem zdajecie sobie sprawę, że dojeżdżacie do celu. Kolorowe namioty oraz mnóstwo wozów i kolas nieodmiennie wskazują właściwy kierunek jazdy. Okoliczne łąki zapełnione są pasącymi się pod okiem służby końmi różnej maści i kondycji. Podjechawszy bliżej coraz lepiej można rozróżnić szczegóły tego dziwnego miejsca. Migoczą barwy czerwone, zielone, niebieskie, błękitne, białe na katankach, żupanach, kubrakach i kontuszach, bo pominąwszy pospolite ruszenie, w którym co szlachcic, to inny strój nosi – pominąwszy służbę pańską – i piechota każdego powiatu w inne przybrana jest kolory. Wedle obozu najechało się też z okolicy kramarzy i bazarników, którzy czując niemałą kiesę wybudowali w koło rząd szop. Sprzedają w nich wszystko, od szat do broni i jadła. Obok polowe garkuchnie dymią, roznosząc zapachy bigosów i pieczeni. W innych we trunki wszelakie zaopatrzyć się można. Nic też dziwnego, że przy onych kramikach kręci się mnóstwo szlachty zbrojnej głównie w łyżki i szklanice czy kufle. Jedząc i popijając rozprawiają to o nieprzyjacielu, to o innych ważnych treściach, tworząc nastrój bardziej odpustu czy ekskursji majowej niźli obozu wojskowego.

Zostawiwszy przed obozem tabor swych wozów, by nie wadziły w największej ciżbie, pan Żychliński zacznie rozglądać się za miejscem pod namiot i własne „obejście". Ponieważ jest dość gorąco i operuje silne słońce, szlachcic wybierze ocienione miejsce między drzewami w pobliżu stancji reszty szlachty z jego powiatu. Zaprosi

oczywiście bohaterów w gościnę. W wybranym miejscu pozostawi więc pachołka, by „prywatnego" terenu pilnował, i wraz z panami szlachtą pojedzie po wozy. Kiedy jednak bohaterowie powrócą z taborem w wybrany punkt, okaże się, że stoją tam już wozy innego szlachcica – niejakiego pana Kacpra Szczanieckigo, który pogoniwszy pachołka pana Stanisława, sam w tym miejscu naznaczył sobie obozowisko. Będzie to oczywiście powodem straszliwej awantury.

Jeśli w biesiadzie bierze udział choć jeden Podstarości, scena ta powinna zostać odegrana między nim a Starostą. Zacząć się powinno dość niewinnie, od dowcipów i przymówek, stopniowo przybierając coraz ostrzejsze tony. Racje obu panów szlachty podzielać będą również coraz liczniej gromadzący się gapie, opowiadający się to po jednej, to po drugiej stronie konfliktu. Na koniec, gdy dojdzie już do „psów", „pomiotów bisurmańskich" i „kurwy synów", a panowie szlachta porwą się do szabel i w obozie pachnieć zacznie bratobójczą walką, w całą sprawę powinien wmieszać się jakiś dygnitarz. Może to być np. wojewoda lub uznany i ceniony przez wszystkich, wiekowy żołnierz, z którego zdaniem szlachta będzie się liczyć. Winien on załagodzić i rozbroić spór, apelując do uczuć patriotycznych obu adwersarzy. Przy wtórze docinków i uśmieszków z jednej strony, a groźnych pomruków oraz cichych przekleństw i gróźb z drugiej, pan Żychliński zdecyduje się w końcu na zmianę miejsca postoju. Rozbije swoje obozowisko sto metrów dalej, na polanie pod wielkim dębem. Starosta musi w trakcie „pyskówki" dobitnie dać do zrozumienia, że Żychliński, dotknięty do żywego, istotnie groził śmiercią Szczanieckiemu.

Od czasu awantury cały obóz podzieli się na dwa ugrupowania. Ponieważ zaś wroga ani widu, niedawna zwada stanie się tematem do roztrząsania i kością niezgody między podenerwowaną, podnieconą szlachtą. Siłą rzeczy bohaterowie znajdą się pośród zwolenników pana Stanisława Żychlińskiego. Mało tego, z powodu wspólnego z nim przyjazdu postrzegani będą jako przyjaciele (ludzie) wymienionego. O ile więc pierwszy dzień zakończy się w miarę spokojnie, to następnego Panowie Bracia będą mieli okazję sprawdzić swoje umiejętności w robieniu szabelką.

Dzień w obozie

Powód jest, a okazja zawsze się znajdzie: drobna wymiana „uprzejmości" przy garkuchni czy niepochlebne zdanie o rodzinie lub wyglądzie któregoś z bohaterów i zwada gotowa. Wszelkie pojedynki na terenie obozu zakazane są wprawdzie „artykułami", ale kto by słuchał rozporządzeń. Poza terenem postoju spokojnie można wyjaśnić sobie, w niedużym gronie, wszelkie niejasności i różnicę zdań. Konotacje dwóch przykładowych przeciwników znajdują się na końcu scenariusza. Starosta Gry powinien jednak panować nad wydarzeniami i nie dopuścić do bardzo morderczych wybitek, powściągając rękę przy co celniejszych cięciach i sztychach. „Pokrojony" już teraz bohater nie będzie mógł uczestniczyć w dalszej części przygody. Można więc zapobiec zbytniemu rozlewowi krwi nasyłając na pojedynkujących się straż wojewody, która rozdzieli ich upominając i strofując, że: nie dla prywaty tutaj przybyli, jeno by ojczyźnie posługi oddać. W ten sposób można troszeczkę uatrakcyjnić narracyjne prowadzenie biesiady. Konotacje przykładowych przeciwników znajdują się na końcu przygody. Zmienić smętny nastrój sesji może również poprowadzenie zebranej w obozie szlachty na musztrę. Polecałbym Staroście przed poprowadzeniem biesiady przeczytanie adekwatnego fragmentu w rozdziale X „Potopu" H. Sienkiewicza, którego maleńki fragment w tym miejscu przytoczę.

