

## Ogniem i szablą Szlachecka gra paragrafowa

Michał Gryń

Ogniem i szablą jest grą paragrafową w czterech aktach, zawierającą łącznie 170 paragrafów. Aby w nią grać należy sporządzić postać według instrukcji a następnie poczynając od paragrafu numer 1 Aktu I zacząć lekturę czytając tylko te paragrafy w ramach danego aktu, do których skieruje nas tekst i nasze decyzje. Do gry niezbędna jest kostka. W grze nie ma linków do paragrafów, gdyż uparcie twierdzę, że w takie gry należy grać w formie papierowej, wydrukowanej. Gra udostępniana jest w sposób darmowy i niekomercyjny.

Reguły gry :

W grze wcielasz się w postać rębajły, szlachcica Rzeczypospolitej Jacka Ciesielskiego, z początku XVII wieku.

Wyróżniamy 3 cechy, ich zmiany należy notować na karcie postaci :

Walka –walka z użyciem wszystkiego co nadaje się do walki wręcz, a więc od szabli po ławę.

Zwinność – refleks i tężyzna fizyczna postaci a również jej zmysły jak wzrok czy słuch.

Wytrzymałość – punkty żywotności postaci, gdy spadną do zera to idziesz do nieba.

Ustalenie wartości cech – walka [W] i zwinność[Z] mają wartość początkową 1 a wytrzymałość[WYT] 18. Do rozdziału masz 12 punktów, przy czym każdy punkt dodany w czasie tworzenia postaci do wytrzymałości zwiększa ją o trzy punkty , w wypadku pozostałych współczynników jest to punkt za punkt.

Testowanie umiejętności – umiejętności testujemy rzucając kością sześciocienną i dodając do tego swój poziom cechy. W walce kto uzyska lepszy wynik zadaje obrażenia przypisane do broni i należy je odpisać od wytrzymałości swojej bądź przeciwnika i powtarzać procedurę do momentu czyjegoś zgonu. Możesz być też poproszony o test umiejętności wtedy dodaj wynik rzutu kości do poziomowi cechy, musi być on równy lub wyższy poziomowi trudności[PT].

Przykład walki : kozak W8 WYT20 z szablą 6obrażeń walczy z tatarzynem W7 WYT22 uzbrojonym w kindżał 3obrażenia. Rzucamy kostką za kozaka, wypadło 3 a więc  $W8+3=11$  następnie za tatarę, wypadło 6, a więc  $W7+6=13$ . Tatar wygrał tę rundę walki i zadaje swoim kindżałem 3 obrażenia kozakowi, któremu pozostaje 17WYT. Walkę kontynuujemy tyle rund ile potrzeba, a więc do śmierci jednego z walczących.

Przykład testu umiejętności : chłop o Z8 wpadł do rzeki, musi testować swoje pływanie, wykonać test zwinności. Nurt jest tu wartki a woda głęboka i Poziom trudności PT testu wynosi aż 12. Rzucamy kostką i wypadło 4,  $8+4=12$  chłop ledwo się uratował, wypadłoby mniej to niechybnie by utonął.

Broń strzelecka : z broni strzeleckiej strzelamy wtedy gdy jest to zaznaczone w tekście wykonując test trudności Zwinności. Pozostałe walki odbywają się w zwarcu i nie ma możliwości użycia strzelectwa.

Przedmioty leczące : jak bandaże czy eliksiry, są wszystkie jednorazowego użytku. Można ich użyć w jakimkolwiek paragrafie bez walki bądź w czasie walki, ale w tym wypadku poświęcamy swoją turę i przeciwnik ma automatyczne trafienie.

Obciążenie: Możesz nieść dowolną liczbę drobnych przedmiotów, jednak nie więcej niż 3 flaszki napitku [jak miód, gorzałka czy wino] i 4 bronie. Berdysz, rusznica i włócznia liczą się za 2 bronie w kwestii obciążenia.

Zawsze musisz jednak posiadać jakąś szablę i broń do walki na dystans.

Moderunek :

Szabla [4 obrażenia]

Krócica [po zakończeniu walki jest automatycznie załadowana]

Garniec gorzałki [przywraca wytrzymałość do poziomu początkowego]

Oraz zupan, delia, koń, złociszce i wszystko inne bez czego prawdziwy szlachcic nie mógłby się obejść

Wybierz jeszcze jaki język wolisz znać w stopniu biegłym – ruski albo łacinę; oraz czy wolisz mieć sokoli wzrok czy słuch nietoperza. Przy sokolim wzroku automatycznie zdajesz test gdy w tekście jest napisane „wypatrujesz”, a w wypadku słuchu nietoperza gdy „nasłuchujesz”.

A teraz komu w drogę temu czas...

## Akt I Hulaszczy żywot Pana Jacka i wielki pożar Krakowa

Aprilis 1612 okolice Krakowa...

1. Podjeżdżasz klusem do zagajnika. Leży on na łagodnym wzniesieniu przy trakcie do miasta, z tej odległości rozróżniasz już wyraźnie poszczególne chaty na podgrodziu Krakowa. –Spóźniłeś się! – grzmi Twój mocodawca imć Mohylewski. „Niepotrzebnie dałem Ci zaliczkę czuć od Ciebie acan jak z bimbrowni!”. Przejdź do 4.
2. Bravissimo ! Po takich akrobatycznych wyczynach wstępują w Ciebie nowe siły, zwiększ swoją WYT oraz maksymalny poziom wytrzymałości o 1 punkt. Przejdź do 47.
3. Ślepyś jak mysz żeby z takiej odległości nie trafić ? Nie, to niewypał widocznie proch zamókł. Widząc Cię z bronią woźnica strzela bątem trafiając Cię po karku –2WYT, ponagla konie i wóz rusza pędem ku miastu. Przejdź do 27.
4. Na trakcie jest spory ruch gdyż w mieście jest dziś dzień targowy. Odziany w barani kozuch górski bandyta sabat, będący najmitą Mohylewskiego obserwuje drogę osłaniając ręką oczy od słońca. W pewnym momencie rzecze „jadą Pane”. Ruszacie stępem w stronę traktu. Przejdź do 17.
5. Możesz wziąć berdysz[6obrażeń], ale to nieporęczna broń i postać ją posiadająca ma –1Zwinności, zresztą takie żelastwo nie przystoi szlachcicowi! W momencie gdy się zastanawiasz droga odwrotu jest już odcięta. Sabata powalili i schwytali hajducy, a Mohylewski okrwawiony ciągnie za sobą pannę do oberży. Też musisz schronić się w jednym z pobliskich budynków. Gdzie biegniesz do oberży za Mohylewskim 11., do szopy 18., czy między stragany 31.
6. Za długo to trwało do stajni wpada dwóch hajduków. Walcz po kolei, hajduk W5 WYT12 berdysz 6obrażeń, to chyba bliźniacy bo mają identyczne statystyki. Jeśli wygrasz przejdź do 26.
7. Wjeżdżasz między białe wapienne skałki porośnięte leszczyną. Chwilę między nimi kluczysz żeby ewentualne psy w pogoni zgubiły trop. Koń zaczyna się dziwnie zachowywać, wykręca łeb i ciągnie do przodu. Nasłuchujesz, Testuj zwinność PT9. Udało się 13., nie 21.
8. Zrównałeś się już z woźnicą. Obok niego na koźle siedzi parobek widać, że przygłupi, dłubie w nosie i gapi się ciekawie na Ciebie. Woźnica odwraca głowę w Twoją stronę i łypie kaprawymi ślepiami. O burtę ma opartą rusznicę. Wolisz strzelić do woźnicy 15., czy wskoczyć na koziół i wyrwać lejce 32.
9. Chwytasz za coś pod ręką, chyba grabie i wtedy zjawa ucieka z diabelskim chichotem. Zapadasz w stan dziwnej, nerwowej drzemki, która trwa aż do świtu 30.
10. Czarne habity, żadnych żołnierzy. Możesz odetchnąć z ulgą. Nawet na nich nie patrzysz i zaczynasz oporządzać konia do drogi gdy słyszysz „Nikt Cię Panie stąd nie przegania” Przejdź do 24.
11. Ryglujecie za sobą drzwi, ale w oberży jest kilkanaście osób. Mohylewski podejmuje nierówną walkę osłaniając Ciebie i pannę byście biegli na górę. Biegniesz na górę 20., czy może chcesz wyskoczyć przez okno z tego niebezpiecznego miejsca i ukryć się gdzie indziej 29..
12. Co za strzał! Koń kwiczy i przewraca się pod nogi drugiemu w zaprzęgu. Tamten łamię gicze i kolasa się wywraca. Dojeżdżasz jako pierwszy i otwierasz drzwiczki karocy, widząc strużkę krwi. Panna rozbiła sobie głowę i leży nieprzytomna. Aj, Mohylewski nie będzie zadowolony tak samo jak grodowi, którzy już bieżą w waszym kierunku! Przejdź do 35.
13. Ktoś za Tobą stąpnął, zaraz za plecami i to starał się iść powoli. Dasz głowę. Chcesz się błyskawicznie odwrócić i ciąć 48., nie chcesz tracić głowy i najpierw zagadasz do ewentualnego napastnika 22.
14. Łapiesz za wszarz woźnicę i spychasz go z wozu. Parobek choć przygłupi to jednak odważny gryzie Cię w dłoń –2WYT. Kuksańcem zrzucasz go z wozu a drugą ręką łapiesz rusznicę woźnicy, jeśli chcesz możesz ją zatrzymać. Konie w zaprzęgu wystraszyły się i poniosły. Testuj zwinność czy utrzymasz się na koźle PT12. Utrzymałeś się 2, nie 36.
15. No to strzelaj acan! Wyszarpujesz zza aa króciwę i bez mierzenia wypalasz. Test zwinności PT8. Udało się 23., nie 3.

