

Niezwykłe Podróże i Zdziwne Przygody

BARONA MUNCHAUSENA™



Znakomita gra fabularna w Nowym Stylu
Wynaleziona i napisana przez barona Munchausena



New RPG Order

New RPG



Prezentuje
Niezwykłe Podróże i Zdziwiające Przygody
Barona Munchausena

Informacje o Release'ie

Źródło.....: NNN3
Skan.....: NNN3
Edycja/składanie.....: tomek
Liczba stron.....: 26
Rozdzielczość.....: 1198x1600
Wydawnictwo.....: Portal
Format.....: pdf
Rok wydania.....: 2001
Data release'u...: 6.04.2007

Opis:

Niewiarygodne Przygody Barona Munchausena to pierwsza z gier serii New Style, która na zachodnim rynku RPG zdobyła olbrzymią popularność i uznanie zarówno graczy jak i znawców i recenzentów RPG (nominacja do nagrody Origins'98). Po Baronie w serii New Style ukazały się Power Kill, Puppetland, głośne Violence oraz Pantheon.

Polska edycja gry ukazała się na początku maja 2001 (premiera gry na konwencie Dracool), w doskonałym tłumaczeniu Tomasza Z. Majkowskiego, który wcześniej tłumaczył Legendę Pięciu Kręgów oraz Deadlands. Możecie się więc spodziewać niezwykłej gry, pięknego języka podręcznika i wielu godzin świetnej zabawy.

Info :

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 , bądź wejdź na stronę <http://bibliotekasnw.enlightning.de>

Niezwykłe Podróże i Zdziwiające Przygody

BARONA MUNCHAUSENA

ZNAKOMITA gra fabularna

w Nowym Stylu

napisał **BARON MUNCHAUSEN**



**HOGSHEAD
PUBLISHING**

Nakładem Hogshead Publishing

„Brevior vita est quam pro futumentibus negotiam agendo”

Twórcy znakomitych gier od 1787 r.

Spisał i zredagował szanowny Jakub Wallis

Z pomocą panów Dereka Pearcy i Michała Cule

Udatnie zilustrowali panowie Gustaw Dore i Jerzy Cruikshank

Wsparcia moralnego dostarczyła panna Kasia Berridge

Spolszczył szanowny Tomasz Z. Majkowski

Z nieocenioną pomocą panny Madzi Rogozińskiej

Anegdota o podróży do St. Petersburga według przekładu szanownej Julii Hartwig

Nieocenioną pomocą przysłużyli się panowie Łukasz M. Pogoda i Adam Twardoch

Złożył pan Tomasz Kowalik

Korekty dokonał pan Ignacy Trzewiczek

UWAGA: Słowa „on”, „jego” i „jemu” pojawiają się w tej książce jako domyślne zaimki trzeciej osoby liczby pojedynczej. Używając ich autor, człowiek wielkiej galanterii, nie pragnie sugerować, jakoby przedstawicielki płci pięknej gorzej nadawały się do przeżywania zaskakujących przygód niż ich męscy towarzysze, pomimo ich delikatności, braku wykształcenia i przyrodzonej skłonności do chichotów i omdleń. Nie zakłada, że sztywne krynoliny i alabastrowe dekolty mogą uniemożliwić im szpiegowanie przeciwko Francji w przebraniu hajduka, a godne podziwu umiejętności szydełkowania i prowadzenia gospodarstwa mogłyby stanąć na przeszkodzie w uwiedzeniu carycy Rosji. Krótko rzecz ujmując, święcie wierzy, że, na wiele sposobów, kobiety dorównują dzielnością, zdolnościami i zajmującą osobowością mężczyznom, a niekiedy nawet ich przewyższają. Boże, miej w opiece ich serduszka.

Polska edycja nakładem Wydawnictwa Portal

ul. Św. Urbana 15; 44-100 Gliwice

tel/fax. (032) 3050727

www.rpg-portal.pl;

portal@rpg-portal.pl

ISBN 83-914727-4-4

Gliwice 2001

S P I S R Z E C Z Y

Wprowadzenie.

w którym baron przedstawia siebie, swoją grę i prosi o więcej koniaku

Styl Gry

to jest opowieść o odległej Amazonii i opis rozgrywki

Ekwiwalencje.

czyli po co powinien udać się sługa, gdy jego pan przystępuje do gry

Rozgrzywka.

czyli cokolwiek niesmaczna anegdota.

Początek gry.

to jest o spotkaniu doborowej kompanii i sposobach rozdelenia sakiewek, tudzież o niegodnych zaufania służących i dygresja o papierowych pieniądzech oraz szklanych paciorkach.

Tworzenie postaci.

w którym baron próbuje i niemal udaje mu się nie napisać tego rozdziału

Kontynuacja Rozgrywki.

to jest o wyborze pierwszego gawędziarza, tematu opowieści i rozpoczęciu zadziwiającej historii

Gdy zaś Zagadnięty nie Lecho opowiada...

czyli rozdział, którego treść objaśnia sam tytuł.

Wzaplaności i Zabłady.

to jest zmyślny rozdział, zawierający przykład rozgrywki, w czasie którego diuszesa Suderlandii popada w swoje tarapaty

O Byciu Szlachcicem.

czyli długa, nieciekawa i zupełnie niepotrzebna dygresja, ocalała wyłącznie dzięki swej błyskotliwości

Kompani.

to jest dalsza dygresja o ludziach, którzy towarzyszyć mogą szlachcicowi w podróży i o tym, co odróżnia ich od służby, zawierająca wiele obraźliwych uwag pod adresem Francuzów

Wzaplaności i Zabłady, ciąg dalszy.

w którym baron wyjaśnia sprawy, które porzucił, gdy zaczął dygresję.

Pojedynek.

w którym baron odmawia nazwania rzeczy „system walki”, opowiada o naturze pojedynku i sposobach pojedyn-

kowania się, ku czemu okazuje aż nazbyt wielkie skłonności, oraz o tym, jak znaleźć sekundanta w Pradze w dwie godziny po północy

Pojedynek dla Tęgo doko

w którym baron okazuje swym czytelnikom brak szacunku i idzie na obiad

Wyniki Pojedyneków.

czyli zasady. Opis nagród zawarto gdzie indziej.

Zakończenie Opowieści.

czyli o konkludowaniu historii, sposobach zwrócenia uwagi słuchaczy na fakt, że gawęda jest skończona, zmuszaniu nudziarzy do zakończenia anegdoty i o kontynuacji gry. W tym rozdziale również nie opisano nagród.

Określanie Zwycięzcy.

w którym baron tłumaczy, jak wyłonić najlepszą historię i jak na nią głosować.

Zakończenie Gry.

czyli miłosiernie krótki rozdział, traktujący głównie o kupowaniu wina

Kilka Słów o Taktyce.

w którym baron objaśnia, dlaczego słynie jako największy gawędziarz Europy

Tytułem Podsumowania.

czyli falstart

Dzięje.

w którym baron dowodzi, dlaczego planuje zmienić tytuł tego rozdziału na „Tło historyczne”.

Tło Historyczne.

w którym zamiar ów się udaje, a który zawiera opis świata, jakim jest w XVIII wieku.

Tytułem Podsumowania.

czyli ostatnie uwagi barona.

Dodatek I

w którym obdarzeni przez naturę pośledniejszą imaginacją znaleźć mogą ponad 200 pomysłów na przygody, które opowiadać będą kompanom, oparte na własnych przeżyciach barona.

Dodatek II

czyli skrót zasad, dla ułatwienia orientacji i dla tych, którzy nie zwracali uwagi.

WPROWADZENIE

w którym baron wyjaśnia cele swojej gry

Jako że jestem człowiekiem znanym zarówno z niezachwianej uczciwości, z jaką opowiadam historie, jak i z zadziwiających przygód, które przyszło mi przeżywać jak ziemia długa, szeroka, a w niektórych wypadkach i głęboka (rzekł baron, nalewając sobie kolejną lampkę koniaku), moi przyjaciele wciąż nagabują mnie pytaniami, dlaczegóż to miałbym chcieć umieszczać swe nazwisko - skądinąd wielce czcigodne i starożytne, gdyż, wedle drzewa genealogicznego, jeden z Munchausenów odbywał podróż na Arce - w tytule gry, której celem jest opowiadanie zdumiewających opowieści i niezwykłych anegdot. Udzielić im muszę prostej odpowiedzi. Moja sława, a wraz z nią opowieści o mych zapierających dech w piersiach eskapadach, pobrzmiwa w całym cywilizowanym świecie, niesie się poprzez oceany, aż do najgłębszej Afryki i najdalszego Nipponu, dociera do dziwacznych ludzi, zamieszkujących bliźniacze królestwa Słońca i Księżyca, a nawet do Francji. Dlatego właśnie, gdziekolwiek bym się nie udał, wciąż skłania się mnie, bym opowiadał koleje swego losu, której to prośbie nigdy nie odmawiam, jestem bowiem człkiem szlachetnego urodzenia.

W związku z tym, trudno mi znaleźć chwilę odpoczynku od młodzieniaszków, którzy z zaczerwienionymi uszami raz jeszcze pragną wysłuchać o tym, jak wraz z kompanami połknięty zostałem przez wieloryba, lub jak - siedząc na armatniej kuli - przefrunąłem po niebie nad Konstantynopolem, często zaś moją jedyną nagrodę jest niewielka szklaneczka najprostszej brandy, o ile w ogóle coś mi się ofiarowuje. Czyż sądzą, że opowiadam historie po to jedynie, by ich zabawić? Jeśli tak, są w błędzie! Jestem szlachcicem, żołnierzem i podróżnikiem, oni zaś to jeden w drugiego gamonie, i nie mam zamiaru dalej z nimi przestawać, by ocalić swą duszę od skalania!

Wraz z publikacją tej gry (którą pokornie dedykuję dwóm najważniejszym dla jej powstania osobom - to jest sobie i Carycy Rosji) pragnę dać wszystkim, którzy nacierają na mnie z zamiarem namawiania na snucie niezwykłych opowieści, powód, by sami je sobie opowiadali, i to z dala ode mnie. Ten właśnie cel, a nie wyłącznie wielki wkład, jaki tym samym wnoszę w cywilizację, czy możliwość zdobycia skromnego dochodu, przyświecał mi, drogi czytelniku, gdym zabrał się za tworzenie mego dzieła. Co więcej, ufam, że zyskam teraz więcej czasu, który spędzę z tymi, którym moja prezencja i charyzma najpilniej jest potrzebna - mianowicie z czcigodnymi paniami. Zgaduję również, że moja praca okaże się największym przełomem w dziedzinie produkcji gier od czasu Tarota Dla Kolekcjonerów, którego to wynalazłem, gdy pod fałszywym

zarzutem sprowadzania pigwy w niedzielę uwięziono mnie w Bastylji... zostawmy jednak te rzeczy z boku.

Teraz winieniem przystąpić do opisu gry jako takiej, nim to jednak nastąpi, zmuszony jestem przypomnieć mojemu czytelnikom o pewnym istotnym fakcie. Zabawa, którą was uraczę, zasadza się na opowiadaniu zadziwiających historii, każda zaś z nich oparta jest na niezwyklej przygodzie, którą onegdaj przeżyłem. Choć więc wasze opowieści pozostaną fikcją, moje przypadki są w najdrobniejszych szczegółach prawdziwe, każdy zaś, kto twierdzi inaczej, nazywa mnie łgarzem, dowodzenie zaś, że czcze wasze fantazje mnie się przytrafiały jest czynem jeszcze bardziej haniebnym, równoznacznym z ochrzczeniem mnie szarlatanem i, do kroćset, jeśli tak właśnie czynić zamierzacie, nie będę miał wyjścia, jak wyjść z wami na zewnątrz i złoić skórę tak, że blizny leczycy będziecie przez rok. Jestem szlachcicem, panowie, i nie pozwolę, by strojono sobie ze mnie żarty!