Stawał na przykład towarzysz z kopią na dziewiętnaście stóp długą i w pancerzu na piersiach, ale w słomianym kapeluszu „dla chłodu" na głowie; inny w czasie musztry na gorąco narzekał, inny ziewał, jadł lub pił, inny pachołka wołał, a wszyscy w szeregu nie poczytywali za rzecz zdrożną gawędzić tak głośno, że rozkazów oficerów nikt dosłyszeć nie mógł.

Taki właśnie klimat musi wprowadzić podczas musztry Starosta Gry posiłkując się najlepiej zdolnościami aktorskimi Podstarościch, wcielających się w rozpasaną szlachtę. Można ten kawałek biesiady potraktować jako swego rodzaju przerywnik i chwilę oddechu w toku wydarzeń.

Chylący się ku końcowi dzień zakończyć należy oczywiście tęgą popijawą. I tutaj jest również miejsce na ingerencje Starosty. Ma on mianowicie za zadanie doprowadzić do rozdzielenia grupy. Kroku w piciu panu Stanisławowi Żychlińskiemu, w którego towarzystwie bohaterowie będą ucztować, dotrzymać powinien tylko jeden z panów braci. Po kryjomu testując więc Łeb Szlachecki nie należy ślepo opierać się na wynikach rzutów, lecz skorygować je nieco, by doprowadzić do pożądanego stanu. Po północy Panowie Bracia zwalą się jak kłody tylko trochę dłużej zdzierżywszy niż pachołkowie pana Żychlińskiego. Ten z panów szlachty, który do końca

pozostanie na „placu boju", odprowadzi bladym świtem (już po wschodzie słońca) kompletnie pijanego pana Stanisława do jego namiotu, sam zaś, poczuwszy nagle wielką niemoc w nogach, zlegnie snem sprawiedliwego u wejścia do tegoż.

Straszliwe odkrycie

Rankiem, kiedy panowie szlachta „przyjdą do siebie", obóz obiegnie straszliwa wieść. Pan Kacper Szczaniecki nie żyje. Wkrótce pod namiot pana Żychlińskiego przyjdzie straż wojewody (10 ludzi z halabardami) i wyprowadzi zaspanego i nic nie rozumiejącego szlachcica. Dowódca straży przedstawi zarzut, że jakoby:

...tuż przed świtaniem, kiedy to pan Szczaniecki położył się we swoim namiocie, by przed dniem następnym wypocząć, szlachcic Żychliński urazę głęboką po zwadzie przedwczorajszej czując, dostał się do namiotu adwersarza i tam zdradziecką i podstępną śmierć mu zadał, zadławiwszy go rzemiennym powrósłem. Pierwsze to, że wbrew artykułom obozowym postąpił, burdę onegdajszą wszczynając, wtóre, że na szlachcica w haniebny i niegodny sposób rękę podniósł, życia onego pozbawiwszy, trzecie też, że jako pospolity złodziej onego okradł, sygnet herbowy mu zabrawszy, ergo do miasta najbliższego pod strażą odstawiony zostanie i tam w wieży osadzony, wyroku sądowego czekać będzie.

De iure wojewody bracławskiego imć pana Łukasza Żółkiewskiego

Oskarżony oczywiście zacznie się bronić, że to potwarz, a on nie ma w śmierci pana Szczanieckiego żadnego udziału. Jako dowód powoła się na świadectwo jednego z bohaterów, z którym do rana ucztował. Oczywiście wymieniony Pan Brat potwierdzi *error in persona* (pomyłkę co do osoby) w oskarżeniu. Wywoła to jednak skutek przeciwny do zamierzonego. Zgromadzona ciżba szlachty zacznie krzyczeć, że:

...świadek łże jak pies, chcąc tylko kamratowi alibi sprokurować, i z pewnością z tamtym był w zmowie, ambo meliores (obaj lepsi), i takoż jako zbrodzień powinien zostać osadzony i sądzony.

Ludzie ze straży wojewody i ciżba wrogiej szlachty powinni zostać opisani przez Starostę Gry jako *vis maior* (siła wyższa), żeby nikomu z bohaterów nie wpadło czasem do głowy porwać się do szabli i przeszkadzać w aresztowaniu. Namioty, pachołkowie i całe dobro Żychlińskiego spadnie w tym momencie na głowy bohaterów. Służba, znając ich komitywę z uwięzionym panem, nie będzie oponować, chyba że Panowie Bracia zaczną obmyślać jakąś chytrą sztuczkę mającą na względzie pozbawienie szlachcica majątku. Nikt z niedawnych krzykaczy nie będzie jednak nastawał na ów majątek, traktując sprawę za zakończoną w chwili osadzenia niby-winnego.