16. Ciężko mierzy się z grzbietu galopującego wierzchowca PT11. Trafieś 12., nie 41.
17. Zbliżacie się w stronę kolasy z czerwonego wystawnego drewna. „Panną się nie frasujcie, jeno mnie zobaczy to padnie w me ramiona. Ale wy zajmijcie się wprzódy hajdukami przy wozie” - wyszeptał Mohylewski gdy jesteście już na strzał z króciicy od wozu. Przejdź do 8.
18. Wpadasz do szopy. Jest większa niż Ci się początkowo wydawało, jest tu ciemno i czuć końmi. Z oberży, która jest tuż za ścianą dobiegają odgłosy walki, wydaje Ci się, że Mohylewski wciąż żyje. Koni jest tu parę, jeden dzianet całkiem zgrabny nawet lepszy niż Twój poprzedni koń. Chwilę nasłuchujesz nikt za Tobą tu nie wchodzi, ale słyszysz cały czas krzątanie na dziedzińcu. Czekasz dalej 6., czy chcesz próbować przebić się na koniu przez dziedziniec 26.
19. Przecinasz rzemienie paru pozostałym innym koniom, są już wolne i na chwilę przed dzianetem, który właśnie zerwał żerdź są przy wrotach do stajni blokując mu drogę. Masz chwile by na niego wskoczyć zwinność PT8. Udało się 44., nie 50.
20. Ślepy zaulek! Gdy obmyślasz drogę ucieczki panna Ci się wrywa i spada po schodach na dół, widzisz tam już kilku mężów idących po Ciebie oraz Mohylewskiego dzielnie walczącego i osłaniającego się za odwróconym stołem. Wywalasz drzwiczki jakiegoś składziku chwytasz tam bochen chleba[zjedzony przywraca 5WYT]. Przejdź do 25.
21. Nikogo nie ma. To musi być przemęczenie, już mieni Ci się w głowie i szumi w uszach od wrażeń. Zmierzcha już, patrzysz w kierunku Krakowa i widzisz wygasające już zgliszcza tam gdzie jeszcze kilka godzin temu było podgrodzie. Pościg przejechał już dalej, ale wiesz, że będą Cię dalej szukać może nawet i na noc nie przerwą poszukiwań. Jesteś już całkiem blisko jakiegoś klasztoru a światełko z niego wydaje się Ciebie zapraszać 28.
22. Coś kapie Ci na twarz, to deszcz, pada przez dziurawy dach. Otwierasz oczy, i widzisz nad sobą jakiś człekopodobny kształt rozpięty niczym pająk, zapierający się nogami o ściany na dachu szopki. „Ciąć mnie chciałeś w zagajniku psie, ciąć mnie chciałeś”9.
23. Gruchnęło, zakurzyło i woźnica spadł z kozła. Chwytasz jego rusznicę, jeśli chcesz możesz ją zatrzymać. Jednak konie poniosły i kolasa zmierza pędem ku miastu. Ruszasz w pogoń 27.
24. „Zapraszamy na wspólną modlitwę i śniadanie”. Przyjmujesz zaproszenie 43. To może być pułapka, chcą zyskać na czasie i zamkną Cię tu do przyjazdu straży, odjeżdżasz 39.
25. Wyskakujesz przez pobliskie okienko na kilka łokci niżej położony dach. Zarywa się on jednak pod Twoim ciężarem, testujesz zwinność by złapać się belki i zanadto nie poobijać PT9. Jeśli Ci się nie udało boleśnie się tłuczysz –5WYT. Przejdź do 18.
26. Musisz stąd uciekać. Podczas gdy koń jest dziki prycha i wierzga, nie da podejść a pozostałe kobyły bardziej nadają się do pług niż na ucieczkę. Usiłujesz wskoczyć na niego i dać mu ostrogami po boku 33., a może chcesz podpalić słomę i tym go wykurzyć, wtedy 45.
27. Mohylewski klnie na czym świat stoi, że do tego dopuścicieś. Pędzicie za wozem, ale już dojeżdża on do pierwszych chat. Chcesz wypalić do koni w zaprzęgu 16., bądź ruszyć cwałem za wozem[unieś się w siodle by koń jechał szybciej] 41.
28. Światełko zgasło, widać położyli się spać. Widzisz szopę tuż pod murem, to doskonała kryjówka- wystarczająco daleko od klasztoru by Cię nie usłyszeli ani nie zobaczyli i dostatecznie blisko zarazem by Cię psy gończe człowiecze i nieczłowiecze krakowskiego starosty nie ściagały 40.
29. Wyskakujesz przez okno wrywając okiennicę. Zdał test zwinności PT8, inaczej ranisz się w rękę – 2WYT.  
Masz tylko jedno tchnienie by nie zostać osaczonym. Gdzie biegniesz - do szopy 18., czy między stragany 31
30. „Budzimy go czy nie” słyszysz szept na zewnątrz. Koń grzebie kopytem w stęchłej ziemi, a przez dziurawe ściany szopki wpada blade światło świtu. No tak, zapomniałeś, że mnisi wcześniej wstają. Jesteś cały przemoczony po nocnym deszczu i obolały od ran z wczorajszej zadymy. Otwierasz gwałtownie drzwi szopki 10.

31. Tłuczesz garnki i przewracasz lady. Handlarze lamentują. Nawet jednak w takiej sytuacji nie tracisz głowy i porywasz bukłak wina[wypity przywraca 8WYT] i garniec gorzałki. Wszyscy jednak się rozpierchli i widać Cię tu jak na dłoni. Ukrywasz się w jednej z beczek. Spróbuj przeturlać się w beczce zwinność PT10. Udało się 18, nie 34.
32. To sprawdzimy czy po nocy swawoli dobrze skaczesz. Test zwinności PT10. udało się 14., nie 36.
33. Dostałeś kiedyś kopytem ? Tak Cię kopnął, że w piersi aż Ci zagrało –6WYT i przewróciłeś się na plecy. Drugi raz takiego kopnięcia nie wytrzymasz. Trzeba podpalić słomę! 45.
34. Tylko idiota mógł myśleć, że nikt nie zauważy turlającej się beczki z szlachcicem w środku ! Zatrzymuje Cię jakiś szlachetka i usiłuje wbić szablę do środka. Zwinność PT9 by zbić ostrze inaczej –4WYT, udaje Ci się złapać jego ramię i w czasie szarpaniny wypełznąć z beczki. Szlachetka W6 WYT12 szabla 4 obrażenia. Jeśli wygrasz 18.
35. Dzisiaj jest jarmark więc wszędzie kręcą się starościńscy pachółkowie. Próbują Cię sięgnąć berdyszami na długim drzewcu, test zwinności PT9. Jeśli nieudany to tracisz 6WYT. Jest ich paru, walczą jako jeden W7 berdysz 6obrażeń, ale gdy tylko dobrze pomachasz szabelką zadając im 8ran pierzchają. Przejdź do 5.
36. Spadasz w pył drogi boleśnie tłukąc sobie łokieć –2WYT. Konie niosą wóz w kierunku grodu. Wskakujesz na konia i ruszasz w pogoń. Przejdź do 27.
37. Łajdaku ! Biedne konie kwiczą ginąc w płomieniach a Ty sobie teraz skacz na rozjuszone zwierzę! Zwinność PT13. Udało się 44., nie 50.
38. Przedzieras się przez gęstwinę igliwia. Nie znajdują Cię tu, przynajmniej na razie. Rozgarniasz gałęzie i przez tchnienie wydaje się, że ktoś stoi tuż za nimi. Testuj wypatrywanie PT9. Udało się 48., nie 21.
39. „Nie pytamy Panie kim jesteś, co prawda byli tu przed wieczszą jeźdźcy starosty pytając czy kogo tu nie ma i zastrzegając byśmy ich powiadomili ogniskiem na wieży jeżeli zjawi się tu obcy. Z opisu ten zbieg jest całkiem do waszmości podobny, ale... starosta to kalwin i luter, z klasztorem się o ziemię procesuję, że to niby królewska... a ja się pytam czyja jest ziemia jak nie Pana Jezusowa; przeto skoro starosta to niedobry człowiek i na kościół cięty to może i dobrego katolika ściga ?”Przejdź do 42.
40. Wprowadzasz konia do szopki, widzisz po ciemku, że jest tu trochę starych, prostych narzędzi. Blokujesz oddrzwia złamanymi widłami by było słychać jeśli ktoś będzie usiłował wejść. Zapadasz w sen 22.
41. Spanikowany zaprzęg wpadają w oplotki i łamie się dyszel od wozu. Podjeżdżacie już do uszkodzonego wozu, ale w waszym kierunku już bieżą grodowi. Przejdź do 35.
42. „Dobra zostaję, czego ode mnie chcecie ?” pytasz. „Musisz pierw wypocząć Panie. Zapraszamy na komnaty, zaten czas pozwól, że ochędożymy Ci konia i odzienie boś strudzony wielce”. Prowadzą Cię przez klasztorną bramę do krużganka. Przejdź do 46.
43. Patrzysz po ich twarzach, z klechami nigdy nic niewiadomo, ale teraz dałbyś się pokroić za jakąś ciepłą strawę i łóżko, bo przez nocną zmorę źle spałeś i rana Ci się otworzyła. Zaufasz im, ale ostrożnie ..zresztą nawet jeżeli wezwą starościńskich pachółków to lepiej umierać z pełnym brzuchem w łóżku niż z pustym gdzieś w krzakach. Przejdź do 39.
44. Gdy płomienie buchają już pod sam dach wyjeżdżasz ze stajni i galopem puszczasz się w pola. Chwilę są oszołomieni pożarem, który już przeniósł się na płachty, którymi były nakryte stragany. Wkrótce jednak odwracasz się i widzisz za sobą już potężny pożar i słup dymu na błękitnym niebie i figurki jeźdźców, które ruszyły za Tobą w pościg. Przejdź do 49..
45. Najpierw trochę podymiło, ale już hajcuje się jak trzeba! Dziańet szarpie się i zaraz wyrwie żerdź. Chcesz odciąć inne konie 19. czy przyszykować się do skoku na rumaka 37.
46. Po obfitym śniadaniu, w czasie, którego wydawało Ci się, że cały czas jesteś obserwowany. Mnisi idą na modły. Zaczepiasz tego, z którym rozmawiałeś. „Kiedy się dowiem o co tu chodzi?” Mnich przerzucając paciorki różańca w dłoni spogląda Ci w błękitne oczy i rzecze „przeor już na Ciebie czeka Panie i wszystko

wyjaśni.” Wydaje się, że chce odejść, ale odwraca jeszcze głowę i dodaje „Ale trzeba Ci wiedzieć, że to co w nocy latało nad dziedzińcem i szopą to nie był sen”. Przejdź do Aktu II.

47. Nie znasz się specjalnie na powożeniu, a droga jest wąska więc by zawrócić wóz wjeżdżasz na plac przy oberży i tu panna wychyla swą ciemną główkę z wozu, do którego wlał Mohylewski i krzyczy „Gwałtu, Pomocy!”. Przejdź do 35.

48. Ktoś tam jest, musiał się podkraść niepostrzeżenie bardzo blisko. Tniesz z półobrotu. Już gdy odwracasz głowę widzisz, że nikogo tam nie ma. Ale przez moment wydało Ci się, że ostrze o coś zahaczyło i poczułeś opór. Na szabli jest też kilka kropelek krwi, ale może pochodzić ona z poprzedniej walki. Przejdź do 21.

49. Gdzie jedziesz, w las 38., w kierunku majających na zachodzie skałek 7.

50. Już trzymałeś go za szyję, ale zabrakło tchu by wskoczyć na grzbiet. Przewracasz się i ciemno Ci się robi przed oczyma od dymu. Giniesz w płomieniach.