A teraz podaj koniak. Nie, w lewo, prostaku!

Styl Gry

Moja gra nie należy do skomplikowanych, oparłem ją bowiem na rytuale, który zaobserwowałem wśród plemion dalekiej Amazonii, a który odprawiają przygotowując pożywienie - zdarzyło mi się zresztą wówczas przestudiować go do głębi, miałem bowiem nieprzyjemność zostać schwytanym i we wzmiankowanym obrzędzie wystąpić w charakterze jedzenia właśnie. Rytuału używa się, by oczyścić i zabawić przyszłą przekąskę, co podoba się ponoć ich barbarzyńskim bogom, więc gdy już umknąłem, przekonawszy ich pierwej, że jestem w rzeczywistości jednym z owych bóstw... ale zostawmy te rzeczy z boku. Gra jest prosta. Gracze siedzą wokoło stołu, mając na podorędziu przednie wina lub inne, nie mniej zacne trunki, by wilżyć gardła, opowiadając kolejno o swych zadziwiających przypadkach i zapierających dech w piersiach przygodach. Asumpt do rozpoczęcia historii daje jeden z kompanów gawędziarza, całe towarzystwo wtrąca w bieg anegdoty obserwacje i wątpliwości, które uzna za stosowne, zadaniem zaś opowiadającego jest obalić je lub ich uniknąć. Gdy wszystko się skończy, ten, kto opowiadał najlepiej zaprasza swych kompanów na kielicha, potem zaś, gdy wszyscy stosownie się pokrzepią, gra może zacząć się od nowa.

Ekwiwunek

By zasiąść do gry potrzebował będziesz trzech lub więcej tęgich kompanów, najlepiej wysoko, lub chociaż szlachetnie urodzonych, stołu, kilku krzeseł, obfitego źródła trun-

ku, najlepiej wraz z uroczą dziewczką, by usługiwała, oraz kilku monet, które posłużą za sztony i przydadzą się do uregulowania należności, gdy gra się skończy. Kiedy już wyposażysz się w owe utensylia, nie zawadzi zatroszczyć się również o skrawek pergaminu, pióra i inkaust, zimną noc, trzaskający kominek, oraz stosowną ilość krzepiącego jadła, które to ostatnie z całego serca polecam. Poza tym nie będziesz potrzebował niczego - poza być może kilkoma drobiazgami, które przedłożę w dalszym ciągu niniejszego wywodu.

Rozgrywka

Doskonale pamiętam pewien wieczór w zajeździe pocztowym pod St. Petersburgiem, wczesną wiosną 17-. Nagła burza śnieżna zaskoczyła zarówno mnie, jak i kilku innych podróżnych, wśród których nie brakło równie słynnych podróżników i żołnierzy, zmuszając nas do spędzenia nocy w gospodzie. Dziwnym trafem, w zajeździe nie dość było pokoiów. Szybko zgodziliśmy się, że towarzyszące nam panie powinny wypocząć w łózkach, potem zaś uznaliśmy, że rozpoczniemy turniej o to, kto zajmie ostatni wolny pokój, kto zaś zmuszony będzie spędzić tę noc na dole, w stajniach, lub - co gorsza - wśród służby.

Zgodnie przystaliśmy na rozgrywkę lub zakład, wtedy jednak wyszło na jaw, że nikt w kompanii nie miał przy sobie kart, kości, bączków czy planszy do tryk-traka. Stało więc na turnieju opowieści, w którym każdy członek towarzystwa zapytał siedzącego po lewicy o jedną z jego zadziwiających przygód, a wszyscy pozostali oceniali ją pod kątem prawdziwości, wiarygodności i chwalebności. Gdy wszystko się zakończyło, przyszło do głosowania, w którym sprytnie zająłem czwarte miejsce, gwarantując sobie tym samym nocleg w niewielkim pokoiku na poddaszu, ta zaś pozycja pozwoliła mi wysliznąć się, gdy

wszyscy już zasnęli, i spędzić niezapomnianą noc, rozgrzewając się gościnnością córki diuka Normandii, której piękno i numer pokoju wpadły mi w oko jeszcze przed rozpoczęciem rozgrywki.

Ta gra odbywa się w podobny sposób, lecz bez uwagi wspomnianej wcześniej latorośli czcigodnego diuka. Wielka szkoda.

Początek gry

Zgromadź kompanię i policz jej członków - jeśli zaś wieczór jest już zbyt późny, każ służącemu, by cię wyręczył. Upewnij się, że każdy ma przy sobie sakiewkę, a w niej ilość monet równą liczbie graczy - nie prosz przy tym służgi o wyrękę, słudzy z natury bywają bowiem chytry i wielce nieodpowiedzialni, z równą ochotą gotowi obrażać człowieka ze wszystkiego, jak i pomóc mu w kłopotach - wierz mi, dość razy znalazłem się w opresji, by się o tym przekonać.

Ilość monet nie jest właściwie istotna, poczyniłem jednak kilka istotnych na ich temat obserwacji, czerpiąc z mego doświadczenia, nabytego, gdy testowałem grę na dworach Orientu, gdzie, pomijając fakt, że nie mówiłem żadnym z tamtejszych języków i nikt nie porozumiewał się w moim, grało się dosyć znośnie. Po pierwsze, wszystkie monety powinny mieć taką samą wartość, by uniknąć sporów. Po wtóre, nie muszą być właściwie monetami - bawiąc w sercu Czarnej Afryki grałem za pomocą szklanych paciorków, które tubylcy posiadali w wielkiej obfitości, otrzymali je bowiem od misjonarzy i, zjadłszy następnie zakonników, nie znaleźli dla nich praktycznego zastosowania. Po trzecie, każdy, kto usiłuje używać do gry owej paskudnej, papierowej waluty - która skądinąd przydaje się wyłącznie w latrynie - z pewnością nie jest gentlemanem i powinno przegnać się go precz zarówno od stołu, jak i z klubu.

Jeśli kompania nie jest zbyt pijana, zmęczona lub znudzona, możesz przejść do Tworzenia postaci. W przeciwnym przypadku pomiń je.

Tworzenie postaci

Zasięgnawszy opinii największych żyjących autorytetów w tej materii, dowiedziałem się, że w dzisiejszych czasach niezbędnym jest, by tego typu gra posiadała taki właśnie ustęp. Mam nadzieję, że te kilka linii wystarczy, by mój wydawca, który wychylił wczorajszej nocy o kilka kieliszków za dużo, skądinąd w cokolwiek szemranym towarzystwie rytowników, dostrzegł nagłówek i - mając oczy wciąż za-





mroczone kiepskim ginem - nie zwrócił uwagi, że wypełniam tę sekcję jedynie celnymi uwagami o niebezpieczeństwie przestawania z typami z Grub Street.

Nie. To nieomal nie do pojęcia, jak człowiek, który poprzedniego wieczoru osuszył tyle butelek, potrafi zmusić się do wykrztuszenia choć jednej sylaby, nie mówiąc już o strumieniu grubych słów, który popłynął z jego oślinionych warg - zdaje się jednak, że moja gra musi zawierać kilka słów o tworzeniu postaci.

Do rzeczy więc. By przystąpić do dzieła kreacji potrzebować będziesz pergaminu oraz pióra. Zakładam przy tym, że, odebrawszy odpowiednie wykształcenie, potrafisz czytać i pisać, przynajmniej po łacinie - jeśli nie posiadasz tej sztuki, z doświadczenia wiem, że bawiący przejazdem księża często godzą się służyć w tym względzie pomocą. Kiedy pod ręką nie ma ani kapłana, ani klerka, każ jakiegoś zawezwać, jeżeli jednak bądź to okolica jest od nich całkowicie wolna, bądź nie możesz pozwolić sobie na ich usługi z powodu trudności finansowych, wywołanych, na przykład, utratą fortuny wskutek niefortunnego zakładu o tempo wzrostu szparagowych włócznie, który zawarłeś z królem Księżyca, doradzam pominięcie tego rozdziału bez zastanowienia.

Napisz, lub poproś kompana, by napisał w górnej części pergaminu twoje imię, poprzedzone tytułem „barona”, lub „hrabiego”, „markiza”, „diuka” czy jakimkolwiek

innym się szcycisz. W obecnych czasach powszechnej równości praw, gdy płeć piękna wywalczyła sobie przywileje, których odmawiano jej od wieków, nie możemy zapominać także o jej przedstawicielkach - „baronowe” i „hrabianki” są jak najbardziej na miejscu. Jeśli naprawdę trzeba.

Jeśli nie urodziłeś się dość wysoko, pomnij, że to tylko gra i napisz przed swym nazwiskiem cokolwiek uznasz za stosowne - lecz, do kroćset, ostrzegam cię, że jeśli spotkam człowieka, który przypisuje sobie błękitną krew, choć wywodzi się od Chama - a przy moim wieku, doświadczeniu, i nieomylnym, a potężnym nosie, wspartym zadziwiająco umiejętnością wietrzenia zapachów, której nauczył mnie pewien Eskimos w podzięce za ocalenie przed stadem rozwścieczonych morsów, potrafię go wyczuć, do kroćset, potrafię - oszołomie go tak znakomitą sztuką szermierczą, że zapomni własnego miana, by nie wspomnieć o tytule, który sobie przywłaszczył.

Podkreśl swoje nazwisko. Nie, podkreśl je jeszcze raz, jest wszakże absolutnie najważniejsze.

Pod swym nazwiskiem dodaj miejsce urodzenia (i, jak ośmielę się zasugerować, nazwę posiadłości) oraz rodzinny kraj. Na tym etapie najlepiej nie dodawać jeszcze orderów i innych wyróżnień.