U wojewody

Prawdopodobnie zaraz po fakcie wzięcia w areszt obu szlachty pozostali bohaterowie pójdą do wojewody, by dochodzić prawdy i poznać więcej szczegółów mordu, albo na miejsce przestępstwa, by rozpytać służbę. W drugim przypadku niczego więcej nie dowiedzą się nad to, co powiedział starszy nad strażą. Służba będzie podejrzliwa i niechętnie patrzeć będzie na stronników „pospolitego zbója", grzecznie jednak odprawi ich do wojewody, by tam języka zaciągnęli.

Starosta Gry powinien pamiętać, że w opisywanych czasach urząd wojewody był bardzo znaczny, a sami wojewodowie, patrząc po nazwiskach, wywodzili się z najświetniejszych rodów magnackich. Poza wszystkim, wojewoda jako wieki posesjonat posiadał własną armię zaciężną często liczebniejszą niż obrona potoczna całej Rzeczypospolitej, również mnóstwo hajduków i służby. Persona taka powinna więc być przez Panów Braci traktowana jak na wysokiego urzędnika przystało, z należytym szacunkiem.

Pośrodku obozu między „pospolitakami" poszczególnych powiatów stoi obszerny niebieski namiot, na turecką modłę, obstawiony ze wszystkich stron mniejszymi, choć równie wystawnymi, płóciennymi wiatami. Nad wejściem wisi kałkan z figowca ozdobiony kutym złotym cyrkułem z kamieniami tak pięknej roboty, że sama tarcza z byle hołoty posesjonata mogłaby uczynić. Główny maszt namiotu, jak to w modzie u wodzów bisurmańskich bywa, zwieńczono potrójnym buńczukiem, co w multańskich krajach godność mirzy znaczy. Przed namiotem stoi dwóch straży w niebiesko-żółtych kubatach i szwedzkich hełmach, z berdyszami. Pilnują, by byle szaraczki dygnitarzowi w sprawowaniu urzędu nie wadziły.

Pilnujący namiotu strażnicy należą do regimentu piechoty niemieckiej pana wojewody. Służą już na tyle długo, by polską mowę rozumieć. Kiedy panowie szlachta podejdą do namiotu i wyłożą o co im chodzi, po krótkiej konsultacji z kimś wewnątrz namiotu zostaną przepuszczeni. Gdyby jednak zachowywali się arogancko poczekają na zewnątrz, aż się uspokoją. Jeżeli ich bojowe nastroje wzmogą się, do dwóch strażników dołączy następnych sześciu, a Panowie Bracia zostaną grzecznie acz stanowczo odprawieni wymówką, że pan wojewoda właśnie wywczasu zażywa.

Po wejściu do namiotu stajecie oniemiali, miejsca tu bowiem więcej niźli na stancji w pokojach gościnnych. Nie dziwota więc, że pan wojewoda wolał też w lesie z resztą szlachty się pospolitować, niźli gnieść w pobliskim miasteczku. Ściany namiotu od zewnątrz płócienne w środku jedwabiami są obłożone, nie zwykłymi wszelako, ale ze wschodnim kunsztem w różne sceny opatrzonymi. Przeważają motywy roślinne choć i zwierząt, i stworów fantazyjnych wszędzie pełno. Szczegóły najdrobniejsze w onych malowidłach rozgraniczyć można, bo i w środku namiotu jasno jest jako na zewnątrz, za sprawą wszytych w ściany niby-okienek, z najcieńszego muślinu sporządzonych. Przez one, jako przez szkło weneckie, łagodne światło z dworu płynie; a przecie i dużo lepsze, bo słońca palącego pozbawione, tak że miast upału i duchoty nieznośnej, chłód i przewiew miły tu panuje. Podłoga opatrzona jest grubymi, perskimi i tureckimi kobiercami gęsto, bo miejsca wolnego, z gołą ziemią, nie znajdziesz. Jako na pokojach dworskich i tu sprzęty różne stoją, ku wygodzie mieszkańca. Za cienką zasłoną znajduje się łożnica szeroka, zasłana kapą ze złotogłowia i skórami lamparcimi; z lewej strony mebel kredensowy stoi, z różowego drzewa, z zastawą cynową, z przeciwka zaś skrzynia niderlandzka w tamtejsze motywy rzeźbiona i malowana. Pośrodku namiotu znajduje się ciężki stół, od kompletu z kredensem, założony papierami i najeżony gęsimi piórami. Za stołem siedzi niemłody już, tęgi jegomość wielce zajęty pospiesznie czynioną konotacją. Drugi mąż w podobnym do tamtego wieku podchodzi do was i prosi o cierpliwość, póki pan wojewoda listu nie dokończy.