## AKT II

### To co rębajłowie lubią najbardziej, czyli w murach klasztoru

Gratuluję i bardzo się cieszę. Ukończyłeś Akt I, za ten nielada wyczyn otrzymujesz dożywotnio jeden punkt walki i zwinności oraz dwa punkty wytrzymałości, poza tym zaleczasz wszystkie dotychczasowe rany. Poza tym na początku nowego Aktu możesz zapisać grę sporządzając kopię karty postaci z dotychczasowymi cechami i moderunkiem. Gdy zginiesz zawsze możesz wtedy do niej wrócić i rozpocząć przygodę od początku danego aktu.

1. Zmierzasz krętymi schodkami do celi przeora. Jowialny staruszek z tonsurą siedzi za potężnym dębowym stołem obłożonym papierami. „Czego ode mnie chcecie?” pytasz. „Czemu od razu tak ostro młody człowieku? Chociaż tu w klasztorze można zapomnieć jak cenny jest dla was czas tam na zewnątrz. A więc do rzeczy, bracia zakonni mówią, że w loszku siedzi sam czart, straszy i namawia do złego”. „I jak niby ja mam pokonać samego szatana?”  
„Cóż brat Anzelm dźgnął go kiedyś widłami w plecy i demon zawył...niestety później brat Anzelm powiesił się i dochodziło do pewnych ekscesów, ale to było jeszcze później. Nie chcemy mieć tu na karku kapituły zakonnej ani żeby sprawa wyszła poza mury klasztoru bo może to być argumentum dla lutra starosty w procesie. Tak więc skoro demona ima się żelazo, a Ty jesteś w kłopotcie i na pewno nie chciałbyś zobaczyć się z krakowskim starostą...sam rozumiesz Pan Bóg nas sobie nawzajem zesłał. Ukryjemy Cię tu na niedzielę czy dwie wytropisz demona i jeżeli uda Ci się go zabić to Ci zapłacimy i ... nie zapomnij też o łasce bożej jaka na Ciebie spłynie za ten szlachetny czyn i odpuszczeniu grzechów...na rok z góry!”  
Zgadzasz się i wychodzisz. Patrz 8.
2. Kilka ław i skromny ołtarz. Jeśli chcesz możesz pobrać trochę wody święconej do flakonu. Siedzi tu też i modli się mnich. Możesz z nim porozmawiać 10. bądź po zmówieniu kilku zdrowasiek odejść na dziedziniec 8.
3. Potykając się po schodkach wbiegasz na wieżę. Jest zimno i bardzo ciemno. Za oknami słyszysz szum skrzydeł i daleki chichot wydobywający się niby z setek gardzieli gdzieś na krańcu świata. Chcesz usiłować strzelić w diabła 14., chcesz rozbujać dzwon 20.
4. Wchodzisz po już lekko zbutwiałych drewnianych schodkach na samą górę. Rozciąga się stąd wspaniały widok na okoliczne mury i dziedziniec. Test wypatrywania ST10. Udało się 21., nie 8.
5. Całe życie przeleciało Ci przed oczyma, ale aż tak znowu wysoko nie było. Szczęśliwie wpadłeś w krzaki. Testuj wytrzymałość PT26. Jeśli zdałeś to jesteś poobdzierany i trochę potłuczony –4WYT, jeśli nie to mocno spuchła Ci noga i kulejesz –7wyt. Przejdź do 19.
6. Budzi Cię walenie w drzwi. Przez okienko widzisz, że jest już całkiem ciemno na dworze. Dwóch mnichów stoi przed Twoją celą mają świecę w dłoniach i przerażony wzrok. „Lata nad dziedzińcem Panie!”. Biegniesz na dziedziniec 25., biegniesz na dzwonnice 3.
7. Wykresy, o gwiazdach coś. Musiałbyś sięść w spokoju i poczytać, ale do tego musisz znać łacinę i to zajmie Ci dużo czasu. Znasz łacinę i chcesz usiąść do lektury 11., nie 24.
8. Wychodzisz na dziedziniec. Gdzie chcesz iść i co robić – sprawdzić bibliotekę 24., obejść mury klasztoru dookoła 15., sprawdzić piwniczkę 18., wejść na dzwonnice 4., pójść do kaplicy2., pójść na spoczynek 13.
9. A co niby diabłu zrobi rzucona w niego sierść ? Choć trzeba przyznać, że przez chwilę go to zastanowiło, ale już zaraz rzucił się na Ciebie rozszarpując w pół szponami.
10. „Ciii” tu obowiązuje cisza, przykładą sobie palec do ust. Może bukłak wina albo garniec gorzałki rozwiąże mu język i chcesz mu dać jeden z tych przedmiotów 23., dajesz mu spokój 2.
11. To różne dzieła traktujące głównie o hagiografii, wyrobie win, historii...ale co to prawdziwego szlachcica obchodzi... świętym nie zostaniesz, wina możesz sobie kupić a historię sam tworzysz swoją szablą. Już masz wychodzić gdy trafiłeś na jakiś wolumen bez okładki, widać była odcięta po przypaleniu. Traktuję o magii. Zapadasz w lekturę...zapisz sobie magiczną umiejętność przyzywania. Jest już bardzo późno a książka wbrew pozorom jest nudna. Musisz już iść na spoczynek 29.
12. Kamień rzucony między oczy powali nawet samego mieszkańca piekła! Testuj zwinność na trafienie PT10. jeśli się udało to diabeł jest chwilę zamroczony i zdołasz sięgnąć broni jeśli nie to no cóż, jego pazury

zmiażdżą twoją czaszkę. Jeśli się udało to 31., jeśli nie to być zabitym przez samego diabła to też nie byle co.

13. Jeśli masz jeszcze coś do zrobienia to przejdź do 8., bo niewiadomo co noc przyniesie...jeśli jednak chcesz iść już do swej celi 29.

14. Jeżeli dobrze się przyłożysz to trafisz w diabła lecz jest bardzo ciemno PT13. Jeżeli masz słuch nietoperza to kierując się szumem możesz trafić go automatycznie gdy zbliży się do wieży bo lata uwięzienia w piekle sprawiły, że lata dość niezdarnie. Trafiłeś 17., nie 25.

15. Klasztor jest częściowo położony na urwisku. Żeby go dokładnie obejść musisz czepiać się palcami ściany i iść po skale nie szerszej niż ćwierć łokcia. Mnisi aż wyrzeli przez okna cel żeby zobaczyć co robisz. Testuj Zwinność PT 11 żeby nie spaść. Jeśli spadłeś przejdź do 5., Jeśli nie 19.

16. „Ciii” tu obowiązuje cisza, przykładą sobie palec do ust. Może bukłak wina albo garniec gorzałki rozwiąże mu język i chcesz mu dać jeden z tych przedmiotów 28., dajesz mu spokój 24.

17. Łubudu zatrzęsa się ziemia i cały klasztor, aż zakolysało wieżę. Zbiegasz na dół i widzisz tam przestraszonych braciszków wskazujących na dymiącą dziurę w ziemi. Podchodzisz i delikatnie się wychylając spoglądasz w dół...nic nie widać ciemno. Zakonnicy już idą z drabiną byś mógł zejść na dół. Schodzisz za diabłem póki jest ranny 30. czy może odkryłeś inne wejście do pieczary 22.

18. A co jest w klasztornej piwniczce ? Beczki, gąsiory, antałki same dobre rzeczy, zjadasz pęto kielbasy i zapijasz winem +1 maksymalny poziom wytrzymałości. Możesz też zabrać garniec gorzałki. Jeżeli jednak już raz tu byłeś to obżarstwo szkodzi zdrowiu tracisz 2WYT. Po narobieniu szkód w klasztornych zapasach wychodzisz na dziedziniec patrz 8.

19. Z tego miejsca widzisz małą pieczarę. Przeciskasz się do niej na czworaka i po chwili jesteś w małej grocie, możesz się wyprostować ale nic tu nie ma a przynajmniej mało co widzisz bo już mało światła tu dociera. Ale pewnikiem jest to miejsce godne zapamiętania. Wracasz na dziedziniec 8.

20. Ciągniesz z całych sił za sznur demon Cię zobaczył i już leci do wieży, ale już dzwon jest rozbujany i dźwięk niesie się po całej okolicy. Diabeł zapiszczał i zakrył uszy łapami, masz czysty strzał wypalasz do zwieszzonego nad dziedzińce czarta. Patrz 17.

21. Nie, nie to nic w oddali. Wokół łańcucha od dzwonu widzisz klaczki futra, czuć je siarką. Możesz je zabrać. Poza widokiem na okoliczne wzgórza i na w pół spalony Kraków już nic tu nie ma. Schodzisz na dół 8.

22. Obiegasz mur klasztoru mnisi lamentują bo myślą, że uciekasz. Choć nie powiem, że nie przemknęło to Panu Jackowi przez głowę. Zmierza jednak dzielnie w dół pagórka i poprzez krzaki wczolguję się do małej pieczary. Tu jednak po ciemku przewracasz się. Patrz 32.

23. „Nie synu, nie potrzebuje Twojego napitku. – oddaje Ci flaszkę. „Zamiast mnie daj ją ubogim. A co do diabła to mnie się nie ima, wystarczy gorąco się pomodlić i powiedziec Vade retro me satana, apage satana a musi odlecieć.” Zapisz te tajemne słowa egzorcyzmu na swojej karcie postaci. Przejdź do 2.

24. Całkiem obszerne skryptorium, czuć jednak tu ogniem i ściana przy jednym z pulpityw jest przysmolona. Chcesz porozmawiać z mnichem czytającym księgę 16. czy może rzucić okiem na woluminy 7. Jeśli chcesz wyjść to 8.

25. Wybiegasz na dziedziniec. Diabeł zniknął gdzieś za wieżą. Wyjmujesz broń by mieć go na celu gdy tylko się wychyli gdy nagle słyszysz łopot skrzydeł za plecami i pazury rozdzierające Ci ciało na barkach, wypuszczasz broń z bezwładnych rąk. Skórzaste skrzydła unoszą Cię coraz wyżej i wyżej. Pan Twardowski będzie miał od tej pory na księżycu towarzystwo.

26. Wykonujesz znak krzyża i mówisz „Vade retro me satana! Apage satana!”. Ranny diabeł z krzykiem strachu wskakuje w ziemię, i po chwili nie ma po nim śladu oprócz unoszącego się zapachu siarki. Patrz 35.

27. Diabeł zawył a jego sierść częściowo się zapaliła, w tym czasie znajdujesz na ziemi swoją broń. Walcz z diabłem W9 WYT 15 szpony 6 obrażeń. Po każdym jego udanym w Ciebie trafieniu rzuć k6, jeśli wypadnie 6 to zostałeś opętany i przegrywasz grę. Jeśli zwyciężysz 34.

28. Mnich skrzętnie chowa flaszkę za pazuchę, odpisz ja sobie z moderunku. „Anzelm przywołał czarta, szepcze on nam w nocy sprośności, rozbudza nasze chucie i namawia do... złych rzeczy. Szkoda, że się Anzelm nie powiesił zanim to się stało. Dam Ci dobrą radę, trzymaj się od tej sprawy z daleka!”. Patrz 24.