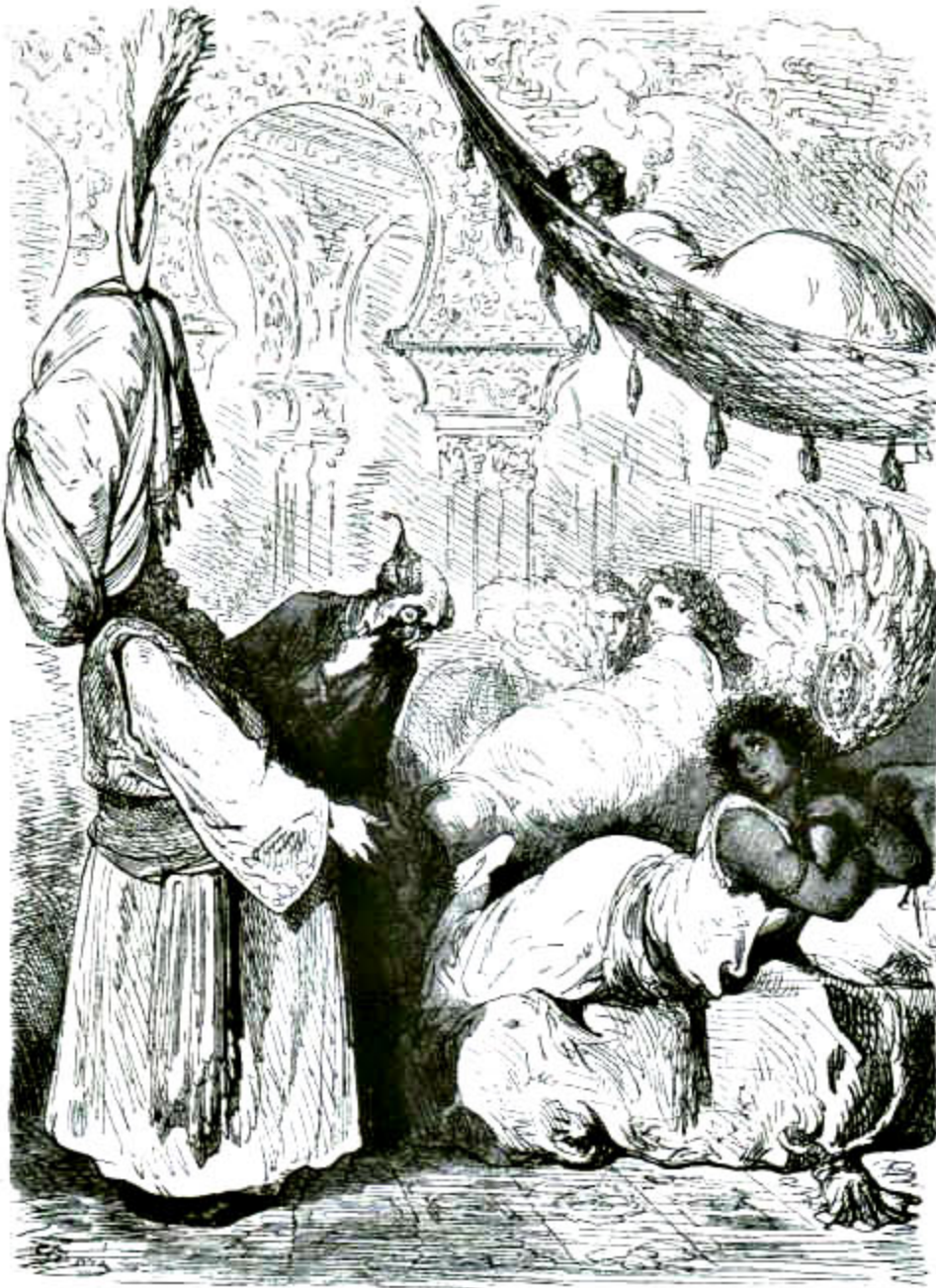
Poniżej napisz, co tylko ci przyjdzie do głowy. Osobiście uważam tę część karty za niezwykle przydatną do notowania adresów i rodowodów młodych panien, które tego wieczoru wpadną mi w oko.

To tyle, jeśli idzie o tworzenie postaci.

Kontynuacja Rozgrywki

Gdy całe towarzystwo stworzy już postaci, lub też je zignoruje - które to wyjście polecam - możecie przystępować do właściwej gry. Rozpocząć powinien gracz o najwyższym statusie społecznym (tytuły rodowe uznawane są na nasze potrzeby za wyższe od kościelnych, które to z kolei przewyższają godności wojskowe. Jeśli w towarzystwie znajdą się osoby legitymujące się tym samym tytułem, porównać należy godności poboczne, liczbę posiadłości lub ilość stuleci, od których tytuł przysługuje rodzinie. Młodość skłonić się tu musi wiekowi dojrzałości, a w razie dalszych wątpliwości pod uwagę wziąć należy odznaczenia wojenne. Jeśli i to nie rozstrzygnie sprawy, odsyłam do prac panów Debrettsa lub Burkesa).

Jeśli z powodu nieszczęśliwego przyjęcia na świat lub kiepskiej organizacji twego gospodarza przy stole zasiadają sami ludzie pospolici, pierwszym graczem winien być ten, który okazał się dość łebski, by kupić moją książkę. Jeśli posiada ją kilku kompanów, pięknie im dziękuję, jeśli żaden - ośmielam się wątpić, czy ich umysł jest dość lotny, by bawić się grą, która opiera się na szlachetności, szczodrości ducha i sakiewki, którą nie odznaczają się



*Turczyn pozwolił mi przebierać w kobietach wedle
mojego uznania.*

kutwy. Jeśli i ten sposób wyłonienia rozpoczynającego zawiedzie, honor ten powinien przypaść w udziale temu, kto jako ostatni napełnił szklanki towarzystwu.

Niezależnie od sposobu, w jaki wyłoni się pierwszego gracza, to on właśnie musi rozpocząć rozgrywkę, zwracając się do osoby, siedzącej po jego prawicy i prosząc, by opowiedziała o jednej ze swoich sławetnych eskapad, słowami: „Drogi baronie, zabaw nas, proszę, swymi wspomnieniami z czasów wojny w 17-, kiedy to samojeden walczyłeś przeciw Francji i zwyciężyłeś”, lub: „Najczcigodniejszy i szlachetny książę, jeśliś mógł na moment zaniechać łaskawych komplementów, które raczysz prawić mej siostrze, być może mógłbyś zaspokoić naszą ciekawość i uraczyć opowieścią o tym, jakimż to cudem uciekłeś z więzienia w Akkrze po tym, jak ścięto cię tam dwa dni wcześniej?”

Ci, którzy nie potrafią sami z siebie wymyślić dość niezwykłego i zabawnego tematu anegdoty, winni zajrzeć do dodatku, w którym przygotowałem dla nich około dwustu wątków, pochodzących z mych własnych dokonań i doświadczeń (stanowią zresztą niewielką zaledwie ich część), i z którego mniej lotni gracze mogą czerpać do woli. Czy używasz tego, com dla ciebie z taką troską spisał, czy korzystasz z wrodzonej fantazji, pamiętać musisz, że osoba, której przyjdzie opowiadać, nie może

znać tematu zawczasu. Taka niespodzianka dodać wszak może opowieści wiele humoru.

Zaskoczony gracz musi teraz opowiedzieć historię - być może czerpiąc z doświadczenia, być może z krynicy swej imaginacji. Powinna być krótka, opowiedziana bez wahania, w dobrym tempie i bez przesadnych przerw na zastanowienie. Można przy tym używać całego zestawu gestów, min i dziwacznych odgłosów, gawędziarzy przestrzegam jednak, by ich nie nadużywali - wywodzą się wszakże z arystokracji, lub starają się to udawać. Pamiętam, jak grałem w mą grę z Wielkim Wezyrem Turcji, kiedy trzymał mnie dla okupu w Konstantynopolu. Aby ubarwić swoją historię wynajął trupę aktorów, grupę akrobatów, czarowników i tancerek, oraz sześć słońi. Historia trwała trzy dni i cztery noce, a gdy kompania nie uznała jej za najlepszą, preferując moją anegdotę o tym, jak odkryłem pozbawione nasion winogrono, skazał nas wszystkich na ścięcie... ale zostawmy te rzeczy z boku.

Gdy zaś Zagadnięty nie Zechce Opowiadać...

Jeśli któryś z graczy nie zamierza uraczyć kompanii historią, lub waha się z zabraniem głosu, może wymówić się twierdząc, że tak zaschło mu w gardle, iż utracił zdolność opowiadania, a dobre wychowanie wymaga, by kompani pozwolili mu się wówczas wycofać z honorem. Oczywiście, jako człowiek dobrych manier, musi wówczas sięgnąć po napitek, by zwilżyć krtań, a czyniąc tak, okazałby rażący brak obycia, nie dbając przy tym o gardła swych kompanów. W skrócie, gracz może odmówić opowieści, ale tylko, jeśli postawi całemu towarzystwu kolejkę.

Wycofawszy się, i zamówiwszy stosowny napitek, gracz powinien zwrócić się do człowieka po swej lewicy i, jak stanowią zasady, zaproponować mu temat opowieści.

Wątpliwości i Zakłady

Dla wygody tych z moich czytelników, którzy nie grzeszą lotnym umysłem, pozwalam sobie zaznaczyć, że rozdział traktujący o wątpliwościach i zakładach to najsprytniejsza część całej gry, choć z tytułu śmiesznie sztywnej struktury książki, którą narzuca mój szanowny, choć niechybnie zbyt surowy wydawca, muszę poczekać, by później objaśnić na czym dokładnie owa chytryść polega.

Bieg opowieści nigdy nie będzie zbyt płynny, w każdym bowiem momencie pozostali gracze mogą przerwać



opowiadającemu, chcąc się z nim założyć lub wyrażając dręczącą ich wątpliwość. Dokonuje się to, gdy jeden z graczy kładzie przed sobą jedną (i tylko jedną!) monetę - którą nazwiemy stawką - i przerywa tok anegdoty. Zakład uczynić można tak, jak w poniższych przykładach:

„Idę o zakład, baronie, że za drzwiami, o których wspominałeś, czekał już w zasadzce cały batalion strzelców”, lub

„Idę o zakład, drogi hrabio, że caryca nie była zachwycona dwoma żyrafami, które dałeś jej w prezencie i nakazała natychmiast wyrzucić je ze swej sypialni”



Wątpliwości natomiast przybierają następującą formę: „Ależ hrabio, wszyscy wiedzą, że caryca darzy żyrafy straszliwą niechęcią, odkąd jedna z nich pożarła jej ulubionego pieska”

„Ależ diuszeso, w czasach, o których mówisz, Kolos Rodyjski już od pięćdziesięciu z górą lat leżał w ruinie, nijak więc nie mogłaś się na niego wspiąć!”

Jeśli wątpiacy ma rację, zgłaszając swoją wątpliwość lub pragnąc się założyć, gawędziarz włącza jego sugestię w tok swej opowieści i, zgadzając się z nim, zatrzymuje jego monetę. Oczywiście musi przy tym koniecznie wyjaśnić, dlaczego zgłoszona obiekcja nie pokrzyżowała mu szyków w perypetii, o której właśnie opowiada.

Jeżeli natomiast sugestia jest mylna, a gawędziarz ani myśli uzupełniać o nią swej historii, może odesłać idącemu o zakład stawkę, *wraz z jedną z własnych monet*, informując grzecznie, że nieznośny słuchacz nie ma pojęcia, o czym się tu mówi i czerpie swą wątpliwą wiedzę z bajania starych bab, odurzających się ginem po gospodach. Jeśli idący o zakład nie zamierza przełknąć takiej ujemy na honorze, może dodać do stawki jeszcze jedną monetę i, celem wzmocnienia zakładu, pchnąć ją znów w stronę opowiadającego, wraz ze zgrabnie ułożoną zniewagą. Zezłony gawędziarz może znów odrzucić zakład (wraz z kolejną monetą i kolejną obrazą), i tak dalej, póki jedna ze stron nie przełknie zniewagi (zatrzymując przy tym stosik monet), lub komuś nie wyczerpią się fundusze - w takim zaś przypadku stronom pozostaje żądać innego rodzaju satysfakcji (patrz „pojedynki”).

By dać przykład tego rodzaju rozgrywki, oparty skądinąd ściśle na wszystkim, o czym mówiliśmy poprzednio, wyobraźmy sobie, że diuszesa Suderlandii opowiada historię opartą na mojej sławetnej przygodzie, kiedy to, mylnie pojawiwszy znaczenie starożytnego przysłowia, powiedziałem miasto Rodos do Rzymu. Posłuchajmy więc strzępu opowieści, gdy diuszesa mówi:

Diuszesa: „... niezbędnym mi było obejrzeć miasto Rodos z najwyższego punktu obserwacyjnego, jaki się w nim znajdował, kazałam więc, by moją lekturę poniesiono na szczyt Kolosa, wznoszącego się ponad tamtejszym portem.”

Lord Hampton (okazując swe fatalne maniery i mówiąc z ustami pełnymi ciasta): „Ależ diuszeso, w czasach, o których mówisz, Kolos Rodyjski już od pięćdziesięciu z górą lat leżał w ruinie, nijak więc nie mogłaś się na niego wspiąć. Sam zresztą widziałem jego szczątki kilka miesięcy wcześniej.”