Pan wojewoda potraktuje Panów Braci według wyglądu i sposobu zachowania. Jeśli zaczną czapkować, jak chamy przed dziedzicem, będzie patrzył na nich z góry i mówił jak do prostaków. Gracze powinni zdawać sobie sprawę, że mimo jaskrawej nierówności majątkowej jako urodzeni zajmują dokładnie taką samą pozycję społeczną jak wojewoda. Tak samo bowiem liczy się ich głos na elekcji i *veto* na sejmiku. Starosta powinien jednak przed poprowadzeniem sesji sprawdzić, kto w opisywanym województwie sprawował w owym czasie ten urząd. Niektórzy wojewodowie byli bowiem jednocześnie książętami i o ile zachodnich tytułów raczej w Rzeczypospolitej nie honorowano, o tyle do książąt z nadania litewskiego zwracano się nie omijając tytułu. Do Janusza Radziwiłła, wojewody wileńskiego, czy Jeremiego Wiśniowieckiego, wojewody ruskiego, zwyczajowo zwracano się „wasza książęca mość".

Jeśli bohaterowie wyłożą wojewodzie, że są w konfidencji ze szlachcicem Żychlińskim, ten wyjawi im wszystko co wie w sprawie:

Kiedy podniósł się w obozie rwetes, gdy pachołkowie odkryli trupa, zaraz posłano też i po mnie. Kiedym doszedł na miejsce, ciżbę szlachty'm nieprzeliczoną zastał; a wszyscy byli gardłowali, że to Żychliński Szczanieckiego w gniewie i zawiści zdusił. W namiocie, na łożnicy, leżał zewłok z powrozem konopnym na szyi zaplątanym. Siność i oczy wybałuszone, a otarcia jakoweś na gardle, nieodmiennie wskazywały na zadławienie. Na piersi i obok w pościeli leżały monety drobne, aspry tureckie, ze srebra; trzydzieści ich było. Pewnie rabuś spieszyć się musiał, albo coś go spłoszyło, bo nie wyzbierał ich też. Chociaż sprawa to dziwna, bo pachołkowie przysięgają, że pan ich takich drobnych, srebrnych, monet w podróż nie zabierał był, jeno we złocie gotowiznę woził – bo poręczniej i lżej. Aleć tam pewnie służba i gówno wiedzą, co panu się wozić zachciało. Mówili za to, że pierścień rodowy, z Korabem, Szczanieckiemu z palca ściągnięto, z którym ten się był nie rozstawał odkąd z niewoli bisurmańskiej dziesięć lat temu wrócił. Musiał się tam siła wycierpieć, bo i nigdy o tym gadać nie chciał i niewiele też o nim z wcześniejszych lat wiadomo. W jasyr poszedł, kiedy czambuł znaczny w województwo bracławskie wtargnął i szczególnie poczynał sobie w okolicach Markówki. Szczanieck, rodzinny majątek pana Kacpra, podówczas opór dał znaczny, więc Tatarzyn cały dworek wymordował i z dymem puścił. On jeno sam został. Kiedy wrócił, ledwieć go poznać było, chyba po pierścieniu, któren był przed bisurmanem uchował. Niewielu też go wcześniej znało. W okolicy też wszystkich wyrżnięto albo w jasyr powędrowali. Kiedy do mnie przybył i herbowy klejnot okazał, zaraz wśród szlachty z województwa głosy powstały, by sąsiada wspomóc. Niektórzy pańską ręką dawali, nic tedy

dziwnego, że i majątek wkrótce z ruiny się podniósł. Szlachcic to był spokojny. Tylko raz poważniejszy proces miał z krewnym jakowymś, co to presumpcję wnosił, jakoby on – to nie on. Tamten jednak wyroku nie doczekał, bo go w lasach zbóje napadli i do śmierci przywiedli. A teraz widać jemu śmierć pisana była. Tego, co go niby zabił, pod strażą do wieży kazałem odstawić, niechaj nim się sądy później zajmą; teraz nie pora, bo nieprzyjaciel w każdej chwili objawić się może. Tego drugiego za obozem mają hajducy wolno puścić. Musiałem tak postąpić, bo i pokoju w obozie bym się nie doczekał; jedni przeciw drugim by się obrócili.

Słuchając opowiadania wojewody panowie szlachta zorientują się, że ten wcale nie nastaje na osobę Żychlińskiego, a rozkaz osadzenia wydał pod presją szlachty. Bardziej szczegółowe pytania nie wniosą nic nowego do sprawy. Żychliński pod strażą sześciu hajduków wojewody jutro z rana ma zostać odstawiony do Bracławia i tam powrotu pana Żółkiewskiego oczekiwać.

Po powrocie do namiotów Panowie Bracia zaczną z pewnością roztrząsać nowiny, które przed chwilą poznali. W pewnej chwili jeden z panów szlachty przypomni sobie, że widział wczoraj bardzo dziwną personę. Z postawy i zachowania człowiek ów wyglądał na urodzonego, dziwne jednak było to, że w obozie wojskowym, gdzie byle ciura szablę czy rożenek przy boku nosi, ten bez nijakiej broni chodził. Ciekawie się ludziom przyglądał. Bohater zapamiętał go dlatego, że pytał go o Szczanieckiego. Nie było to wczoraj niczym nadzwyczajnym, bo wszyscy nowo przyjezdni zaraz obu adwersarzy poznać chcieli. Ten jednak był jakiś dziwny, zapytał i nic. Tak jakby odpowiedź wcale go nie obeszła. Zadumał się, pod nosem coś pomruczał i odszedł łeb spuściwszy. Brzmiało to jakoś tak – *...za późno, nie trza było, piekło i wszyscy diabli.* W tym momencie do rozmowy włączy się jeden ze służących, podający strawę, piwo, lub zwyczajnie podsłuchujący u wejścia mówiąc, że:

...ów nieznajomy i mnie wczoraj o Szczanieckiego pytał. Gadał jak z równym, choć wysławiał się z pańska, a na koniec to jeszcze podziękował. Myślałem, że może pijany, ale kiedym w oczy mu spojrzał, to trwoga mnie zdjęła i przeniknął smutek. Zaiste tragiczne miał rysy.