29. Walisz się całym ciężarem ciała na łóżko; twarda, zakonna decha. Pociągasz wody ze dzbanka przy łóżku i jeszcze trochę myślisz o wydarzeniach dzisiejszego dnia. Jeżeli odniosłeś ranę to możesz zregenerować 2 WYT. Zapadasz w sen, przejdź do 6.

30. Spuszczają drabinę w dół a Ty zaczynasz po niej schodzić w czeluść. Wtem twarz diabelska pokazała Ci się przed oczyma drabiną szarpnęło, coś rozorało Ci boleśnie prawicę i spadasz na kamienie. Na czas tej walki masz W ograniczone o 1, ponadto tracisz 8WYT. Przejdź do 32.

31. Chwytasz mocno swoją broń i walczysz z diabłem W12 WYT20 szpony 5obrażeń. Po każdym jego udanym w Ciebie trafieniu rzuć k6, jeśli wypadnie 6 to zostałeś opętany i przegrywasz grę. Jeśli zwyciężysz 34.

32. Wypuściłeś broń z ręki. W blado czerwonej poświacie widzisz dwumetrową sylwetkę czarta. Jest na pewno prawdziwy - smoliście czarny, kudłaty z rogami i kopytami lecz widzisz, że obicie krwawi z połamanych skrzydeł. Rzuca się na Ciebie a Ty nie możesz wymacać na ziemi swojej broni. Musisz rzucić w diabła czymś co masz pod ręką. Jeśli masz to możesz rzucić w niego kłębkim jego sierści 9., bądź flakonem z wodą święconą 27. Jeżeli nie masz żadnego z tych przedmiotów bądź nie chcesz ich użyć musisz cisnąć w niego kamieniem 12.

33. Na następny dzień, przeor ofiarowuję Ci złoty krucyfiks na szyję, zapisz go w moderunku. „Mam też dobre wieści dla Ciebie synu. Sam rozumiesz, że jesteśmy Ci bardzo wdzięczni, ale przebywając w klasztorze jako zbieg narażasz całe zgromadzenie na niebezpieczeństwo. Przeto ruszysz za kilka dni z paroma naszymi braćmi do opactwa w Sandomierzu. W ziemi sandomierskiej zbiera się chorągiew na wojnę by wesprzeć cara Dymitra w Rosji. W klasztorze w Sandomierzu załatwią Ci takie papiery zapowiednie, że Cię na pewno przyjmą na wyprawę. A i mówią, że kto na wojnę do Rosji pojedzie wszystkie swoje winy względem Rzeczypospolitej odkupić może!” Przejdź do Aktu III.

34. Diabeł leży, ale wydają się odzyskiwać siły. Czy znasz tajemny egzorcyzm, którego masz użyć ? Znam 26., jeśli nie to patrz 31.

35. Wypelzasz z jamy, Twój żupan jest w strzępach. Ale mnisi wiwatują i wytaczają beczkę miodu. Wyprowadzają też ze stajni Twojego konia z pięknym, nowym siodłem. To będzie prawdziwa,, niezapomniana biesiada. Niecodziennie zwyciężą się diabła! Patrz 33.



### AKT III

#### Wsi spokojna, wsi wesola

Pokonałeś diabła w nagrodę otrzymujesz Punkt Magii. Możesz go użyć jedorazowo w momencie gdy zginiesz od ran by przywrócić sobie pełnię życia i kontynuować przygodę, bądź gdy nie zdałeś testu by zmienić jego wynik na zaliczony pozytywnie. Jak to na początku aktu bywa regenerujesz punkty życia oraz możesz zapisać stan gry.

1. Minęło kilka niedziel. W Sandomierzu dostałeś od przeora listy zapowiednie do chorągwi zbierającej się na wyprawę do Moskwy. Stawiłeś się właśnie na okazanie do pułkownika Kamieniewicza. Patrz 6.

2. Żyły wyszły mu na szyi na Twe słowa. „Stul pysk psie, są po ciężkiej chorobie i muszą tylko wrócić do siebie!”.

Rozmową nic nie wskórasz, jak działasz : jedziesz rozprawić się z ludźmi z wioski 34., wdajesz się w walkę z rodziną truposzy 25. , a może masz umiejętność magiczną przywołanie i chcesz z niej skorzystać 31..

3. Znajdujesz wiszący na drzewie przy altanie długi kindżał, jest bardzo poręczny [3 obrażenia, gdy nim walczysz masz premię +1W]. Jedziesz z powrotem do karczmy 32.

4. Odwracają swoje zakazane gęby w Twoim kierunku. Znasz ruski 12. , nie 29.

5. Jedziesz przed siebie z powrotem w kierunku Sandomierza. Chciałeś zrobić skrót i trochę zjechałeś z traktu.

Ściemniło się już jednak mocno, aż w końcu stało całkiem ciemno. Ciężko już jechać, ale widzisz już zarys wsi. Przejeżdżasz koło wiejskiego cmentarza, stare i sękaty lipy pochylają się nad Twoją głową. Słyszysz hukanie puchacza gdzieś z góry. Kierujesz się w stronę chat i światełka. Patrz 23.

6. Jest to postawny mężczyzna po czterdziestce. Kiwa posiwiałą głową gdy patrzy na Twój papier, „Fiu, fiu z tego wynika, że ochraniałeś samego biskupa krakowskiego; zacny musi być z waszej mości wojennik. No cóż to zaszczyt mieć Cię w chorągwi, ale trzeba Ci wiedzieć, że kasa Rzeczypospolitej jest pusta i wiele Ci nie mogę zaoferować nad wikt i obrok dla konia. Żołd jest co prawda skąpy, ale wielce obiecujemy obłupić się na wrogu już na Rusi więc powinienes być kontent” Kiwasz głową na znak zgody. Patrz 15.

7. Robisz kozła po mchu i wypadasz na polankę z bronią w ręku. Szlachcic wydaje się zaskoczony Twoim widokiem. „Dzieci nie bójcie się, zaraz wszystko wyjaśnię!”. Truposze zaczynają się niezdarnie zbliżać w Twoim kierunku wysuwając zsiniałe dłonie. Chcesz ich rozsiekać nim się zbliżą 25., przyciskasz szlachcicowi szyi do gardła i krzyczysz zatrzymaj ich 21.

8. Pfff zapomniałeś już jakie to proste przez te bez mała dwadzieścia lat, przecie na wołyńskiej wsi skakałeś po drzewach jak wiewiórka. Tu już musisz uważać bo gałęzie są wyschnięte, ale i tak trochę widać, dwór jest spalony, stoi tylko kilka szczerniałych belek i okopcona podmurówka. Widzisz za to parę osób przy altanie letniej, dzieci wydają się bardzo niezgrabnie bawić prowadzone przez jakiegoś męża, tak to musi być on; krwio pijca, który dręczy lud. Złazisz z drzewa. Przechodzisz do 20.

9. Testuj Walkę PT11 by zbić cios siekiery lecący na Twą rękę. Jeśli się nie udało –5WYT. Powalasz kopniakiem napastnika do środka i Twoim oczom ukazują się wewnątrz karczmy pełne krzyczących kobiet i dzieci. „Co tu się dzieje” wrzeszczysz, lament podnosi się jeszcze głośniejszy. Patrz 24.

10. Łup kula pacnęła w Twój (pusty) czerep. Padasz bez życia na progu oberży.

11. Przy zwłokach znajdujesz mały złoty medalik z Ławry Peczerskiej i jakiś potrzaskany flakonik z resztkami niebieskiego płynu to chyba były perfumy. Zapisz sobie medalik na karcie postaci, szablę i tak masz lepszą. Patrz 30.

12. Trochę Cię to kosztowało wysiłku, ale w końcu rozmówiłeś się z kozakami. Powiedziałeś im i przekonane, że podstarosta zawita do karczmy z obstawą w południe i lepiej będzie dla nich jeżeli się zaborą do tego czasu. Na odchodne dają Ci flakon z niebieskim płynem. To eliksir zwinności, wypity przed testem zwinności obniża PT o 2. Przejdź do 30.

13. „W podzięce za to, że rozwiązałeś nasz problem - mówi szlachcic, dam Ci najcenniejszy dar pokażę jak rozwiązać problem choroby, która dotknęła moją żonę i dzieci... po paru godzinach opisów uzyskujesz umiejętność ożywienie zwłok, zapisz ja na karcie postaci. Przyjmij też ten długi kindżał jest bardzo poręczny [3 obrażenia, gdy nim walczysz masz premię +1W] , mój ojciec przywiózł go z Turcji . A z chłopami...

uśmiecha się złowieszczo jednak sam sobie poradzę, zresztą teraz myślę nad tym żeby pchnąć się nożem, ale najpierw muszę nauczyć żonę mnie ożywić i przywołać ducha...” Ufff tego już za wiele na Twoją biedną skolataną głowę, czujesz, że już czas stąd odjechać. Żegnasz się chłodno i odjeżdżasz 33.

14. To też żyd, wygląda na przestraszonego. „Ślachtetny Panie całuje Cię w rękę. Pół nocy nie śpię. Ci dwaj kozacy tiam przy psiewróconym stole przyjechali po północy, garnki tłuką, nie płacą, dziewczkę służebną wzięli na sianie... i nic jej za to nie dali. Mówią, że są na służbie u siamego Lubomirskiego i nikt ich tu nie ruszy. Rozpraw się z nimi Panie jeśli maś honor w siercu...” Przejdź do 22.

15. „Zbieranie ludzi, materiałów i przede wszystkim oczekiwanie na pieniądze ze skarbcza królewskiego zajmie minimum dwa miesiące. Tak więc zgłoś się tu waszmość dopiero w pierwszą sobotę sierpnia. Mam nadzieję, że przez te dwa miesiące nie zdążysz wylądować w wieży...” Wychodzisz i wyjeżdżasz z obozu patrz 5.

16. Po kaszy ze skwarami i cebulą zapitej kilkoma kufelkami na śniadanie ruszasz pokrzepiony ku przygodzie. Dworek, w którym straszy ma stać w parku, pół klepsydry drogi od oberży u żyda Mosze. Jedziesz przez już trochę zarośnięty park, mijasz starą i zerwaną huśtawkę przy okazałym dębie. Hmmm może chcesz wspiąć się na ten dąb i zobaczyć jak wygląda dworek z bezpiecznej odległości, ale krzaków ograniczających widoczność jest tu dużo i musiałbyś wejść naprawdę wysoko. Ryzykujesz wspinaczkę 8., jedziesz dalej 20.