Cóż uczynić może diuszesa? Jest w rozterce. Honor nakazuje jej ciągnąć opowieść, wymaga to jednak zapłaty w postaci jednej monety. Czy zdobędzie się na taką rozrzutność? Jakże by inaczej!

Diuszesa: „Drogi lordzie Hampton, nie wiem, w jakim stanie był twój wzrok, gdy nie dostrzegłeś Kolosa Rodyjskiego, zakładałam jednak, że zmaćciło ci go tamtejsze mocne wino, lub odwrócił widok jednej z kobiet o wątpliwej reputacji, tak często pojawiających się w portach tego świata.” Kładzie talara na monecie lorda i odsuwa obie w jego stronę.

Cięta riposta! Czyż nasz lord Hampton może to znieść? Nijak! Głośno przełyka ciasto, dokłada jeszcze jedną monetę do stawki, kładzie ją przed diuszesa i dodaje:

Lord Hampton: „Kłam twoim słowom, szlachetna pani, zadaje większość naszych znakomitych historyków, opisujących upadek Kolosa na wiele lat przed twoimi narodzinami, jeśli dać wiarę w liczbę lat, do których się przyznajesz, zdaje więc mi się, że znalazłaś się pod takim urokiem jednego z krzepkich marynarzy z Rodos, że wspięłaś się na jego tors, biorąc go za starożytny posąg.”



Aj! Lord sugeruje niewierność wspomnieniu świętej pamięci małżonka, niesławnego diuka! Wszystkie oczy zwracają się na diuszese. Jej twarz oblewa śliczny rumieniec, tak jak poranna rosa oblewa doskonały szkarłat świeżo rozkwitłej róży, gdy na niebie jaśnieją pierwsze promienie słońca (znakomity dobór słów, ośmielę się zauważyć). W pośpiechu przelicza zawartość sakiewki - niestety jednak, tego właśnie dnia zakupiła nową mufkę i parę safianowych rękawiczek, w jej portmonetce widać już więc dno. Rozwaga to jej drugie imię i to ona właśnie nakazuje jej przełknąć zniewagę, by nie narazić swego majątku na szwank. Przez głowę przemyka jej myśl, czy nie poprosić barona Edgingtona o pożyczkę lub prezent, przypomina jednak sobie, że baron będzie najpewniej dopominał się jej zwrotu, porzuca więc takie spekulacje. Poza tym w stawce są już trzy monety - jeśli porzuci upór, przypadną jej. Pokusa jest zbyt silna, by oparł się jej ktoś o tak delikatnej płci, zagarnia więc stawkę i ciągnie:

Diuszesa: „W żadnym razie, milordzie. Gdy mówiłam o kolosie miałam na myśli jednego z moich kompanów, nazwiskiem Długi Tomasz Longfellow, najwyższego człowieka na świecie. On to właśnie stał ponad portem, jedną nogę wsparłszy na jednym jego brzegu, drugą zaś na przeciwnym, i to na jego masywną osobę nakazałam wnieść moją lektykę, bym mogła zobaczyć całe miasto. Jak wiec mówiłam, docieraliśmy właśnie do kolana, kiedy...”

Baron Edgington (kładąc przed sobą monetę): „Ależ do prawdy, diuszeso...”

W tym miejscu pozostawić musimy diuszese i jej dręczoną przez wątpliwości opowieść - która, gdyby ściślej trzymała się wypadków, które mnie się przydarzyły, nie pozostawiłaby miejsca na obiekcje i sprzeciwy, nie chmurząc przy tym jej alabastrowego czoła ani nie zaprzatając jej w większości pustej głowy, i powrócić do nieciekawego opisu zasad. To nużąca praca i to nie dla niej stworzono szlachecki umysł. Niech diabli porwą zasady! Czuję, że nastąpi dygresja.

O Byciu Szlachcicem

Zdaję sobie sprawę, że pośród czytelników tej gry znaleźć się mogą i tacy, do których los nie uśmiechnął się tak szeroko w dniu narodzin, jak do mnie. Doprawdy, nastał wszak wiek prasy drukarskiej, i nawet najniżej urodzony może złapać nieco szlachetniej sztuki czytania i pisania, możliwe więc, że gra ta wpadnie kiedyś w ręce ludzi, w których żyłach nie znać nawet najmniejszego śladu wielkości, których duch i myśl pozbawione są jasności i nie znającej wahania pewności, mających swe źródło w wielopokoleniowej tradycji znakomitego wychowania i edukacji - a mianowicie, krótko rzecz ujmując, w ręce prostaczków. Ludźmi takimi nie należy gardzić, a z całego serca ich żałować, i to im właśnie poświęcam ten

rozdał, w którym klarownie objaśniam podstawy, które opanować musi i mąż, i niewiasta, pragnąc osiągnąć status doskonałego przedstawiciela rasy szlacheckiej, jakim jestem ja sam.

Szlachcic pasować musi do wizerunku, który wyznaczył mu sam Bóg Wszechmogący, a który po raz pierwszy udatnie opisał Baltazar Castiglione, w swym dziele „Dworzanin”. Słowa tej książki zachowują swą wartość do dnia dzisiejszego, niezależnie od przykrewy prawdy, że autor - w związku z nieszczęśliwym urodzeniem - był Włochem. Prawdą jest, że w przeszłości konwersowałem z Pitagorasem, omawiałem zawiałości strategii wojskowej z Juliuszem Cezarem (skądinąd napastliwym konusem) i spędziłem niezapomniane chwile w towarzystwie Kleopatry, a wszystko to w kilka stuleci po ich szacownym odejściu z tego łoża padło, stało się to jednak za sprawą indiańskiego czarownika, którego następnie nawróciłem na wiarę protestancką, co uniemożliwiło mi odprawianie podobnych rytuałów w przyszłości... ale zostawmy te rzeczy z boku.

Castiglione pisał, w formie niezwykle zajmującej konwersacji pomiędzy księciem a jego kompanami: „chciałbym, by nasz dworzanin odznaczał się pięknem ciała i harmonią proporcji, by okazywał siłę, lekkość i grację, z upodobaniem oddając się wszystkim rodzajom ćwiczeń przystojnych wojownikowi. Dlatego, jak wierzę, najważniejszą jego powinnością byłoby osiągnąć doskonałość w sztuce władania wszelkim rodzajem broni, zarówno pie szo, jak i konno, zrozumieć przewagi, które każda z nich niesie i zdobyć rzetelną wiedzę na temat wszystkiego orę ża, używanego zwyczajnie przez szlachetnie urodzonych. Niezależnie bowiem od potrzeby wojennej, w której zamęcie nierzadko przegapić można popis szermierczy, pomiędzy ludźmi właściwie urodzonymi zdarzać się mogą wszakże różnice zdań, wiodące niechybnie do pojedyńku, w tym zaś najczęściej przychodzi używać broni znajdującej się na podorędziu.

Zdaje mi się poza tym, że równie istotna jest znajomość zapasów” i tu pozwolę sobie pominąć kilka linii, nie mówią one bowiem wiele o naturze szlachcica, wiele natomiast o Włochach. Autor konkluduje: „Pragnąłbym, by nasz dworzanin opanował w jak największym stopniu również hippikę i, posiadłszy wiedzę o koniach oraz wszystkim, co ma związek z jeździectwem, dołożył także starań, by nie było tematu, w którym nie potrafiłby się zorientować, by zawsze uchodzić za człowieka stosownie wyższego stanem. Jak czytamy o Alcybiadesie, który przewyższał wszystkich sobie współczesnych, zawsze dowodząc swej doskonałości w tym, w czym sami mienili się najlepszymi, tak i nasz dworzanin winien prześcignąć wszystkich nawet w tym, na czym znakomicie się znają... Chciałbym także, by nasz dworzanin poświęcał się i spokojniejszym, bardziej powściągliwym rozrywkom, unikał zazdrości i osiągał zadowolenie w każdej kompanii, za-

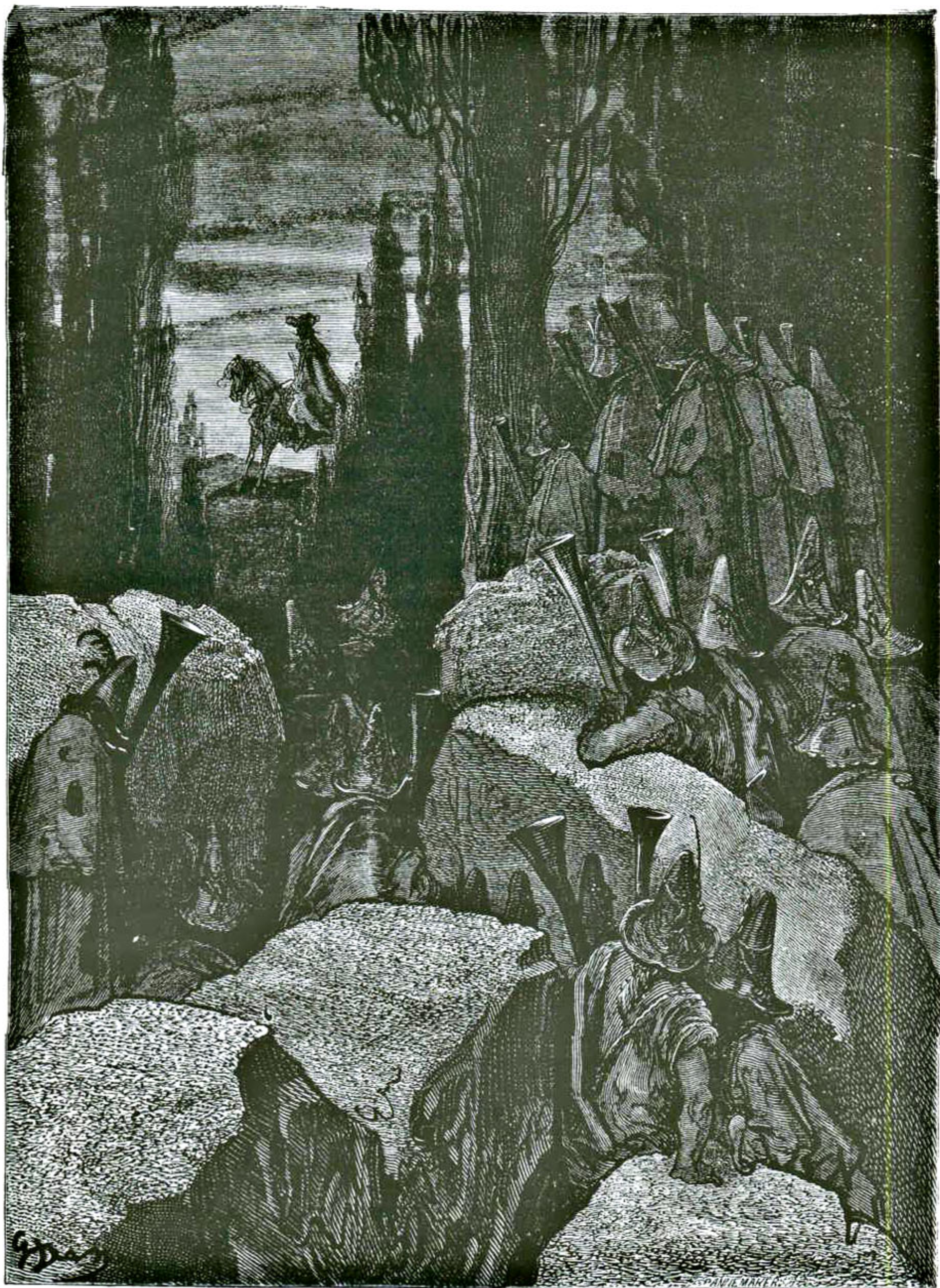


Jeden z mych wielu towarzyszy.

trudniąc się przy tym jej zajęciami, choć i tu nie powinien zaniedbać przystojnego zachowania, poddając każde działanie jedynie słusznemu osądowi, który nie pozwoli mu wystawić się na śmieszność. Niechaj śmieje się, żartuje, drwi, gra i tańczy, wszystko to jednak w sposób dający wyraz dobrego smaku i powściągliwości, niechaj mówi i czyni co chce, byle z wdziękiem.”