Rozpytawszy po obozie, panowie szlachta dowiedzą się, iż faktycznie w dniu wczorajszym kręcił się tu człowiek lat z wyglądu około czterdziestu, chudy i długi, ze szpakowatymi, podgolonymi w czub włosami. Wąsiska miał srogie i dumne, aleć i sporo czasu się nie golił, bo broda mu narosła i do dzika się upodobnił. Ubrany był w katankę skórzaną, spod której kawał giezła wystawał i hajdawery kozackie. Obuty zaś był z plebejska, bo skóra butów czarna była i dziegciem zaciągnięta, jako u żołnierza prostego.

Wszelkie próby odnalezienia w obozie podobnego człowieka spełzną jednak na niczym. Panowie Bracia dowiedzą się jednakowóż, że istotnie kilku szlachty zapamiętało podobne indywiduum. Człowiek ten dość szczegółowo wypytywał o Szczanieckiego oraz jego dobra. Najbardziej interesował go fakt, czy przeżył ktoś z sąsiadów albo służby, kto pamięta ów straszliwy najazd Tatarów.

Prawdopodobnie w tej właśnie chwili Panowie Gracze przypuszczają już, że sprawcą zbrodni jest ów tajemniczy człowiek, rozpytujący o Szczanieckiego. Będą też zapewne podejrzewać, że udał się on w kierunku majątku zamordowanego.

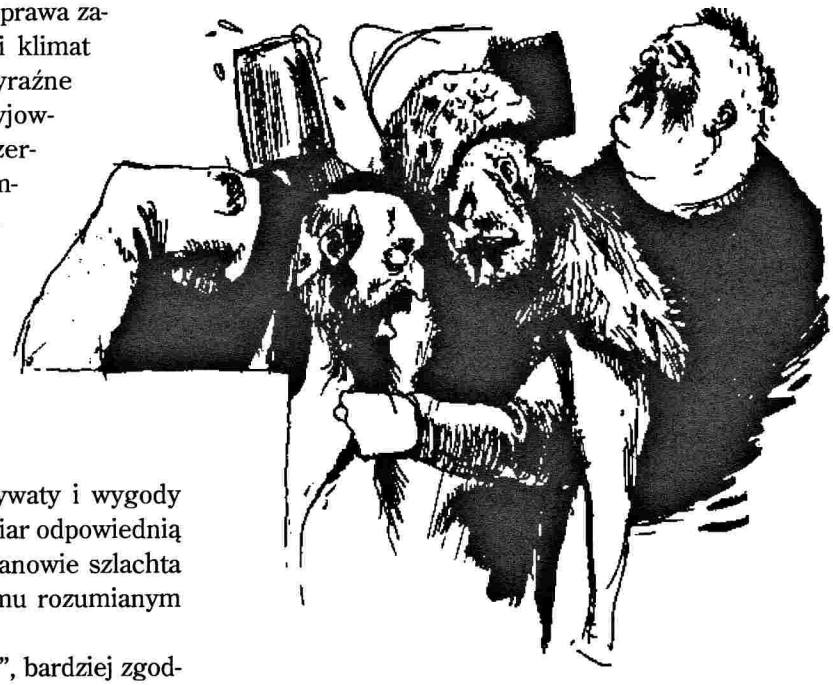
Uwaga! Każdy z panów szlachty, choć trochę znający województwo bracławskie, orientuje się, że nazwa „Markówka" jest tu bardzo popularna i nosi ją sporo wsi. Majątek Szczanieck natomiast to niezbyt wielkie dobra, których lokalizację zna bardzo niewielu. Znajdują się one niedaleko Jurkowców, parę mil od granicy z Mołdawią. Panowie Bracia muszą się jednak zawczasu dowiedzieć od sług lub wojewody, gdzie znajduje się ów majątek. W przeciwnym wypadku będą zmuszeni powrócić do obozu, by dopytać się o szczegóły.

Poszukiwania

W tym miejscu należy rozwiać wątpliwości Starostów Gry. Opuszczanie obozu pospolitego ruszenia było czymś zupełnie naturalnym i często podejmowane było z mniej ważnych przyczyn niż szukanie mordercy. Szlachta odjeżdżała dopilnować żniw, strzyży owiec lub innych przedsięwzięć gospodarczych. Doskonałym pretekstem były też wszelkiego rodzaju uroczystości, niekoniecznie rodzinne, w rodzaju ślubów, pogrzebów, odpustów czy choćby zajazdów na sąsiada.

Jeśli zaś idzie o służbę, pozostanie ona w obozie przechodząc pod jurysdykcję wojewody.