17. Strapiona twarz wyraźnie mu pojaśniała. „Trzeba się pozbyć chamów z wioski”, co odpowiadasz : „Nie widzisz, że Twoja rodzina jest martwa, daj im odejść w spokoju.” 2., „Zabiję ludzi z wioski. Już nawet wiem jak.” 34., a może chcesz rozwiązać tą chorą sytuację tu i teraz szablą 25.

18. Ufff ciężka i długa walka, śmierdzisz zgnitym mięsem. Test wypatrywania PT 11 jeśli się udało 3. jeśli nie wracasz do karczmy 32.

19. Odrobinę to i nie po szlachecku, ale kronikarz przymknie na to oko...wszak liczy się skuteczność. Wypalasz do nich kładąc młodszego trupem na miejscu a starszemu blokujesz drogę przewracając na niego stół. Wprawnie jednak się pozbierał i musisz walczyć. Twardy Kozak W10 WYT22, szabla 4 obrażenia. Gdy wygrasz 11.

20. Teraz widzisz ponury znak, ludzką głowę nabitą na palik, trochę dalej wisielca. Podkradasz się dalej przez zarośla, ale gałązki trzaskają i mogą ich zaalarmować. W tym momencie widzisz twarz jednego z dzieci, jest siwo fioletowa a dziecko patrzy na Ciebie niewidzącym wzrokiem przekrzywiając głowę. Wypatrzyłeś ich zawczasu na drzewie ? Tak 7., nie 26.

21. „Szlachcic wygląda na żywego, ale reszta to pewnikiem truposze. „Wszystko zaczęło się pół roku temu od choroby moich dzieci, były bardzo chore...potem po pogrzebie moja żona z rozpaczy powiesiła się. Ale ja nie dałem za wygraną! Wykopałem moje działki i żonę i znalazłem lekarstwo na ich chorobę. I potem chłopci zaczęli nas nachodzić. Raz w nocy podpallili dwór, ostatnio chcieli nawet zabić dzieci ale udało mi się pokonać tych bydlaków i wiszą teraz ku przestrodze. Ale wiem, że oni nie dadzą mi spokoju. Albo my albo oni. Pomożesz jejmość szlachcicowi z rodziną w potrzebie?” Pomogę wam 17., dałem słowo, że was zabije i go dotrzymam 25.

22. Jak chcesz załatwić sprawę – rozmówić się z kozakami 4., wyzwąć ich na pojedynek pod pretekstem rozlania wina na Twój żupan 29., nie mieszać się do sprawy i nie pomóc żydowi 35., zaatakować kozaków znienacka 19.

23. Walisz w oddrzwia, to największy budynek w tej wiosce i głowę dałbyś sobie uciąć, że to gospoda. Słyszysz z wewnątrz dziecięce piski a potem zapada cisza. Kątem oka widzisz, że uchyla się okienko a z niego wychyla się lufa rusznicy. Padasz na ziemię 28., krzyczysz otwórzcie 10.

24. Jakiś nawiedzony staruszek wychodzi spod ściany z różańcem i odmawiając zdrowaśki pokazuje krucyfiks w Twą stronę. Odrącasz go lekko ręką. „Rozum wam odjęło ? Mam pieniądze i chce wejść do karczmy a wy chcecie mnie ubić chamy ?”. Widać żyd karczmarz pierwszy się zorientował o co chodzi „Aj Waj, wybać ślachtetny Panie, ale zaśła pomyłka, tak pomyłka”. „Chłopi zobaczyli, że jedziesz z cmyntorza to i myśleli my żeś jest kolejny truposzem ślachtetny Panie. Bo trzeba Ci wiedzieć, że strasna sromota na nas spadła gdy dziedzic oszalał i samemu diabłu duszę zaprzedał! Umarli chodzić zaczęli i ludzie boją się spać w domach w nocy i wszyscy do mnie psichodzą. Dziedzic wśystek winien, tak on winien.” Po onym monologu żyd zaczął się kręcić między ludźmi, po chwili wraca do Ciebie „Wyzwól nas łaskawco od tego krwiopijcy a

dozgonnie będziesz mógł u mnie nocować i śniadać....zia naprawdę symboliczną opłatą. Teraz strach ruszać, ale za dnia na pewno dacie mu radę!”. Przejdź do 16.

25. „Jeżeli nie jesteś z nami to jesteś przeciw nam!”. Najpierw walczysz ze szlachcicem, całkiem wprawnym byłym żołnierzem W9 WYT19 szabla 4obrażenia. W każdej turze walki ze szlachcicem dostajesz ponadto 2 obrażenia od chwytających Cię łap zombie, chyba, że wolisz ich cały czas unikać wtedy masz -4W na czas tego pojedynku. Jeżeli wygrasz ze szlachcicem to walczysz już z samymi truposzami, walczą jako jeden W7 WYT30 łapy 2obrażenia. Jeżeli wygrasz 18., a jeżeli nie to Twój mózg będzie dziś na obiad.

26. „Wyłaż psie, nie dość wam, że spaliliście mi dwór”. Podchodzi bliżej z garłaczem skierowanym w Twą stronę „A wybaczyć waszmość widzę, że nie jesteś z wioski. Pozwól mi wyjaśnić zaistniałą sytuację.” Przejdź do 21.

27. W końcu wyrąbali drzwi od wewnątrz, ale wszystko gore i tylko nieliczni wybiegli podduszeni dymem ginąc od szabli szlachcica. Belki dachu zapadły się do wewnątrz grzebiąc pozostałych, na zgliszcach wciąż się pali. Na trawie kwili niemowlę wyrzucone pewnie przez matkę przez małe okienko, szlachcic roztrzaskuje mu główkę dwa razy tłukąc obcasem. „Dzięki Ci Panie żeś mi pomógł, przyjmij w darze ten szmaragd oraz długi kindżał jest bardzo poręczny [3 obrażenia, gdy nim walczysz masz premię +1W] , mój ojciec przywiózł go z Turcji”. Uff byłeś na wojnie, ale nigdy nie zabiłeś jednego dnia kilkudziesięciu osób, to co tu zrobiłeś pozostanie z Tobą już na zawsze odciskając piętno w Twojej psychice odejmij -2od swojego maksymalnego poziomu wytrzymałości. Oświetlony luną pożaru bo szlachcic zaczął podpalać wszystkie chaty we wsi odjeżdżasz w noc. Patrz 33.

28. Leżysz na ziemi kula przeleciała tam gdzie przed chwilą była twoja głowa. Zastygłeś bez ruchu i słyszysz. „chyba go ustrzelił” i ostrożnie otwierające się drzwi, odczołgujesz się by złapać drzwi i pociągnąć do siebie. Patrz 9.

29. Job Twoju mat! Walczysz z większym i starszym z kozaków W10 WYT24. Gdy drugi zobaczy, że jego kompan zaczyna przegrywać ucieka. Jeśli wygrasz przechodzisz do 11.

30. „O dzięki Ci ślachtetny Panie żeś się pozbył tych psuibratów. Życie człowiekowi nie dawali. Zaraz podam pieczyście z kufelkiem i cios jeście”. Znika po chwili za zapleczem i przynosi jakąś małą książkę „Jacyś wojskowi to zostawili z rok temu w karczmie jak się spili, ty Panie znasz się na wojaczce to Tobie księga dobrze się pśyda”. Zapisz na karcie „O sztuce puszkarskiej i fortecznej” – to książka a raczej instrukcja o sztuce artyleryjskiej i saperskiej, tyle dobrze, że jest po polsku. Przejdź do 35.

31. „Też znam się trochę na leczeniu takich chorób jak śmierć...”. Przygotowujecie razem plugawy rytuał uwięzienia gwiazdnych dusz z powrotem w tych zgnitych korpusach. Jeżeli masz zdobiony krzyż to cały szerniał i nadaję się tylko do wyrzucenia, skreśli go z moderunku. W końcu zapadła noc i wreszcie się udaje, w truchła wraca świadomość dzieci zaczynają płakać a matka lamentować nad tym co właśnie uczyniliście wraz z jej mężem. Sam szlachcic wydadę się jednak zachwycony i powtarza, że wszystko się jeszcze ułoży i będzie jak dawniej. Babrałeś się teraz waćpan w prawdziwie głębokim gównie co odcisnie na zawsze ślady w Twojej odporności psychicznej, ogranicz swój maksymalny poziom wytrzymałości o 2. Przejdź do 13.

32. Zapadł już zmrok. Po Twym przyjeździe żyd i ludzie z niedowierzaniem, ale i nadzieją z zapalonymi pochodniami popędzili do dworu zobaczyć truchła. Gdy tam dotarliście jest już całkiem późno. „O nawet te bachory udało Ci się zabić Panie...hehe śmieje się żyd, choć trzeba Ci wiedzieć, że między Bogiem a prawdą ja zabiłem je pierwszy. Podtruwałem je ziemy psiekonać dziedzica, że tutejszy klimat im szkodzi i musią wyjechać do ciepłych krajów i nie gnębić więcej biednego karcmazia opłatami. Tak Panie znam się na miksturach choć na takiego nie wyglądam, przeto ofiarowuję Ci ten eliksir krzepy[wypity tuż przed walką+1W na czas jej trwania] to starohebrajska receptura samego króla Salomona! Oczywiście możesz też trochę pomieścić w oberży, ale sam rozumieś Panie, że niezbyt długo...”. Chłopi się cieszą masakrując widłami i siekierami zwłoki i za pomocą sznura wciągają je na drzewa. Czujesz teraz, że nie jesteś jednym z nich i nie powinieneś rzem z chamami wieszać szlachcica. Odjeżdżasz w ciemną noc do parku a potem na pole. Patrz 33.

33. Jedziesz polnymi drogami pół nocy przed siebie na południe, gdy księżyc rozświetla mroki Ty musisz sobie wszystko z powrotem poukładać w głowie. Śpisz w rowie, o świcie zaczyna padać i budzisz się. W ciągu dwóch klepsydr docierasz do potężnej krytej strzechą karczmy w dużej wsi. Siedzi w niej parę osób. Karczmarz dyskretnie daje Ci znaki byś do niego podszedł. Patrz 14.

34. Zapadła noc i jedziesz razem ze szlachcicem przez park poprawiając broń. W obozowisku jest też całkiem ciemno, chamy idą tak wcześnie na nocny spoczynek jak kury. Najpierw zakradasz się do szopki i tam podkładasz ogień, zapalasz pochodnię i zabierasz pod pachę wiecheć stęchłej słomy. Pochodnię rzucasz na kryty strzechą dach, słysząc krzyki wiedzą już, że tu jesteście. Szlachcic już jest przy drzwiach i podstawił wyciosany zawczasu gruby kołek pod klamkę, tak by nie dało się drzwi otworzyć. Wewnątrz wybucha panika, trafiają się wzajem. Tylko jedno okno jest dostatecznie duże by przez nie wyjść, gdy pojawia się w nim pierwszy łeb wypalasz. Ale zza skraju wsi wybiegają chłopcy z widłami, pewnie jako straż ich wystawili. Czterech chłopów, walcz po kolei W7 WYT15, W8 WYT16, W7 WYT12, W8 WYT 20 wszyscy mają widły5obrażeń. Pierwszego masz szansę ustrzelić gdy biegnie zwinność PT12. Jeśli dąłeś im radę to niech nawet nie przejdzie Ci przez głowę zabierać im widły, chłopie broń nie przystoi szlachcicowi ! Przejdź do 27.