Do słów tych mogę dodać jedynie, że szlachcic jest najwyższym z bożych dzieł, które na wyżyny doskonałości wzniosło się za przyczyną mileniów znakomitego wychowywania, nauki, kultury oraz stosownego odżywiania, i że o tym mu zapomnieć nie wolno. Arystokracja francuska nie miała ostatnio na uwadze swej doniosłej roli, co zakończyło się dla niej krótką wizytą u niejakiej pani Gilotyny, od którego to losu udało mi się, z pomocą rozlicznych przebrań, rozmówek portugalsko-angielskich i stada wydrążonych w środku krów, ocalić wielu zacnych ludzi... lecz raz jeszcze odbiegłem od tematu i pora mi powrócić w jego utarte koleiny, gdy tylko dodam, że z radością podzielę się mymi ostatnimi, wyniesionymi z Francji, doświadczeniami z każdym zacnym szlachcicem, który uczyni mi ten honor i zaprosi na obiad.

Szlachcic świeci przykładem reszcie ludzkości. Zawsze musi okazywać dworne maniery i obycie, nawet wobec ludzi niższego stanu i cudzoziemców (z której to zasady wyklucza się, rzecz jasna, służących i Francuzów). Jego zachowanie jest miarą naszej cywilizacji, bez szlachty nikt



Niejednokrotnie zmuszony byłem wadzić się samotnie z całym regimentem.

bowiem nie patronowałyby naukom, sztuce, literaturze czy muzyce, i przetrwałyby tylko sztuki pospolite, jak teatr, wiejskie tańce, polityka czy handel.

Oczywiście żaden szlachcic nie miewa do czynienia z magią, a to z tego prostego względu, że ta nie istnieje. Nauki przyrodnicze, logika, filozofia i całe oświecenie wyraźnie dowodzi, że nie może ona działać - pod czym podpisuję się i ja, choć nie potrafię wytłumaczyć dlaczego po tym, jak zdarzyło mi się obrazić grupę Cyganów w Rumunii, przez bity miesiąc sądziłem, że jest kurczęciem.

Choć ty, mój czytelniku, możesz w żadnym względzie nie przypominać niedościgłych wzorców, które powyżej opisałem, by grać w moja grę musisz udać wysokie urodzenie, a opowiadając historię o niesamowitych wypadkach, które przypadły ci w udziale, powinieneś przedstawiać siebie i swoje uczynki jako szlachetne i w myśli, i w działaniu. Choć to doświadczenie może ci się wydać dziwaczne, z całego serca wierzę, że może stać się ważką lekcją, która wpoi nawet najbardziej tępych spośród mych czytelników odrobinę przyzwoitych manier.

Oczywiście każdy szanujący się szlachcic w podróży otoczony jest przez sługi i wędrujących wraz z nim kompanów. Wypada więc rozpocząć kolejny rozdział, w którym zawrze się dyskurs o naturze stosownego dla arystokraty towarzystwa, a który znów da asumpt do wygłoszenia kilku niepotrzebnych grubiaństw pod adresem Francji.

Kompani

Stając wobec przeciwności tego świata, szlachcic z konieczności otoczyć się musi kompanami, którzy dopomogą mu, wesprą w potrzebie, dotrzymają towarzystwa i ożywią jego ducha swym dowcipem lub wiedzą. Towarzysze tacy to ludzie o wyjątkowych zdolnościach, które czasami są aż tak wyjątkowe, że uznać je można za zupełnie unikalne. Znakomicie pamiętam mego przyjaciela, Oktawiusza, który tak zręcznie dopomógł mi w schwytaniu całej floty tureckiej pod Ankarą, zaprzęgając do pracy swój kolosalny dech i zdmuchując cumujące statki w dół wybrzeża, gdzie wplątały się w zaporę z sieci rybackich, którą zagrodziłem w tym miejscu morze, lub Wolfganga, który posiadał tak niezwykle zdolności ogrodnicze, że w ciągu dwóch nocy obrócił Czarną Puszcę w Czarne Rosarium, dzięki czemu wygrałem zakład z baronem Scourtem i przekonałem jego uroczą córkę, by... ale to inna historia, więc opowiem ją w swoim czasie.

Kompani to, krótko rzecz ujmując, mężczyźni i kobiety, którzy służą ci w czasie przygód swoją pomocą. Dlatego właśnie, gdy twoja historia wymaga osoby o niesamowitych umiejętnościach, by pomogła ci w czasie tej eskapady, możesz śmiało wprowadzić do niej swego towarzy-



sza. Bacz jednak, by nie korzystać z pomocy więcej niż jednego kompana w czasie jednej opowieści, by nie wyjść na chciwca. A szlachcic, jak pozwolę sobie przypomnieć, nie jest człowiekiem chciwym - cóż, przynajmniej zazwyczaj, a obracamy się tu wszakże w kręgu najprzedniejszej szlachty. Było nie było, mamy do czynienia z fikcją.

(Nie muszę chyba dodawać, że kompani to nie służący. To, że baron ma sługi, jest pewne jak fakt, że francuski pies ma pchły, a jeśli i służący pochodzą z Francji, świadczą baronowi podobne usługi, jak pchły psu, znaczy się są ciągłą przyczyną złości i wszelkiego utrapienia. Pamiętam doskonale francuskiego służącego, który usługiwał mi w czasie kampanii na granicy Rosji - pił przy tym na umór, paskudnie przeklinał, przypalał mi koszule, nie odróżniał chustki do nosa od balonu na gorące powietrze i na koniec okazał się być kobietą, żoną sprzedawcy ryb z Calais, zakochaną we mnie do granic obłądzenia. Byłoby to dla nas obu źródłem niemałego zawstydzenia, gdyby nie dogodna okoliczność, na skutek której powieszono go za zdradę. Nie będę przy tym zaprzeczał, że to ja umieściłem przy nim mapę tajnego kanału pod kanałem La Manche, którą nabyłem... ale zostawmy znów te rzeczy z boku.)

(Co w samą porę przypomniało mi, że cały ten rozdział nie jest niczym więcej, jak bogatą dygresją i powinienem - jeśli pragnę ułagodzić mego doprowadzonego do furii wydawcę, którego policzki płoną gniewną czerwienią, niczym poślądki prześlicznej Jutrzenki, po tym, jak jej ojciec, Słońce, złożył jej skórę, że tak zamarudziła ze swym kochankiem - którym, przyznać się muszę, byłem ja sam - że zaniedbała swój obowiązek zwiastowania nowego dnia przez dwa i pół tygodnia, mego wydawcę, jak mówię, którego oczy lśnią furją, a włosy stoją dęba, niczym szczecina gigantycznego odyńca, którego niegdyś pokonałem w Szkocji, wywracając go na lewą stronę i zakłuwając na śmierć jego własnymi żebrami, mego wydawcę, o którego lękam się, że umrze od apopleksji, jeśli nie zakończę tej dygresji, nie zamknę nawiasu i nie powrócę do rozpoczętego raz tematu wątpliwości i zakładów. Szczerze mówiąc, uważam opisywanie zasad za cokolwiek

nużące, zwłaszcza teraz, gdy butelka koniaku okazuje się pusta. Tak, to wskazówka, której zdaje się nie pojmować. Że co? A, zamknąć nawias. Proszę bardzo.)

Wątpliwości i Zakłady, ciąg dalszy

Jak doskonale wiedzą wszyscy szlachetnie urodzeni, istnieje kilka wątpliwości oraz zakładów, których nigdy nie należy zgłaszać. Po pierwsze, żaden ze słuchaczy nie może zadać pytania: „Ależ drogi baronie, czy cię wówczas nie zabito?”. Nawet dla zupełnie pozbawionych szyi przygłupów powinno być zupełnie oczywistym, że opowiadający nie zginął, opowiada bowiem swoją historię, i jeśli kiedykolwiek ktoś wyrazi taką wątpliwość, gawędziarz ma prawo zabrać jego monetę, a całe towarzystwo może spojrzeć na durnego słuchacza z nieskrywaną pogardą. Można obrzucić go przy tym kulkami z chleba, lecz szczucie go psami byłoby dowodem nieokrzesania.

Po wtóre, w czasie fazy obelg żaden szlachcic nie powinien kwestionować pochodzenia, rodowodu ani prawdomówności gawędziarza. Mówiąc wprost, nie wolno ci nazwać innego gracza kłamcą, wątpić w jego prawo do szlachectwa, ani znieważać jego matki. Właściwie łzę, możesz bowiem zrobić każdą z tych trzech rzeczy, czyniąc tak okazujesz tak niebywałe grubiaństwo, że osoba, którą obraziłeś ma prawo natychmiast wyzwąć cię na pojedynek. Tematem pojedynków zajmę się już za chwilę, zwłaszcza, że jestem w nim dobrze obeznany od czasu pobytu w Wiedniu, kiedy to obraziłem 47 regiment królewskich huzarów, gdy defilował pod moim oknem i zmuszony był dać satysfakcję wszystkim składającym się nań żołnierzom, w tym samym w dodatku czasie. Wyznam przy tym, że oczekuję rozdziału o pojedynkach z dreszczem rozkoszy, jednak, niczym krnąbrny uczeń, muszę wpięrk uporać się z lekcjami, nim wolno mi będzie sięgnąć po nagrodę. Naprzód! Zbliżamy się nieuchronnie. Wydać się może dziwne, że jeśli wątpiący wygra swój zakład, traci stawkę, jeśli zaś go przegra, zatrzymuje pieniądze. Tak właśnie się dzieje, zważ jednak, że kiedy zgłoszony zostanie zakład, jeden ze słuchaczy tak naprawdę twierdzi: „Ha, drogi kolego, naści smaczny kąseczek, którego nijak nie uczynisz częścią swojej opowieści”.

Jasnym jest więc zatem, że skoro pieniądze czynią w naszej grze zwycięzców i przegranych, a zgłaszanie obiekcji jest jedynym sposobem, by były w ruchu, wątpiący powinien starać się czynić takie zakłady, które może wygrać - znaczy się takie, których treści opowiadający nie potrafi uczynić częścią opowieści i które musi odrzucić, odsyłając stawkę. Tymczasem wielki gawędziarz tak konstruuje historię, by dało się zgłosić do niej jak najwięcej wątpliwości, które, dzięki swemu wielkiemu sprytowi, zawczasu przewidział. Na tym właśnie zasadza się umiejętność grania w moją grę - a właściwie, cześć tej umiejęt-

ności, drugą bowiem jej połowę opiszę w dalszych rozdziałach. Mniej lotni czytelnicy nie muszą się obawiać - zadam sobie trud wykazania wszystkich elementów, składających się na dobrą taktykę, gdy tylko będą się pojawiać, by zadowolić się mogli wiedzą o tym, gdzie takowe się znajdują, nawet jeśli nie pojmą, jak stosować je w czasie gry.

Pojedynki

(Doradzono mi, że modnym jest nazywanie tej części „systemem walki”. To paskudna fraza, która pozostawia niesmak na języku i brzmi jak tytuł pruskiego podręcznika walki szablą dla początkujących. Gardzę nią. Jeśli ten, co ją ukuł, czuje się urażony moją pogardą dla niego i jego paskudnego wyrażenia, niechaj mnie wyzywa, a zobaczymy, czy w ogóle wie cokolwiek o prawdziwym „systemie walki”, gdy upuszczę zeń nieco powietrza, którym się nadał.)