Od tej chwili przygoda potoczyć może się w dwóch kierunkach, w zależności od tego, co uradzą Panowie Gracze. Mogą przecież, rezygnując z obecności uwięzionego Żychlińskiego, próbować schwytać prawdziwego zabójcę, albo, sprzeciwiając się jurysdykcji wojewody, po drodze do Bracławia uwolnić podejrzanego i razem złapać winowajcę. Obie opcje są tak samo dobre i za obiema stoi sporo racji. Przeciw odbiciu przemawia niewątpliwie wiążące się z nim złamanie prawa i nieunikniona potyczka z hajdukami. Za – odległy termin rozpatrzenia sprawy oraz stosunkowo szczupłe siły strażników pilnujących obu więźniów. Czyli: „sąd sądem, a sprawiedliwość winna być po naszej stronie". Prawdziwa swawolna kompania niewątpliwie bliższa będzie tej drugiej opcji, traktując uwolnienie współbrata jako swój święty obowiązek.



Stosując się bezkrytycznie do litery prawa zatraca się bowiem prawdziwy nastrój i klimat **Dzikich Pól**, tworząc jakieś niewyraźne odbicia świetlanych postaci Wołodyjowskich czy Skrzetuskich, zamiast czerpać pełnymi garściami z Zagłoby, Kiemliczów i oficyjerów Kmicica. Starosta Gry powinien więc eksperiencją i „czekowaniem" Fantazji premiować wszelkie pomysły typu „nie zrobili ze mnie janczara, nie uczynią też i Polaka". Powyższa dygresja ma uzmysłowić Panom Graczom, że wszelkie, nawet najgłupsze pomysły, ale utrzymane w duchu prywaty i wygody w tym systemie są rzeczą ze wszech miar odpowiednią i pożądaną. Z drugiej wszak strony, panowie szlachta kierować się także powinni po swojemu rozumianym honorem i porządkiem.

Wracając więc do „naszych baranów", bardziej zgodne ze światopoglądem bohaterów będzie z pewnością uwolnienie niesłusznie osadzonego, niźli pozostawienie go w wieży i żmudne dochodzenie prawa.

Samo uwolnienie więźnia nie powinno nastręczyć panom szlachcie wielkich trudności. Musi być jednak przeprowadzone z głową i oparte na fortelu, a nie wyżynaniu. Starosta powinien przyjąć, że eskorta więźnia nie będzie znała (lub nie rozpozna) twarzy bohaterów (z wyjątkiem tego, którego puszczą wolno tuż po wyjeździe) oraz niezbyt heroicznie traktować będzie swoją misję. Znaczy to mniej więcej tyle, że żołnierze dalecy będą od „zastawiania piersią" czy walki do ostatniej kropli krwi. Trochę fechtunku jednak nie zawadzi. Wszak zasadą systemu jest: mam szabelkę *ergo sum*. Konotacje strażników znajdują się na końcu przygody.

Pozostaje więc tylko znaleźć człowieka odpowiedzialnego za zbrodnię. Ponieważ jest lato, więc droga do wsi Markówka i pobliskiego jej majątku Szczanieck nie nastręczy bohaterom specjalnych trudności. Można oczywiście dodać po drodze odrobinę „atrakcji" w rodzaju: kilku Tatarów, zbójów, ciężkiej przeprawy przez rzekę lub zwady w którejś z napotkanych karczem. Nie ma to jak niewielkie urozmaicenie.

Drogi w okolicy Markówki zapchane będą kolasami i wozami. Żony i rodziny szlachty z pospolitego ruszenia udawać się będą do krewnych, wywożąc co cenniejszy dobytek przed zbliżającym się Tatarem. Wszelkie karczmy i gospody będą więc po dach przepełnione, a Żydzi, czując dobry „geszeft", za nocleg dyktować będą paskarskie ceny. Sianko w sąsieku będzie więc w cenie pokoju gościnnego.

Uwaga! W karczmach nigdy, nawet podczas największych plag, pomorów i wojen, nie brakowało jedzenia. Może nie było ono zawsze pierwszego sortu, ale kurka, półgęsek czy rybka, nie mówiąc o kaszy ze skwarkami i zupie z piwa – były zawsze.

W samej Markówce, podobnie jak po drodze, również ciężko będzie o nocleg. Po dotarciu na miejsce Panowie Bracia zaczną z pewnością rozpytywać karczmarza o podejrzanego człowieka. W odpowiedzi zaś usłyszą:

... oj panie, co tam mnie biednemu Żydowi wiedzieć? Od samego pierwszego koguta na nogach i tu przynieś, tam podaj, a wszystko kredytuj. Czy widzisz, wielmożny pan, ile ludziów tu stanęło? Jak w Bracławiu, aj, co ja mówię w Bracławiu, jak w Kijowie albo i w Warszawie. Uchowaj Boże! Ja nie narzekam! Ale czy mniej zamożna część tej peregrynacji nie mogłaby wybrać sobie jakie inne miejsce? Czy oni nie mogliby pojechać do Dymitrowa albo do Sokolaków? Tam też są karczmy! Na psa urok, może nawet bogatsze niż moja?

Jeden przyjeżdża, drugi wyjeżdża i ja mam, mówisz wielmożny pan, człowieka jakiego spamiętać. Aj waj! Dobrze, że choć kredyty pamiętam...