35. Do pierwszej soboty sierpnia gdy masz stawić się w jednostce zostało Ci jeszcze dużo czasu. Masz sporo grosiwa w sakiewce, zboże złoci się na polach, lasy są bogate w zwierzynę a dziewczki w okolicy są urodziwe. To będzie zasłużony i udany wypoczynek. Przejdź do Aktu IV.

## AKT IV

### Carski gród Moskwa, czyli trzeci Rzym

Jest to akt finałowy i ostatni, ma on trzy możliwe zakończenia gry złote, srebrne i brązowe. To jak ukończysz grę zależy w głównej mierze od tego jakie decyzje podejmowałeś w poprzednich aktach. Oczywiście regenerujesz punkty życia i możesz zapisać stan gry. Ponadto stawiając się w chorągwi mogłeś pobrać nieco dóbr, wybierz maksymalnie 2 pozycje z 4 poniższych : 4bandaże[każdy regeneruje 5WYT]; 2 gąsiorzy miodu pitnego[wypity regeneruje 12WYT], koszulka kolcza z misiurką[obrażenia Ci zadawane są za każdym razem zmniejszane o 2, ale dopóki masz ją w moderunku Twoja zwinność jest zmniejszona również o 2]; włócznia [6 obrażeń, +1W gdy walczysz nią z konia bądź przeciwko jeźdźcowi; zajmuje 2miejsca jako broń]; czarna szabla husarska[7 obrażeń, ale -1W jeżeli nie masz umiejętności szabla husarska gdyż jest bardzo groźna lecz mało poręczna].

1. Chorągiew sandomierska ruszyła w pierwszą niedzielę sierpnia po uroczystej mszy świętej Przydzielono Cię do kompanii towarzyszy pancernych, spośród konnicy większą estymą darzono tylko husarię. Husaria i piechota z działami ma ruszyć dwie czy trzy niedziele po was bo jeszcze się do końca nie zebrała w związku z permanentnym w Rzeczypospolitej brakiem funduszy. W Baranowiczach połączyliście się z innym oddziałem i razem ruszyliście w jakieś 400szabel w kierunku Smoleńska. W kompanii żołnierskiej mijają szybko czas. Patrz 4.

2. Salwa z rusznic spomiędzy drzew. Kwik koni i jęki rannych, towarzysze broni podrywają się i odpowiadają ogniem, niektórzy biegną z szablami między drzewa ku napastnikom. Ale już wypada na was z jaru jazda moskali, dopadłeś konia, ale sprawdź czy zdążysz na niego wskoczyć nim zetnie Cię szabla. Testuj zwinność PT12, Udało się 19., jeśli nie to miałeś szybką i prawie bezbolesną śmierć..

3. Wyjechaliście już za ruiny miasta. Jedziecie przez mostek. Decydujesz się wyskoczyć z kordonu między wysuszony tatarak i spróbować szczęścia. Lecz to czyste szaleństwo a Twe szanse są bardzo małe. By to zrobić musisz posiadać punkt magii i teraz go zużyć. Ponadto testuj swój bieg, zwinność PT13[zabrano Ci eliksir zwinności podczas przeszukania o ile go miałeś]. Nie masz punktu magii lub nie chcesz go użyć przejdź do 31., używasz punktu magii i udał Ci się test szybkości 26., użyłeś punktu magii lecz nie udał Ci się test zwinności 41.

4. To było we wrześniu i byliście wtedy już w jakiejś bezimiennej wsi pod Witebskiem. Bardzo padało i ziemia rozmokła tak, że konie zapadały się po pęciny. Rozlokowaliście się we dwóch okolicznych wsiach ku rozpaczki mieszkańców. Piekleś u progu stodoły zarekwirowaną kurę gdy pojawił się Twój druh Kmita z wieścią, że jakiś człowiek Cię szuka i przejechał za Tobą całą Rzeczypospolitą. Patrz 12.

5. Całkiem zjadliwe choć twarde mięso ta ludzina, na pewno lepsze od szczurzego. Posiliłeś się na padłym żołnierzu. Odzyskujesz 3punkty WYT. Przejdź do 29.

6. Dobra, zastawa, cięcie, cięcie....za sztywno... . Wybierz: możesz się nauczyć umiejętności walka szablą husarską[nie masz modyfikatora -1W gdy nią władasz] albo tajne cięcia referendarskie i trybunalskie[pozwolą Ci automatycznie wygrać jedno i tylko jedno starcie, wtedy skreśl je z karty]. Zapisz co wybrałeś i skreśl przedmiot, który mu dałeś. Przejdź do 14.

7. Tej nocy po tym napadzie na młyn szukali was. Widzieliście z daleka pochodnie, ale głęboko schowaliście się w lesie. Konie są już w złym stanie, zajeżdżacie je. Również w ciągu dnia nie mogliście odpocząć, ale kilka razy zmienialiście kryjówkę. Zwiadowca mówi, że jesteście już praktycznie na przedmieściach Moskwy. W ciągu nocy zajęliście pozycję prawie na skraju lasu, tak bardzo jak tylko mogliście zbliżyć się do miasta. Jest jednak zbyt ciemno by ryzykować galop do miasta. Zwłaszcza, że jak doniósł zwiadowca miasto jest prawie w całości otoczone posterunkami moskali i w dużej mierze zrujnowane. Padał rześisty deszcz wraz z pierwszym brzaskiem ruszyliście galopem przez równinę. Ktoś przewrócił się razem z koniem w tym błocie, nie czekacie na niego. Przejeżdżacie przez drewniany prowizoryczny most i tuż za nim ustawione są wozy. Tu rozlegają się do was nieliczne strzały. Jedziecie dalej i wpadacie w gęstwinę uliczek tu trzeba uważać jeszcze bardziej, Ci na przedzie już walczą. Wpadliście w jakieś stanowisko artylerii są tu dwie armaty i szaniec. Obskoczyli was piechurzy wroga. Moskal W8 WYT20, włócznia 6. Gdy go zasieczesz patrz 13.

8. Noc jest gwiaździsta. W kilkanaście koni przejechaliście przez strumień na pole i wtedy spadła na was świeża jazda moskiewska spychając z powrotem ku strumieniowi. Strzała z luku raniła Cię w udo -4WYT. Sieczesz szablą na prawo i lewo, ale wiesz, że by przeżyć musisz dostać się z powrotem w las. Testuj jeździectwo, zwinność PT10. Jeżeli się udało to 30 a jeżeli Cię dogonią to niechybnie rozsieją.

9. Towarzysze pancerni dokładnie już go obszukali, ale po dłuższym czasie na strychu w trocinach udają Ci się znaleźć butelkę kwaśnego wina[wypita przywraca 8WYT]. Pewnie biedny młynarz popijał sobie na strychu po kryjomu. Przejdź do 7.

10. Leżysz a serce bije Ci jak młot, są na rzut nożem od Ciebie. To moskale. „We wsi jest Jermołtow i strzelcy a na polach są bojarzy z jazdą...” wtem tą rozmowę ucina huk wystrzałów. Patrz 2.

11. Udało Ci się obudzić wysuszone zwłoki z wiecznego snu a co ważniejsze przywrócić im świadomość. Co jeszcze ważniejsze udało Ci się powstrzymać kilku ludzi, którzy usiłowali Cię zabić za czarostwo i doprowadzić nieumarłego cara w jednym kawałku do dowództwa. Nieumarły okazał się carem Iwanem Groźnym. O mały włos a wszystko poszło by na daremne, bo żołnierze byli oburzeni Twoim postępkami i oponowali za spaleniem Cię razem z chodzącymi zwłokami, lecz rada pułkowników przewagą jednego głosu uchwaliła, że to wasza jedyna szansa. Car wydał kilku przerażonym moskalom, których trzymaliście jako jeńców po ostatnim szturmie przykaz by ruszyli do swoich jednostek i ogłosili bojarom, że car Iwan Groźny powrócił i wszedł w sojusz z Rzeczypospolitą, fałszywy Dymitr nie jest już dłużej potrzebny i by wszyscy dowódcy, którzy chcą by wielka smuta i wojna domowa w Rosji uległa końcowi przybyli na Kreml złożyć mu przysięgę wierności. Jeszcze tego samego wieczoru po wizycie posłów stwierdzających autentyczność zaistniałej sytuacji kilka сотni na terenie miasta przeszło na waszą stronę i dostarczono obłądzonej załodze żywność. Na następny dzień wszystkie oddziały w okolicy miasta bądź przysięgły wierność nowemu carowi bądź wycofały się. Spacerujesz swobodnie wzdłuż murów Kremla popijając miód z gąsiora. Czas pokaże co przyniesie dla Rzeczypospolitej nieumarły car na wschodzie...Udało Ci się odwrócić bieg historii i ukończyć grę Ogniem i szablą zakończeniem złotym.

12. Do stodoły wchodzi postawny mężczyzna. Ledwo go poznałeś, zmienił się i był cięty przez twarz. To Mohylewski. Uśmiecha się gdy Cię widzi. „Od maja Cię szukam ale warto było”. Patrz 21.

13. Szczęśliwie, że zatrzymałeś się by zagwoździć moskalom armatę. Albowiem dwaj pierwsi towarzysze, którzy dotarli do pozycji polskich zostali omyłkowo zastrzeleni. Wy już jedziecie krzycząc by nie strzelali, za to zza waszych pleców z budynków moskale oddali kilka strzałów z rusznicy powalając jeszcze Twego starego towarzysza Kmitę. Rzuć 2 kostkami ilu z was udało się dotrzeć żywym do pozycji polskich w Moskwie. Następnie patrz 32.

14. Jedziecie przez mało ludny i w dużej mierze zrujnowany wojną domową kraj, jest już połowa października. Osady są ogołoczone z żywności, ale zabijacie chłopów jeżeli wam czegoś nie dadzą a nie zdążą uciec do lasu. Od przesłuchanego żołdaka macie informację o znacznym oddziale w pobliżu, przeto rozkładacie się na noc w lesie. Ogniska dogasają, obóz zasypia. Testuj nasłuchiwanie PT11. Udało się 18., nie 2.

15. Jest 7 listopada 1612. Co robisz przed kapitulacją Kremla ? Chcesz obejść dookoła mur 43., chcesz zbadać dokładnie piwnicę 49., chcesz pozwiedzać wnętrza Kremla 44., nie chcesz już nic więcej robić i czekasz na kapitulację 47.