Jak zauważyłem już wcześniej, jeśli podczas czynienia zakładu lub zgłaszania wątpliwości gracz podda w wątpliwość prawdomówność, pochodzenie lub przodków kompana, urażony ma prawo - nie, obowiązek, zażądać odeń satysfakcji. Uczyni to wprawdzie niefortunny wyłom w normalnym biegu opowieści, niechaj jednak i tak będzie - gdy w grę wchodzi sprawa honorowa, wszystko inne musi poczekać, by strony mogły dowieść swych racji. Honorowe zmagania to rzecz niebezpieczna, mogą bowiem spowodować nieszczęście, rany, śmierć lub - co gorsza - śmieszność na biorących w nim udział, są jednak tak niezbędne, jak befszytk dla Anglika, złoto dla Szwajcara i unikanie kąpieli dla Francuza.

Zasady pojedynków są niezwykle wręcz proste. Gdy uczyniono komuś despekt i znieważony rzucił wyzwanie, walczący wybierają spośród przyjaciół lub towarzyszy sekundantów, a potem umawiają się co do broni - zazwyczaj wadzą się na szpady lub rapiery, o które łatwo wszędzie tam, gdzie zbierają się ludzie dobrych manier i wykształcenia, choć w niektórych częściach świata względami cieszą się ostatnio pistolety - i udają się na dogodny dziedziniec lub krużganek, gdzie przystępują do rzeczy. Pojedynek trwać powinien do pierwszej krwi lub okaleczenia, toczy się bowiem za przyczyną przyjacielskiego sporu, widywałem jednak i walkę do spłatania lub śmierci, toczoną z powodu nierozważnie użytego bezokolicznika.

Sztuka pojedynkowania się jest tak rozpowszechniona zarówno w całej Europie, jak i we wszystkich częściach globu, do których dotarła cywilizacja, a wszyscy dobrze urodzeni znają się na niej tak dobrze, że nie widzę powodu, by ją tutaj opisywać. Aha, mój wydawca przypomina mi, że gra przeznaczona jest zarówno dla niedomytych rąk i nieuczonych oczu ludzi niskiego stanu, jak i dla nas,

stosownie postawionych, z konieczności muszę więc poświęcić jej kilka słów. Każdy, kto legitymuje się stosownym pochodzeniem, lub służył jako oficer w jakiegokolwiek wartej wymianki armii Europy (niemieckiej, pruskiej, angielskiej, hiszpańskiej, włoskiej... doprawdy, gdy teraz o tym myślę, w każdej poza francuską i belgijską) powinien przejść do następnego rozdziału. Reszta z was niech czyta dalej.

Toczenie pojedynków jest sztuką o wielkiej wytworności, przekazywaną z pokolenia na pokolenie zarówno przez stosowne lekcje, jak i przez wychowanie właściwe dobrze urodzonym, a doskonałą dzięki niepowstrzymanej ochocie do okazywania swych zdolności innym. Poświęcono jej niejedną książkę, każdego wiec chętnego do zgłębiania jej tajników odsyłam do lektury. Aby jednak osiągnąć w niej prawdziwą biegłość niezbędne jest zaangażowanie nauczyciela - przy czym polecam tu szermierza niemieckiego przez wzgląd na brutalność, Hiszpana z tytułu stylu lub, z powodu starć, które ciągnąć się mogą po cztery dni i zakończyć remisem, Anglika. Powinieneś też poświęcić trzy, być może cztery lata na pilną naukę.

Sam proceder pojedynkowania się jest, rzecz jasna, trudny i niebezpieczny. Niektóre nieoświecone kraje zakazały spraw honorowych, wadzący się ryzykują wiec spotkanie z wymachującymi pałkami i nakazami sądu plebejuszami, co nawet najwytrawniejszego szermierza może wytrącić z rytmu. Opracowałem na to kilka remediów, by wspomnieć choćby zwyczajowe już pojedynkowanie się w miejscach odludnych, nie przeciąganie walki ponad miarę, czy wadzenie się w pobliżu balonu na ciepłe powietrze, który przyda się w razie konieczności szybkiego opuszczenia miejsca sporu.

Planowałem uczynić w tym miejscu dygresję na temat sekundantów, właściwego ich doboru i tego, jak dokładnie znaleźć odpowiedniego człowieka o drugiej w nocy w Pradze, który to problem przesładował mnie od moich szóstych urodzin. Choć zdecydowanie brakuje na ten temat publikacji i nie można podważyć faktu, że książka wielce skorzystałaby na tej sekcji, mój czerwononosy wydawca przekonał mnie, mimo moich szczerych protestów, że powinienem ją pominąć, choć sam dowodził nie dalej, jak trzy akapity wcześniej, że rzeczy tego rodzaju muszą się w grze zawierać. Obawiam się, że jego dowcip osłabł bardzo od taniego ginu i zysku z ostatniego taniego powieścicidła, które za jego przyczyną splugawiło rynek wydawniczy. Wciąż jednak twierdzę, że moja publiczność życzy sobie ujrzeć tego typu dzieło, ozdobione kilkoma anegdotami i historiami o mojej sprawności szermierczej, zilustrowane przy tym przez mych przyjaciół, mistrzów Criuk-

shanka i Dore'a. Jeśli zgadzasz się z tym, szanowny czytelniku, napisz uprzejmie do wydawcy, domagając się książki tej właśnie treści. Pojawienie się publikacji, o której tu mówimy, będzie tym pewniejsze, jeśli będziesz łaskaw wesprzeć jej wydanie skromną sumą trzech gwinei - upewnij się, żeś dobrze je opakował! - dołączoną do listu.

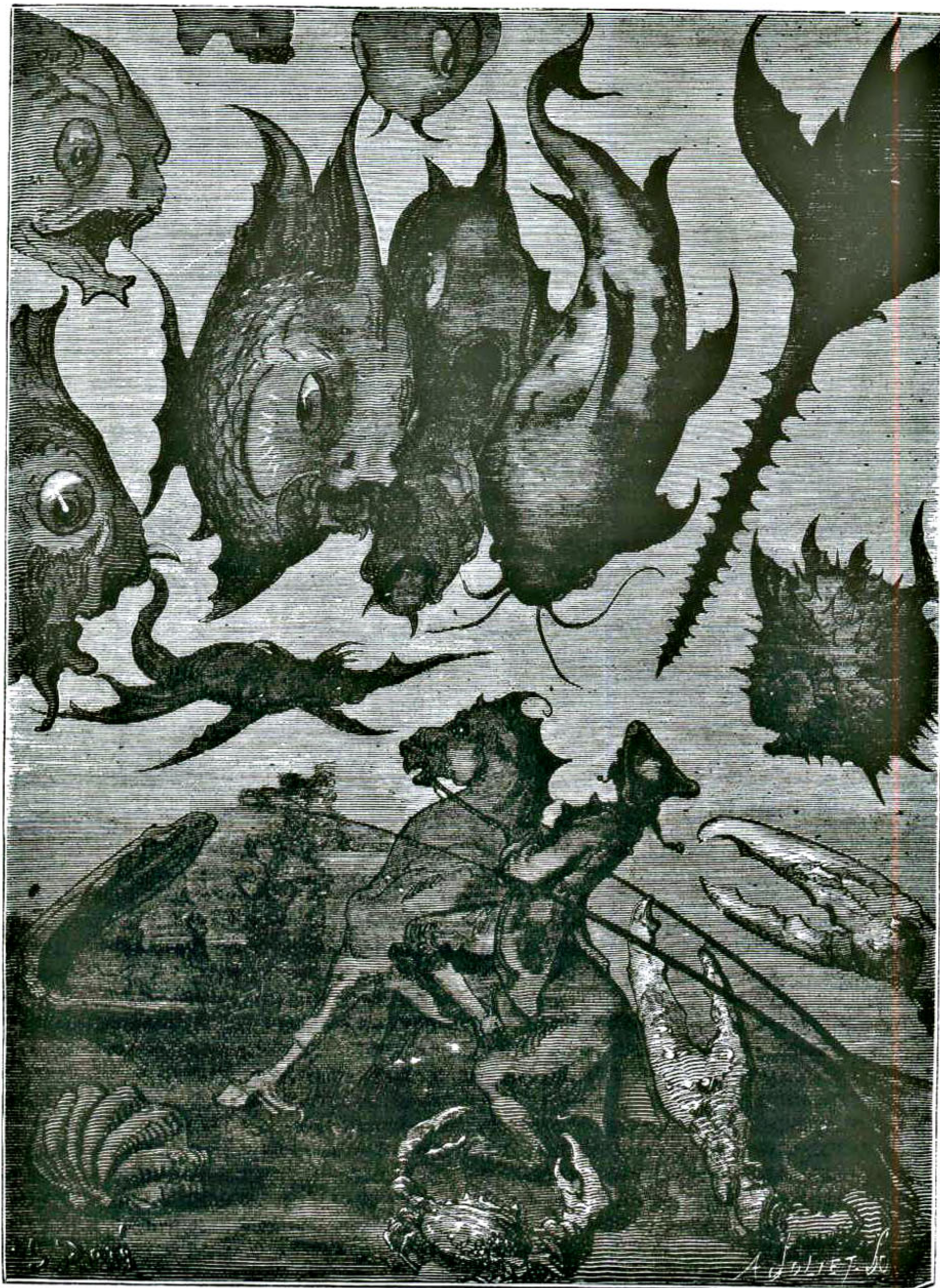
Pojedynki dla Tebórzy

Jeśli jednak jesteś człowiekiem o rozcieńczonej krwi i delikatnym ciele podszytym cykorią, lub - by co rychlej dostarczyć ci wymówki - spieszy ci się z zakończeniem gry, w kompanii znajdują się kobiety gotowe zemdleć na widok krwi, myśl o walce sprawia, że wypadasz z roli i znów stajesz się zwyczajnym prostakiem, zdarzyło ci się urodzić Walińczykiem, lub zachodzi jeden z tysiąca innych powodów, możesz uniknąć fizycznej walki w pojedynku. Tak, jak w mojej grze odgrywasz bycie szlachcicem, możesz odegrać i pojedynek, używając zestawu reguł, które specjalnie na te okazję wynalazłem.

„Wynalazłem” rzekłem, lecz tak naprawdę nauczyli mnie go mieszkańcy Psiej Gwiazdy, których spotkałem z dala od ich domu, kiedy ostatnim razem odwiedzałem Księżyc. Dowiedziałem się wtedy, że tajniki gry owej poznali za przyczyną nikogo innego, jak samego Vasco da Gamy, który w czasie swej ostatniej podróży wziął kurs na Cejlon, minął go o kilka tysięcy mil i dopłynął do krańców świata. Osobiście winię za to jakość portugalskich map morskich, choć nie wątpię, że sami Portugalczycy obwiniają kompas lub wiatr, wodę, Cejlończyków, kształt świata, księżyc i co im jeszcze przyjdzie do głowy i na co mogą zrzucić winę za własne partactwo.



Zdarza się, że szlachcic sam nieść musi swe kufry i artylerię.



Wiele razy zdażyło mi się znaleźć w kompanii przeogromnych ryb.