Podobnym wymówkom nie będzie końca i jeżeli któryś ze szlachty nie przerwie w porę tego słowotoku, bohaterowie dowiedzą się o cenach towarów, poznają trudności związane z transportem ryb oraz dokładnie poznają historię karczmy i poszczególnych członków licznej rodziny Icka. Sytuacja i temat rozmowy zmieni się radykalnie, gdy Żyd dostanie bogaty „bakszysz". Wówczas nagle wróci mu pamięć i opowie, że dwa dni temu nocował u niego w stodółce jeden taki odpowiadający rysopisowi:

...gotówką płacił choć wcale na to nie wyglądał. Widzą wielmożni panowie, jakie ludzie. Jeden taborem ciągnie, a kredytem się wymawia. A drugi byle szkapinę i dziury na przelot w kaftanie, a srebrem podsypuje. Tureckimi monetami płacił, ale człek wielkiego gestu. Żebym to wcześniej był wiedział, inaczej i bym się z onym szlachcicem obszedł i ugościł. Ale wczoraj rano, jak pojechał, tak już nie wrócił. Mówił, że z tych stron pochodzi i rodzinę przybył odwiedzić. Niech mnie Bóg broni, żebym miał kłamać, ale choć pierwszy raz go na oczy widziałem, wydał mi się jakiś znajomy. Oj, czy to człowiek wszystko spamięta?

Jeśli bohaterowie zaczną rozpytywać między szlachtą o dziwnego jegomościa, dowiedzą się, że prócz Żyda na nieznajomego zwróciło uwagę jeszcze dwóch ludzi. Nierozłączna para miejscowych pijaczków miała z nim „sprawę" wedle cmentarza.

Starosta, opisując owych szlachciców, powinien zaznaczyć, że obaj wyglądają jakby mieli spotkanie z rozpędzonym turem. Mają posiniaczone i podrapane twarze.

Zdarzenie miało miejsce wczoraj późnym wieczorem, kiedy to ów duet udawał się właśnie do domu na „zasłużony" odpoczynek. Przechodząc koło cmentarza zostali napadnięci przez (jak im się zdawało) zjawę. Kiedy z braku wody święconej pokropili owo widziadło gorzałką, zjawa podbiła jednemu z nich oko, a drugiemu posiniaczyła gębę. W przebłysku świadomości zapamiętali jednak, że była ona podobna do opisu podanego przez Panów Braci. Ręczyć jednak nie mogą, bowiem mimo miesiąca było dość ciemno. Później dopiero zdali sobie sprawę, że ponieważ nie czuli zapachu siarki, nie mógł to być żaden służący czarta.

Jeżeli bohaterowie pojadą rozejrzeć się po okolicy i zahaczą o cmentarz, przy grobowcu rodziny Szczanieckich znajdą świeże kwiaty.

W majątku Szczanieckiego panowie szlachta zastaną tylko rządcę i kilku czeladzi. Jedyne, co usłyszą i tak już wiedzą: mianowicie, że imć pan Kacper z resztą czeladzi wyjechał na granicę bić Tatara. Koło majątku nikt podejrzany się nie kręcił.

Teraz, pierwszy raz w ciągu całej przygody, Panowie Gracze muszą ruszyć konceptem. Poszukiwany przebywa bowiem w sąsiednim majątku pana Mikołaja Jerlicza, najstarszego i najbardziej szanowanego familianta w okolicy. To niezły trop, żeby się czegoś dowiedzieć, pod warunkiem wszak, że na niego wpadną; jeśli nie, powinien go im poddać jakiś szlachcic, z którym będą rozmawiali, lub w ostateczności Żyd z karczmy.

Dworek Jerliczów to wysłużona drewniana budowla, pamiętająca jeszcze złote lata Jagiellonów. Izby mieszkalne są tu dość ciemne, ale obszerne i urządzone dostatnio. Pan Mikołaj – siwogłowy już starzec, pielęgnowany przez córkę – przyjmie gości bardzo grzecznie. Nie zdradzi jednak obecności podejrzanego, dopóki nie pozna zamiarów przyjezdnych. Kiedy Panowie Bracia zaczną opowiadać o śmierci pana Szczanieckiego, z początku będzie słuchał z zaciekawieniem. Nagle zada im jednak dziwne pytanie:

– Zali naprawdę widzieli panowie pana Szczanieckiego zmarłym?

Na usta oczywiście będzie cisnąć się jedna odpowiedź.

– Tak, jak waszmości teraz.

Wówczas drzwi otworzą się i do izby wejdzie wysoka, chuda postać.

– Jam jest Kacper Szczaniecki herbu Korab – powie metalicznym, zardzewiałym głosem.