16. „Zasaaadzka! Okrążają nas” towarzysze podrywają się. Zza ściany lasu grają rusznicę i już są pierwsi zabici. Dopadasz swego konia. Patrz 19.

17. Dzisiaj zabiłeś dzianeta, wiernego rumaka ukradzionego jeszcze z pamiętnej szopy w Krakowie. To było bezsensowne nawet nie miałeś dla niego obroku i cały czas musiałeś go pilnować by ktoś go nie ukradł a dowódca w ogóle nie wydaje załodze jedzenia. Żołnierze między sobą mówią, że Ci na Kremlu jeszcze mają strawę. Patrz 34.

18. Słyszysz szeptaną rozmowę gdzieś bardzo blisko bo śpisz na skraju obozowiska. Znasz ruski i cicho nasłuchujesz 10., nie znasz bądź wstajesz i alarmujesz obóz 16.

19. Dookoła wre walka, Zmierzysz się z trzema jeźdźcami po kolei, będzie to walka konna[włócznie dają dodatni modyfikator+ 1W]. Pierwszego jeźdźca masz szansę ustrzelić między rzadko tu rosnącymi drzewami nim dojedzie testuj zwinność PT11. Moskal[jeżeli go trafiłeś to z nim nie walczysz] W9 WYT20, Moskal II W10 WYT16, Moskal III W8 WYT22. Wszyscy mają włócznie 6obrażeń[ich dodatni modyfikator został już uwzględniony w ich statystykach]. Jeżeli przeżyłeś to 25.

20. Przebiliście się w kilkanaście koni i jedziecie galopem ku wsi. Nagle ściana jednej z chat rozbłysła ogniem i kolejne. Rozlega się kanonada. Koń przewraca się pod Tobą przygniatając Cię do ziemi, jesteś półprzytomny. Po dłuższej chwili jest cisza a potem strzelcy wychodzą ostrożnie z chat i ruszają by ograbić wasze zwłoki. Jeszcze żyjesz gdy odcinają Ci palec wraz z pierścieniem.

21. „Stawaj ścierwo”- wyjmuję czarną szablę husarską. „Słuchaj nie możesz sobie tu tak po prostu wejść i wyzwąć jednego z nas na pojedynek mówi Antoniewicz wstając”. „Wiesz co ta kanalia zrobiła? Zostawiła mnie i moją narzeczoną w potrzebie bo wystraszył się hajduków w grodzie i uciekł gdy ja walczyłem. Podpalili mnie jeszcze z tymi hajdukami, moja ukochana zginęła w płomieniach. Poprzysiąłem zemstę temu psu. A wy waszmościowie uważajcie na niego zdradził mnie to zdradzi i was.” Wychodźcie za stodołę i idźcie w tuzin ludzi po kałużach na groblę między dęby i kasztany tu jest twardsza ziemia. Nikt nic nie mówi. Bierzesz trzy głębokie oddechy i stajecie naprzeciw siebie. Musisz walczyć szablą, może być husarska jeśli ją masz.. Mohylewski W11 WYT18 poszczerbiona szabla husarska 6obrażień. Jeżeli wygrasz możesz zabrać jego broń[bez umiejętności szabla husarska masz modyfikator –1W] i przejdź do 27.

22. W wyniku szturm straciliście około stu ludzi i wasza dzielnica została odcięta od Kremla będącego głównym punktem oporu. Strusiński razem z innymi pułkownikami podjął decyzję o kapitulacji, dowódca Moskali podobno gwarantuje przeżycie tym, którzy się poddają.. Pułkownik Floriański proponuje przebijanie się do Kremla . Poddajesz się wraz z większością 24., „jeśli zginiemy to zginiemy z honorem” 36.

23. Następne dni były dość ciężkie. Przemykaliście chyłkiem nocami od zagajnika do zagajnika żyjąc w ustawicznym strachu i unikając jakichkolwiek siedzib ludzkich. Tylko głęboko w lesie ważyliście się rozpalic ognisko na którym jedliście koninę. Raz tylko, już pod koniec drogi odważyliście się napaść na osamotniony młyn. Z mąki był on praktycznie ogołcony, ale przynajmniej znaleźliście obrok dla koni. Żołnierze powiesili młynarza na kole młyńskim a sami zabawiają się teraz z jego już dość starą żoną i całkiem młodą córką. Jeśli chcesz możesz do nich dołączyć i zająć miejsce w kolejce 7., albo dokładnie spenetrować już przetrząśnięty młyn. 9.

24. Armia królewska jest pewnikiem jeszcze daleko, dalsza obrona nie ma sensu. Idźcie całym tabunem ludzi z białą flagą. Zabierają wam broń i wszystkie przedmioty mające jakąkolwiek wartość szturchając i kopiąc ładują was na wozy, rozdzielili od was dowódców pozostawiając ich w mieście; was gdzieś wywożą. Moskali są tysiące, ale to nie jest w pełni regularna armia, mnóstwo tu chłopów z samymi siekierami; z przykrością stwierdzasz, że nie ma to porównania z tą dywizją, w której zasadzkę wpadliście wtedy w lesie. Rzuć kostką, wynik parzysty 31., nieparzysty 3.

25. Walka jest beznadziejna. Wróg was przytłoczył na tej polanie i ponieśliście ciężkie straty. Grupki towarzyszy pancernych przebijają się z okrzykami. W którym kierunku Ty pojedziesz za strumień na pola 8., uciekniesz w stronę zabudowań wsi 20., czy pojedziesz w głąb jesiennego lasu 30.

26. Przedarłeś się do lasu. Pierwsze dni spędziłeś jak zaszczute zwierzę. Musiałeś zdobyć odzienię i żywność, zrobić sobie kapcie z łyka bo zaczęła się już zima. Całą zimę poruszałeś się lasami niczym lis, wyjmując z kłusowniczych wnyków zwierzynę, zakradając się do kurników oraz napadając na samotne domostwa; cały czas na zachód. Niekiedy po parę dni nie mogłeś ruszyć się z miejsca bo obawiałeś się zauważenia. Koniec końców pokonałeś setki mil na terytorium wroga w zimie oraz na początku 1613 dotarłeś na wschodnie rubieże Rzeczypospolitej. Gratuluję, udało Ci się waszmość ukończyć Ogniem i Szablą zakończeniem brązowym..

27. Od tej historii w kompanii przestali Ci ufać. Bardzo często dostajesz też warty. Byliście już pod Smoleńskiem i mieliście czekać na główne siły, ale po kilku dniach przyszedł goniec z wieścią, że tron armii ruszył spod Warszawy i macie jechać na Moskwę w awangardzie, jako wysunięta straż przednia. Byliście już na terytorium carskiej Rosji gdy trochę przestali Cię ignorować i podszedł do Ciebie jeden stary wiarus. „Słyszałem, że dobrze robisz szablą. Możemy się popróbować i czegoś Cię nauczę. Ale nie darmo”. Jeżeli masz coś wartościowego jak : medalion z Ławry Peczerskiej, szmaragd, zdobiony krzyż bądź koszulkę kolczą z misiurką to możesz mu dać jedną z tych rzeczy by Cię uczył patrz 6., nie masz żadnej z nich bądź szkoda Ci ich 14.

28. Na następny dzień dowódca tego odcinka pułkownik Strusiński zarekwirował wam konie, ledwo za łapówkę udało Ci się ocalić swojego wierzchowca. Pułkownik nawet nie okazał wam większego zainteresowania. Na pytania o wroga zbył was stwierdzeniem, że stracił więcej ludzi od osłabienia z głodu oraz chorób niżli od wroga. Na wieczór była konina ale na kilkuset ludzi w tej części miasta naście koni to za mało. W mieście słychać pojedyncze strzały od czasu do czasu moskale strzelają z armaty w stronę waszych pozycji bądź Kremla a wy odpowiecie ogniem. Pójdź do 17.

29. Kolejne dwa dni mijają bez walki. Ludzie mówią tylko o kapitulacji bądź wychodzą na dachy ryzykując zastrzeleniem by wyglądać czy nie nadjeżdża odsiecz. Jeden z Twych towarzyszy pancernych, któremu udało przedostać się wraz z Tobą do miasta zginął pchnięty nożem w bójce o jedzenie. Jest już ostatni dzień

października. Ludzie już jedzą rzemienie i paski od spodni. Gotują stare kości i kopyta. Już wiesz jak cierpią ubodzy chłopcy, komornicy na przednówku, choć oni mają chociaż dostatek kory z drzewa i słomę do pogryzienia. Wiesz, że jeżeli nie zdobędziesz czegoś do jedzenia wkrótce opadniesz z sił i oszalejesz bądź sam się zabijesz. Dowództwo wciąż ma trochę żywności po drakońskich cenach, mąki i kaszy na handel. By ją kupić musisz mieć jakiś cenny przedmiot jak złoty medalik z Ławry Peczerskiej, złoty zdobiony krzyż albo szmaragd. Jeśli masz któryś z tych przedmiotów musisz za niego kupić żywność przejdź do 35. jeśli nie masz to w ciągu następnych dni tak osłabniesz, że padniesz z wycieńczenia.

30. Gałęzie kaleczą Ci twarz i ręce a koniowi boki. Po dwóch klepsydrach ucieczki czujesz się już jednak w miarę bezpieczny. Przed świtem zebrała się was garść uciekinierów na skraju lasu, łącznie 23 jeźdźców. Kilku jest rannych, macie również 6 koni luzaków. Po krótkiej naradzie decydujecie się uciekać dalej naprzód ku Moskwie. Nie wiadomo jak daleko jest za wami armia królewska, a do granic Rzeczypospolitej dużo dalej niż do Moskwy. Dwóch spośród was już było w Moskwie i zapewniają, że nie zostało do niej więcej niż 3dni jazdy.  
Przejdź do 23.

31. Wyładowują was uderzeniami batoga z wozu i prowadzą grupkami w kierunku jakiegoś zagajnika, widać stąd jeszcze Moskwę i Kreml. Żałujesz, że tam nie zostałeś. Teraz nie masz już złudzeń zginiecie, z nieba prószy pierwszy śnieg. Idący najbliżej Ciebie Moskal wskazał drugiemu na jakieś gniazdo na drzewie, wtedy rzuciłeś się do ucieczki między brzozy. To była jednak tylko desperacja, od razu przeszła Cię kula z rusznicy; gdy się przewracasz kopyta jeźdźca Cię tratują a włócznia przybija do ziemi.

32. Załoga polska w mieście jest obszarpana, twarze żołnierzy są brudne i okopcone. Wy którzy tu dotarliście wyglądacie na naprawdę zdrożonych, ale niczym was nie częstują. Po krótkiej euforii w związku z waszym przybyciem, a dokładniej po dowiedzeniu się, że dotarliście tylko wy a odsiecz królewskiej armii może być jeszcze daleko tracą wami zainteresowanie a wręcz odnoszą się wrogo. Gdy tylko zapada zmrok wypełzają by przyciągnąć wasze padłe konie spod pozycji moskali. Przejdź do 28.