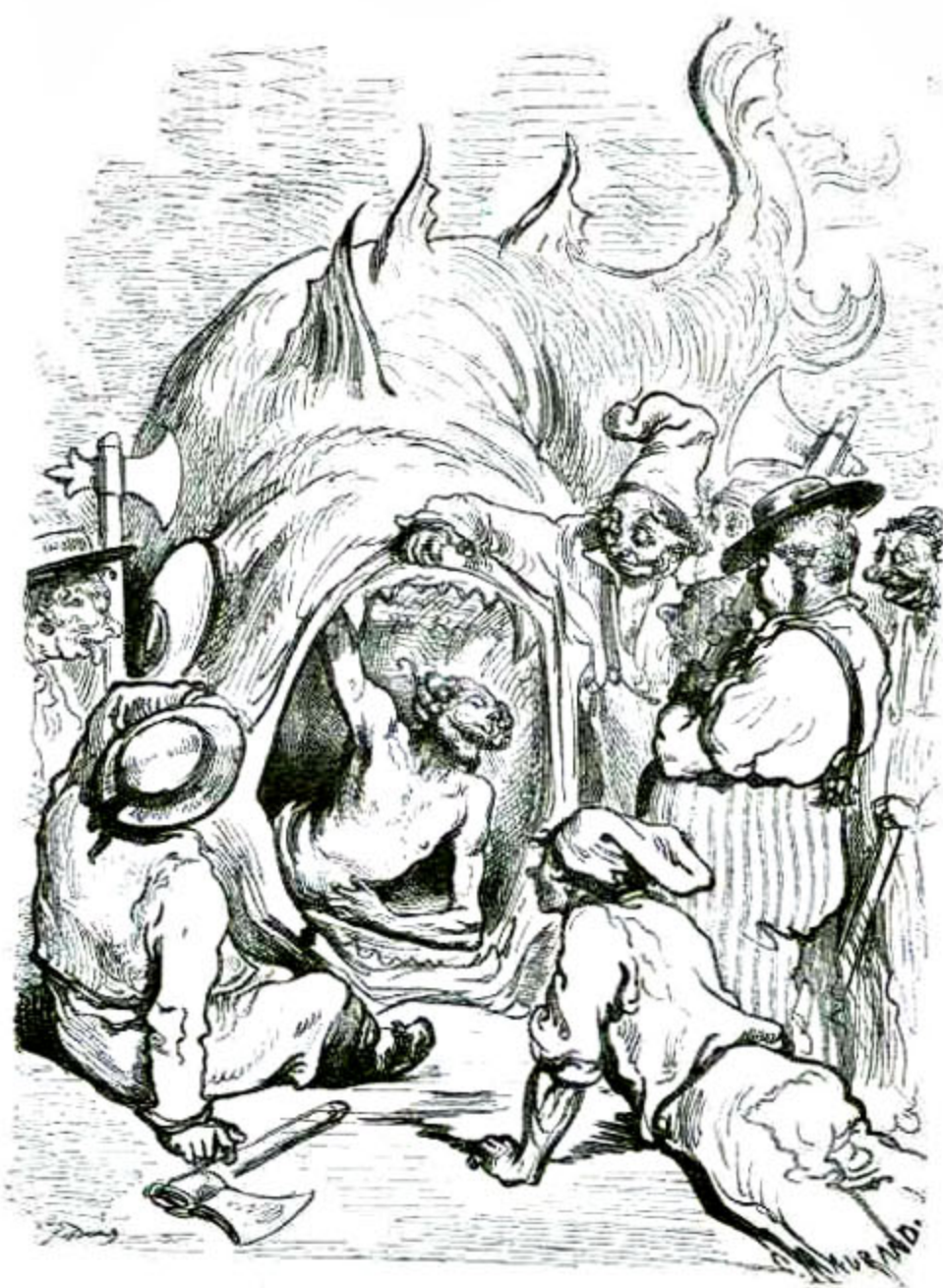
Da Gama nazwał swój zestaw zasad butelką-szklanką-gardzielą (jak już wspomniałem, był Portugalczykiem), lecz mieszkańcy Syriusza znają je pod nazwą kość-patyk-piłka. Ja sam nazwę je papier-nożyce-kamień i... mój wydawca mówi, że los zakpił ze mnie tym razem okrutnie i że moja gra znana jest pod tą właśnie nazwą na całym szerokim świecie, a ja powinienem skreślić powyższy akapit. Tego jednak nie uczynię - niechaj pozostanie jako traktat o historii tej zabawy, uczeni mogą bowiem polegać na moim doskonale znanym umiłowaniu prawdy, gdyby chcieli wątpić w którąkolwiek jego część. Niezależnie od wszystkiego, czuje się rozczarowany takim obrotem spraw, porzucę więc tutaj mój dyskurs i odświeżę moc ducha przy solidnym obiedzie.

Powracam z przerwy świeży i wypoczęty, wyznać jednak muszę, że zatonałem tak głęboko w portu lorda Buttlebury'ego i ciemnych oczach jego najmłodszej córki, wielkich i głębokich jak oczy jelenia, którego zabiłem w Czarnej Puszczy nadziewając go ciastem - przy czym smak jego, jak muszę zauważyć, nie ucierpiał ani trochę w związku z jakże niezwykłą metodą uśmiercenia - że wciąż pozostają pod ich urokiem, w związku z czym całkiem straciłem wątek. Nieważne. Uraczę cię zatem opowieścią o moich podróżach, póki nie przypomnę sobie o czym to ja mówiłem, lub wydawca nie obudzi się z hałaśliwej drzemki, którą uciał sobie po przeciwnej stronie stołu i nie przypomni mi, na czym stanąłem.

Było to zimą 17—, gdy podróżowałem w głąb Rosji. Wszystko szło jak z płatka do chwili, gdy przybyłem do kraju, tam zaś nie ma zwyczaju podróżować w zimie konno. Ponieważ zasadą moją jest stosować się zawsze do obyczajów kraju, w którym się znajduję, zaprząłem konia do sań i ruszyłem wesoło do Sankt - Petersburga.

Nie wiem dokładnie, czy to było w Estonii, czy w Finlandii, w każdym razie przypominam sobie, że w jakimś strasznym lesie zaczął mnie ścigać olbrzymi wilk, który pędził za mną tym szybciej, że głód przydawał mu chyżości; dogoniłby mnie na pewno, nie było sposobu wymknąć mu się, toteż wyciągnąłem się w głębi sań i zdałem się na łaskę konia.

Wszystko potoczyło się tak, jak mogłem przypuszczać, choć nie śmiałem wierzyć w tak pomyślny obrót sprawy. Wilk, nie zwracając najmniejszej uwagi na moją skromną osobę, przeskoczył przeze mnie, rzucił się jak wściekły na konia, zatopił w nim kły i jednym szarpnięciem wyrwał i pożarł część zadu biednego zwierzęcia, które, gnane przerażeniem i bólem, poniosło mnie szybciej jeszcze. Byłem uratowany! Podniosłem ukradkiem głowę i spostrzegłem, że wilk w miarę pożerania konia przedarł się łbem przez jego ciało na światło dzienne; okazja była



Oraz wzmiankowaną kompanię porzucić.

zbyt nęcąca by jej nie wykorzystać. W mgnieniu oka chwyciłem za bat i jąłem okładać nim wilka z całej siły.

Ten nieoczekiwany deser nie zdumiał go bynajmniej; rzucił się naprzód całym pędem, trup mego konia padł na ziemię, a wilk mój znalazł się w zaprzęgu zamiast konia. Ja zaś okładałem go batem lepiej jeszcze, toteż wkrótce znalazłem się zdrow i cały w Sankt - Petersburgu, ku zdumieniu własnemu i...

Pomnę teraz, rozprawialiśmy o pojedynku. A właściwie to ja wiodłem dyskurs, tyś się uczył, a mój wydawca żłopał brandy i czynił głośne wtręty. To niezwykle drażniący człowiek, który szczęśliwie oddalił się właśnie do tawerny na rogu, pozwalając mi ciągnąć w spokoju.

Gramy więc w papier-nożyce-kamień. Niedzielni szermierze niechaj rozgrywają rzecz trzy razy, pilnie licząc kolejne tury, ten zaś, kto wygra przynajmniej dwukrotnie ogłaszany jest zwycięzcą. Rzekłbym więcej, szkoda mi jednak marnować słów na ten temat, przeznaczony jest bowiem dla ludzi pozbawionych cnót i tych, którzy lękają się widoku odrobiny krwi lub obciążania swego sumienia jednym czy dwoma trupami. Prawdziwy szlachcic nie miewa takich obiekcji, zwłaszcza, gdy ma do czynienia z wieśniakami. Powiadam więc - graj swą rolę właściwie, lub nie graj jej wcale.

Wynik Pojedyńku

Pojedynek skończyć się może skutkiem śmiertelnym, nawet, jeśli brak ci ducha, by stoczyć go jak należy. Jeśli obydwie strony wyżyją, rezultat sprawy jest taki: przegrany oddać musi swą sakiewkę zwycięzcy, sam zaś wycofuje się z gry. Jeśli jedna lub obie strony postradały w pojedynku życie, zasad tych dotrzymać muszą sekundanci, w tym jednak przypadku ich nagroda - jeśli zabici jakąś posiadli - pozostaje nietknięta.

Jeszcze jedno muszę rzec na ten temat: uważam za niegodne prowokowanie pojedynków i rzucanie wyzwania, gdy zakończono już składanie opowieści, rozdzielono i przyznano nagrody. Na myśl przychodzi mi w tym względzie pamiętna gra, którą toczyłem ze śniadoskórą załogą pirackiego statku, gdy zostałem wraz z nimi uwięziony w brzuchu potężnego potwora morskiego, który, na nasze nieszczęście, połknął po kolei każdego z nas - co samo w sobie nie jest zdarzeniem zwyczajnym, jak dowiedziałem się z konwersacji z doświadczonymi wilkami morskimi, tym jednak razem o tyle jeszcze osobliwszym, że zaszło, gdy wspinaliśmy się wspólnie na Matterhorn.

Gdy dotarliśmy do końca rozgrywki i, zresztą bez większego dla mnie zaskoczenia, monety towarzystwa znalazły się przed moją skromną osobą, kapitan piratów, rozwścieczony klęską opowieści o swoich mężnych czynach, dobył kordelasa i, biorąc potężny zamach, wymierzył wprost w moją głowę. Zwinnie zszedłem z linii ciosu, ten zaś ugodził w śledzionę bestii, na której przed chwilą zasiadałem, a z której trysnęły takie ilości żółci, że... ach, mój wydawca powrócił z tawerny, niosąc z sobą odór piwa w gardzieli i szminkę karczemnej dziewczki na wargach, i przypomina mi, że przekroczyłem już termin, kończą się strony, które mi pozostały i że powinienem natychmiast zaprzestać dygresji. Podobnie więc jak poprzednio zaręczyć muszę, iż gotów jestem zaspokoić ciekawość czytelników w tej materii nad dobrym obiadem, który zafundują mi w swoim klubie.

Teraz, z konieczności, zmuszony jestem wyjaśnić w jaki sposób opowieść dobiega końca, jak wygrywa się grę i - nie lękaj się, cny czytelniku, nie uleciało to z mej pamięci - czym, u licha, jest „nagroda”.

Zakończenie Opowieści

Moje doświadczenie dowodzi, że dobra opowieść nie powinna trwać więcej niż pięć minut, przy dłuższej bowiem anegdocie słuchaczy ogarnia nuda i apatia, zaczynają gawędzić między sobą, rzucać się kulkami z chleba, grać w karty i kości, wzywają muzyków, by tańczyć na stołach, uwodzą posługaczki, rozdają wywrotowe lub rewolucyjne pamflety, planują kampanie wojenne w głębi Azji i

zatrudniają się mnóstwem innych drobiazgów, które nawet najbardziej wytrawnego gawędziarza wybić potrafią z rytmu - zwłaszcza, jeśli samemu zaginał parol na urodziwą posługaczkę.