– Kto zatem zadławiony został, czy raczej kogo sprawiedliwość wreszcie dosięgła? – powie dalej. *– Niejakiego Snopka niepewnego pochodzenia, któren wraz ze mną w niewolę bisurmańską popadł i towarzyszem niedoli mi został. Pewno zaciekawi waszmościów, co było dalej? Owóż ten Snopek, kiedyśmy do Izmailu trafili, sam presumpcję wysunął, że nas z pewnością zwolnią, jeśli się z jasyru wykupim. Ofiarował też podjąć się tej misji, bo jakoby koligacje miał znaczne i krewni w nieszczęściu by mu dopomogli. Rodzic mój poległ śmiercią od ordyńców, a majątek z dymem poszedł, takoż i na gotowiznę od tej strony liczyć nie mogłem. Zdradziłem mu jednak, że przy dworze na Szczaniecku, w loszku, pan ojciec zawsze jakieś sumki chował „na czarną godzinę". Nie wiedziałem też, ile tego jest i czy na wykup wystarczy. Dałem więc mu pierścień herbowy, by w razie potrzeby krewnego, pana Rogowskiego, syna brata babki mojej odnalazł i tegoż o pomoc poprosił. Ale Snopek nie wrócił. Po roku czekania poszedłem na targ, a stamtąd na galery. Nie muszę chyba mówić, jak tam było. Dość na tym, że pół roku będzie nazad jakem zasmakował swobody, kiedy Kozaki na galeasę napadli i załogę berberyjską wytłukli. Odkurowałem się po tych terminach okrutnych i do domu'm pospieszył. Kiedym jednak tu przybył, zastałem już pana Szczanieckiego-Snopka na mych włościach. Świat mi się na głowę zwalił. Zaprzysiągłem panu ojcu na grobie pierścień rodowy odzyskać i sprawiedliwości dojść. Resztę waszmościowie zapewne znacie, skoroście tu za mną przybyli. Dociec prawdy'm inaczej nie umiał. Poskarżyć się nie było komu. Dopierom sobie teraz o panu Mikołaju przypomniał. Z ojcem często u niego bywałem. Dawno to jednak było i bałem się, że już mnie nie wspomni. Kiedy jednak wczoraj tu przybyłem i do nóg mu padłem, z razu mnie poznał. Zgodził się też przed wojewodą stanąć i zaświadczyć.*

Tyle, jeśli idzie o przygodę. Co Panowie Gracze przedsięwezmą dalej... *Dictum, sapienti sat est.*

Konotacje

Szlachcic z obozu

Żywotność 88
Krzepa 42%
Zwinność 49%
Mądrość 41%
Odwaga 48%
Fantazja 34%
Zmysły 55%
Łeb Szlachecki 44%

szabla 14 węgierka 1k50
rusznica 6 rusznica 1k100+50
albo pistolet 1k50+35

jazda konna 59%
czytanie/pisanie 16%
wytrzymałość 39%
ogłuszenie 54%

Strażnik wojewody

Żywotność 96
Krzepa 64%
Zwinność 49%
Mądrość 41%
Odwaga 59%
Fantazja 34%
Zmysły 55%
Łeb Szlachecki 57%

szabla 16 węgierka 1k50
rusznica 8 rusznica 1k100+50
albo pistolet 1k50+35

łeb z żelaza 42%
walka w tłoku 36%
cyrulik 60%
danie okazji 51%
wytrzymałość 39%
halabarda 51%
nadziak 42%
ogłuszenie 54%
nahajka 59%
kindżał 48%
jazda konna 57%



Księga X
BIBLIOGRAFIA

Brückner Aleksander
Dzieje kultury polskiej, Warszawa 1939.

Ciechowski J. i Szulczycki A
Husaria, Warszawa 1977.

Dziewanowski Władysław
Zarys dziejów uzbrojenia w Polsce, Warszawa 1935.

Górski Konstanty
Historia jazdy polskiej, Kraków 1894.

Kitowicz Jędrzej
Opis obyczajów za panowania Augusta III, Wrocław 1951.

Lasocki Wiesław
O koniu bojowym, Warszawa 1975.

Podhorodecki Leszek
Chanat Krymski i jego stosunki z Polska w XV-XVII w., Warszawa 1987.

Pajewski Janusz
Buńczuk i koncerz. Z dziejów wojen polsko-tureckich, Warszawa 1978.

Serczyk Władysław A.
Na dalekiej Ukrainie Dzieje Kozaczyzny do 1648 roku, Kraków 1984.

Tazbir Janusz – red.
Polska XVII wieku, Warszawa 1977.

Wimmer Jan
Wojsko polskie w drugiej połowie XVII w., Warszawa 1965.

Wójcik Zbigniew – red.
Eryka Lassoty i Wilhelma Beauplana opisy Ukrainy, Warszawa 1972.

Zabłocki Wojciech
Cięcia prawdziwą szablą, Warszawa 1989.
Funkcjonalno – konstrukcyjna charakterystyka rękojeści dwóch typów polskich szabel bojowych z XVII w., Kraków 1972.

Dzikie Pola

Szlachecka Gra Fabularna

Burzliwy wiek XVII...
Szabla, honor, miłość i krew...
Polska szlachta i jej państwo...
Fascynujący świat Sarmatów...
Zajazdy, zwady, pojedynki...
Hultaje, warchoły, pijanice...
Boruta, Stadnicki, Łaszcz...
Kozacy, Moskwa, Tatarzy...
Gra fabularna, która pozwoli Ci przenieść się w ten świat...

W niniejszym, pierwszym dodatku:

- **opis, historia i mieszkańcy Ukrainy,**
- **Chanat Krymski a Rzeczypospolita,**
- **konotacje typów tatarskich,**
- **nowe biegłości,**
- **jazda i walka konna,**
- **obszerna kampania.**

 # DPWSS

MAG

ISBN 83-86572-29-9
9 788386 572298