33. Na spękany mur wszędzie wdarli się moskale. Walcz po kolei, Moskal W8 WYT24; Moskal W9WYT21 oboje mają włócznie 6obrażeń. Gdy wygrasz 39.

34. Całą noc słychać było odgłosy walki z południowej części miasta a u was ciągle spokój. Jest już koniec października, chodzisz głodny po zrujnowanych ulicach ale szczury i ptaki wyłapali zanim wy tu się pojawiliście. Widzisz dwóch obszarpańców w mundurach piechoty, strzelców tak zwanych węgierskich wygrzebujących płytko zakopane ludzkie zwłoki „Co się gapisz ja go znałem, należy mi się on a jak chcesz się dołączyć to rzuć groszem”. Chcesz spróbować ludzkiego mięsa i pozbyć się ostatnich pieniędzy 5., czy sobie darujesz 29.

35. Kilkudziesięciu ludzi padło z głodu przez te parę dni. Ale Ty miałeś dobrze schowane w zrujnowanym kominie zboże kupione od dowództwa. Gdy wreszcie 3 listopada ruszył szturm moskali wielu przyjęło to z ulgą. Przynajmniej nie zginą z głodu. Wszystko pamiętasz jak przez mgłę ale Tobie zdarzyło się wtedy walczyć z 3 moskiewskimi piechurami. Walcz po kolei W7 WYT19, W8 WYT20 i W9 WYT15. Drugiego masz szansę ustrzelić jak biegnie w pustej uliczce PT11, wtedy nie musisz z nim walczyć. Jeśli przeżyjesz szturm patrz 22.

36. Wtenczas gdy ruszyła ponad stuosobowa grupa z białą łagą w kierunku pozycji moskali, Ty wraz z 63 innymi żołnierzami usiłujesz przemknąć się na Kreml. Nie będzie to łatwe, gdyż w ostatnim szturmie wróg rozdzielił oba punkty polskiego oporu kordonem. Korzystając z zamieszania udało się wam masz nadzieję niepostrzeżenie przemknąć dość głęboko w pozycję wroga. W jednym ze zrujnowanych budynków siedziało kilku moskali lecz gdy zobaczyli, że idziecie tak dużą grupą rzucili się do ucieczki. Kreml jest już blisko i dzieli was od niego pas wypalonych zabudowań. Pułkownik Floriański rozwija sztandar Rzeczypospolitej i rzuca się biegiem przez wypalony plac w stronę polskiej fortyfikacji. Floriański pierwszy pada rażony kulą, padnie też wielu innych. Testuj swój bieg, zwinność PT11. Udało się, dobiegasz do bramy Kremla 40., nie uda się dołączyć do zwłok na placu.

37. Prochu jest na tyle gdy umiejętnie go rozmieścić by wysadzić wszystkie filary i pogrzebać cały Kreml, znasz się trochę na tym. Lecz musiałbyś przekonać do tego jeszcze kogoś by Ci pomógł...no i czy jesteś gotów na męczeńską śmierć? Tak 50., nie chcesz umierać 15.

38. Moskale od rana atakują. Przepędzili waszą piechotę z pobliskich zabudowań i podchodzą już pod mur. Sam strzelasz z rusznicy, lecz jest już wilgotno, spadł pierwszy śnieg i wasz ogień jest rzadszy i mniej celny. Przynajmniej zapomniawszy już o głodzie, walczysz. Wtem obok Ciebie na murze oparła się drabina, żołdaty już się wspinają. Musisz próbować ją zrzucić, testuj siłę Walka PT11. Udało się 42., nie 33.



39. Szturm został odparty za ogromną cenę w załodze twierdzy. Wasze posiadanie ograniczyło się już jednak do samego budynku Kremla, na strzał z rusznicy od mury za usypanymi wałami rozłożyli się już moskale. Zostały wam tylko trzy sprawne działa, w tym dwa lekkie. Na domiar złego nieprzyjaciel zaczął podtaczać na jeszcze niedawno polskie wzgórze artyleryjskie własne ciężkie działa. To jest wasz gwóźdź do trumny. Kapitulacja jest pewna. Przejdź do 15.

40. Znowu to smutne rozczarowanie. Nikt wcale nie wydaje się zadowolony z waszego pojawienia się. „Trzeba było zostać na swoich pozycjach. Nie mamy tu żywności ani dla was ani dla siebie.” Sam Kreml jest jednak dobrze ufortyfikowany i ma sporo dział, proch też jest jedną z niewielu rzeczy, której nie brakuje. Co prawda jesteście od niego odcięci lecz ciągle „gra” też pobliskie wzgórze, na którym jest polski punkt artyleryjski, co klepsydre ostrzeliwuje on wroga. W nocy obudziłeś się bo nie słyszałeś trwającej nieustannie kanonady ze wzgórza. Wróg zdobył je śmiałym szturmem. Patrz 38.

41. Moskale schwytali Cię i zaćwiczyli bykowcem na śmierć.

42. Napiąłeś mięśnie i spadli razem z drabiną i połamali się psie syny. Paru moskali jednak dostało się na mur. Walcz moskal W8 WYT20 berdysz 6ob. Gdy wygrasz 39.

43. Spękany mur, to ostatnie godziny gdy powiewa na nim flaga Rzeczypospolitej. Widzisz zwłoki moskala w stroju strzelca wiszące przez blanki, nawet nikt go nie zepchnął. Patrzysz na zrujnowane miasto pokryte pierwszym śniegiem. Całkiem niedaleko płynie rzeka, gdyby tylko udało Ci się do niej dostać, ale wszędzie dookoła są już moskale. Jeżeli chcesz spróbować ucieczki możesz przebrać się w sukmanę moskwicyńskiego strzelca i próbować dostać się w kierunku rzeki 48., jeśli nie to wracasz do wnętrza twierdzy 15.

44. Szyby i mozaiki w oknach są strzaskane, malowidła na ścianach posieczone, a dywany splugawione przez polskich obrońców. Kreml jest kompletnie zdewastowany przez polską załogę oraz przez nieprzyjacielski ostrzał. Zaglądasz do jakiejś otwartej krypty, wieko jest strzaskane, przypominasz sobie, jak jeden z artylerzystów nosił starą, zniszczoną koronę, którą znalazł gdzieś tutaj i mówił, że teraz on jest carem. Patrzysz na pokręcone zwłoki w sarkofagu...masz umiejętności magiczne ożywienie i przywołanie ? Tak 46., nie 15.

45. Znajomość języków ratuje życie...” Nie, wysłali mnie z tej sotni spod cerkwi by zobaczyć czy te psy wreszcie się poddają” odpowiadasz. „Mamy ich już w garści, ale.. job twoju mat nie szwendajcie się tu! Przekaż tym swoim, że my walczymy z Polakami i my bierzemy łupy” żołdat rzucił kamieniem w Twą stronę. Oddalas się pośpiesznie. Bierzesz wypaloną belkę wchodzisz do lodowatej wody i układasz się na niej udając trupa. Jeżeli przeżyje to będę miał do końca życia reumatyzm myślisz. Starasz się powstrzymać drżenie z zimna, zamykasz oczy i dajesz się porwać nurtowi wody. Patrz 26.

46. Ożywienie tego dawno zmarłego cara nie będzie proste, a musisz wykonać najpierw rytuał ożywienia zwłok a potem przywołania ducha. Nie masz ani czasu, ani materiałów, ani spokoju na ich przeprowadzenie, zresztą nie jesteś do diabła jakimś profesjonalnym czarownikiem. Czujesz, że nie dasz rady i masz rację. Czy masz wciąż punkt magii i chcesz go zużyć na pomyslnie przeprowadzenie rytuału ? Masz i chcesz użyć 11., nie masz bądź nie chcesz 15.

47. Gdy opuściliście zamek zostaliście przez moskali rozdzieleni między różne sotnie. Wraz z około czterdziestoma żołnierzami w Twojej grupie zostaliście okradnięci i powiązано was wzajemnie za ręce sznurem. Paru z was zostało pobitych za próbę oporu. Popędzili was do jakiejś szopy nad rzekę, wrzucając dwóch rannych, których mieliście na noszach do rzeki. Zapędzili was do środka batogami i strzałami z rusznicy. Ktoś zaintonował słowa modlitwy, modlisz się i przypominasz sobie diabła, którego jeszcze kilka miesięcy temu już raz pokonałeś. Dławisz się już od dymu a szopę powoli ogarniają płomienie. Ludzie krzyczą. A Ty stracisz przytomność nim umrzesz w płomieniach.

48. Zapada już zmierzch, oblężeni przygotowują białą flagę by wyjść się poddać. Ale Ty znalazłeś miejsce, w którym mur jest tak spękany od kul armatnich, że z łatwością po nim zejdziesz. Potem czołgasz się po pobojowisku i trwa to całą wieczność. Wreszcie docierasz do zrujnowanych zabudowań. Do rzeki jest strzał z łuku gdy słyszysz „Wasył to Ty?”. Znasz ruski 45., nie znasz 41.

49. To miejsce jeszcze wczoraj było strzeżone i nikt by Cię tu nie wpuścił, ale teraz dowództwo straciło już nadzieję i widać jest im wszystko jedno. Wchodzisz do prochowni, z kopę beczek prochu... gdyby prochem można się pożywić ten ostatni raz myślisz. Czy masz instrukcję „O sztuce puszkarskiej i fortecznej”? Tak 37., nie 15.

50. Udało Ci się przekonać do tego konceptu jednego z pułkowników Madalińskiego. On z trudem bo lamie to warunki umowy kapitulacyjnej wymusił na głównodowodzącym obroną Kremla by pozwolił wam zostać. Powiedzieliście, że chcecie przyjąć szablami wdzierających się do Kremla moskali. Rozmawiałeś też z trzema żołnierzami, którzy zarzekali się, że wolą popełnić samobójstwo niż się poddać. Tylko jeden z nich zdecydował się zostać. W pośpiechu wasza trójka turla beczki pod filary, na szczęście wyjście z Kremla kilkuset ludzi i wyniesienie rannych trochę trwało. Tylko to zamieszanie pozwoliło uchronić was plan w tajemnicy przed załogą, moskale mogą za to później się na nich mścić. Gdy po pół klepsydry od wyjścia polskiej załogi wpada grupa kilkudziesięciu moskali by zrabować twierdzę, każdy z was w ukryciu odpala lont. Żegnasz się i uśmiechasz, miałeś udane życie. Eksplozję było słychać ponoć na wiele mil od Moskwy, a tam gdzie był Kreml pozostał słup dymu aż do nieba. Gratulację ukończyłeś Ogniem i szablą zakończeniem srebrnym.

[Michalgryn1986@gmail.com](mailto:Michalgryn1986@gmail.com) , Dąbrowa Górnicza luty 2010