Opowiadający powinien więc doprowadzić swą historię do logicznej konkluzji nie przedłużając jej ponad potrzebę, i to w sposób, który dostarczy największego wzruszenia i zadziwienia słuchaczom. Gdy tylko opowieść się skończy, wdzięczna publiczność powinna nagrodzić ją kilkoma serdecznymi „Wiwat!” i wyrazami szacunku takimi jak „klnę się, baronie, że jeszcze nie słyszałem tak niezwykłej opowieści i chętnie za nią wypiję. Dajcie wina!”, które nieodmiennie cieszą.

Nie umknęło jednak oku tak doświadczonemu żołnierza, jak ja, że bywają i gawędziarze, którzy albo nie potrafią ustalić, w którym miejscu ich opowieść się kończy, i z konieczności paplać muszą do dnia sadu, lub póki nie skończy się wino, albo do tego stopnia nieobcy są ze sztuką snucia historii, że publiczność nie potrafi określić, że nastąpił już koniec. Użyłem mego geniuszu strategicznego w obydwu przypadkach, co zaowocowało poniższymi rozwiązaniami.

Jeśli gawędziarz do końca swojej opowieści i nie słyszy gromkiego „Wiwat!”, a wszyscy wokół drzemają lub zajmują myśli innymi sprawami, powinien okazać kompanii, że oto dotarł do końca wstając i głośno obwieszczając: „i oto moja historia, prawdziwa w każdym calu, a jeśli kto w nią wątpi, gotowym opróżnić baryłkę brandy jednym haustem”. Da to towarzystwu znak, jeśli nie przez swą treść, to choć przez natężenie głosu, że powinni wyrwać się z letargu, w który wpędza nędzna opowieść i wykrzesać z siebie kilka uprzejmych „Wiwat!”, żeby dowieść, że oto nastąpił upragniony koniec.

Jakkolwiek historia się skończy, gdy już wzniesie się zwyczajowe toasty (za opowieść, za jej autora, za gospodarza, za króla, za najpiękniejszą z obecnych kobiet, za drugą najpiękniejszą z obecnych kobiet, za najpiękniejszą kobietę w opowieści, za nieobecnych przyjaciół, etc.) gracz, który właśnie zakończył dyskurs winien zwrócić się do człeka po swojej prawicy i, zainteresowanym tonem (inaczej mogłoby to zostać wzięte za obrazę i doprowadzić do zgubnego w skutkach pojedynku, grubiańskiej przepychanki, czy w inny sposób niepotrzebnie zakłócić bieg całej rozgrywki), poprosić „opowiedz nam, baronie, jak...” i tu, tak samo, jak na początku gry, opisać stosowną przygodę, czy to wziętą z opowieści o moich eskapadach, czy z listy w dodatku do tego dzieła, czy z własnych doświadczeń, czy wprost z sufitu. Osoba, do której się zwrócono, powinna rozpocząć gawędę, która przebiega jak poprzednia, a pozostali gracze zgłaszają obiekcie, zakładają się, stają do pojedynku i na każdy inny sposób starają się utrudnić mu zadanie.

Jeśli jednakże opowiadający tak bardzo uwikłał się we własną historię, że nie dostrzega, iż towarzystwo straciło

zaciekawienie i zamiast słuchać urządzi walki kogutów i szczyje ogary na borsuka, ktokolwiek w kompanii może przerwać mu w dogodnym momencie, mówiąc: „to przypomina mi opowieść, którą słyszałem od barona N- M- (wstawiając tu imię gracza siedzącego na prawo od niefortunego gawędziarza), w której to on...” i opisując przygodę. Potem kładzie przed sobą monetę. Jeśli inni gracze zgadzają się z jego opinią, dodać winni swoje monety do puli, a jeśli połowa kompanii uzna zgodnie, że obowiązek gawędziarski winien przypaść komu innemu, baron N- M- rozpoczyna historię o swej przygodzie. Poprzedni gawędziarz, pogrążony we wstydzie i pohańbieniu, może wrzucić zgromadzone monety do swej sakiewki, jako zaślubienie. Jeśli mniej niż połowa towarzystwa przekaże pieniądze, zgromadzoną sumę daje się posługaczowi, by doniósł wina.

Widzę teraz, że znów nie opisałem nagrody. Nie lękaj się. Pozostało jeszcze kilka stron, a ja z pewnością wyklaruję wszystko w kolejnym rozdziale.

Określenie Zwycięzcy

Gdy wszystkie opowieści osiągną szczęśliwy finał, powinna zapaść cisza. Siadajcie wygodnie na swoich miejscach i nakazcie posługaczowi, by napełnił szklanice. Pomyślcie o historiach, które wam opowiedziano i rozwarcie w sercach, która była najlepsza. Jeśli masz żyłkę uczonego, możesz przedyskutować rzecz z kompaniami lub zajrzeć do „Poetyki” Arystotelesa, czy ostatniej pracy krytycznej poety Drydena. Jak nie, to nie. To bez znaczenia.

Gdy tak toczysz polemikę, czy to w duszy swojej, czy z towarzyszami, przelicz, ile monet zostało w twojej sakiewce. Teraz zmieniają się w sztony, z pomocą których każdy z towarzyszy zadecyduje, która z historii była najlepsza, najbardziej niezwykła, najlepiej zapadła w pamięć, najmniej było w niej fałszu i pokazała gawędziarza w najlepszym świetle. Mówiąc językiem prostym, każdy z was zagłosuje na zwycięzcę.

Poczynając od tego, który grę rozpoczął, a potem wedle ustalonego już następstwa, każdy z graczy musi wziąć w dłoń sakiewkę i ze słowami: „Panowie, klnę się na honor, że nigdy nie słyszał tak zajmującego zbioru opowieści, lecz, Pan Bóg mi na to światkiem, nigdy też do uszu moich nie dotarła historia bardziej zadziwiająca, niż ta, którą opowiedział nam dziś baron (tu podaje imię szlachcica, którego anegdotę uznał za najlepszą tego wieczoru)”. Jeśliś jest Anglikiem, możesz dodać jeszcze „na ma duszę” - szczęśliwie większość z nas nie jest.

(Mój wydawca zanosi się protestem, bo sam jest Anglikiem. W moich wyjaśnieniach musi nastąpić przerwa, bym mógł uciszyć go, napełniając mu szklanek.)

Po tych słowach szlachcic kładzie sakiewkę przed kompanem, którego właśnie wymienił. Muszą się w niej zawierać wszystkie monety, które mu pozostały, nie jest bowiem rzeczą godną człowieka szlachetnego, rozdzielać swoje opinie lub zbyt szeroko szafować faworami. Ten, kto je otrzymał nie powinien dodawać ich jeszcze do swej sakiewki - nie ma pośpiechu, niechaj leżą, gdzie padły. To właśnie je nazywamy „nagrodą” z powodu, którego nie chce mi się wyjaśniać.

Gdy każdy z graczy wygłosił już swoją kwestię, oddał głos i przekazał nagrodę (a muszę tu przypomnieć grubianom, prostakom i plebejuszom, którzy znajdują się wśród mych czytelników, że w głowie prawdziwego szlachcica nawet nie powstałaby myśl, by głosować na siebie), każdy powinien przeliczyć, iloma monetami nagrodzono jego i jego historię. (*sotto voce*, oczywiście. Nie ma nic tak niestosownego, jak szlachcic, który nie potrafi liczyć po cichu, a jeśli twoja wiedza numerologiczna nie rozciąga się na niezbadane tereny powyżej pięciu, powinienes natychmiast zarzucić pomysł grania w tę grę i zająć się czymś stosowniejszym dla swojej natury, jak hodowla rzepy, polowanie z chartami czy wojowanie z Turcją.)

Zakończenie Gry

Gracz, który zdobył największą nagrodę obwieszczany jest zwycięzcą gry. Wszyscy wznieść winni na jego cześć gromkie „Wiwat!” i zażądać jeszcze wina, by spełnić toast za jego zdrowie. Dobre obyczaje wymagają przy tym, by to zwycięzca zapłacił za trunek, przyjętem jest też, że pieniądze, zgromadzonych w nagrodzie, nie powinno, ba, nie może na ten cel wystarczyć. Nieważne jednak, jesteśmy wszak szlachtą i nie zaprzątamy sobie głowy takimi drobiazgami, jak odpowiednia zapłata, pieniądze, etc. Poza tym słodki smak zwycięstwa zabije z pewnością gorzki



posmak zadośćuczynienia, którego karczmarz zażąda pod koniec wieczoru.

W tej chwili rozgrywka się kończy, a towarzystwo może powoli zacząć zapadać w stan upojenia.

Jeśli kompania sobie życzy, a zarówno sakiewka, jak i dzban przyzwalają, rozegrać można kolejną turę gry. Rozpocząć ją powinien zwycięzca poprzedniej rundy, będąc wszakże ostatnią osobą, która pokryła koszt wina.

Kilka Słów o Taktyce

Powinno się zauważyć - i faktycznie, co inteligentniejsi i szlachetniej urodzeni czytelnicy z pewnością zauważyli - że w grę moją grać można na dwa sposoby. Po pierwsze, posłużyć się można taktyką i wysilić całą przebiegłość,

by zgromadzić tyle pieniędzy, ile tylko da się. Po wtóre, można opowiedzieć najlepszą - jak na swe możliwości - historię. Oczywiście każdy gracz powinien przytoczyć jak najtrafniejszą anegdotę, nie ma bowiem innego sposobu, by wygrać moją grę. Jeśli tak rozplanujesz swą strategię, że zgromadzisz jak największą stawkę, zapewniam cię, że niechybnie przegrasz, nie dość bowiem, że w finale będziesz musiał przekazać ją komuś innemu, to zaskarbisz sobie taką nieprzychylność kompanów, że nikt z nich nie odda na ciebie głosu. Oczywiście dzięki tej taktyce zapewnisz sobie honor zadecydowania o osobie triumfatora.

Gdy nadejdzie ostatnia runda, a zaprosiliście damy do kompanii, odradzam oddawanie głosu na tę, ku której się skłaniasz, lub która wpadła ci w oko. Doświadczenie uczy mnie, że nieczęsto zapewnia to sukces, zaś twoi towarzysze z pewnością dostrzegą to i uczynią twój szlachetny gest przedmiotem żartów na najbliższe kilka tygodni.

Tytułem Podsumowania

Gdy pisałem tę książkę, przyświecały mi trzy cele. Po pierwsze, woła moją - co znowu, człeku?

Proszę o wybaczenie. Sądziłem, że oto dotarliśmy do końca, wymamrotano mi jednak w ucho, że zaniedbałem sekcję, do napisania której zobowiązuje mnie kontrakt. Najchętniej widziałbym grę ukończoną, takie rzeczy bowiem nie licują z moim szlacheckim temperamentem, co zachwycająco podkreśla skądinąd, dlaczego natura wydawców tak bardzo różni się od duszy szlachetniej, że stanowi nieomal jej przeciwieństwo.

Dzieje

Pragnąłbym podkreślić, że ten rozdział powstaje wbrew mej woli, wydawca dowodzi mi jednak, że tego typu ustępów oczekuje się po współczesnych twórcach gier. Doprawdy, nie pojmuje potrzeby zagłębiania się w szczegóły mej przeszłości - jestem szlachcicem i jestem Munchausenem, te zaś fakty, które z powodzeniem otwierają przede mną wszelkie granice i drzwi komnat królewskich Europy powinny z pewnością wystarczyć.



„Opowiedz nam, Baronie historię o tym, jak twój koń zawisł na wieży kościelnej i jak go z niej uwolniłeś”

Aha. Ten łysiejący człeczyna poinformował mnie właśnie, że jego zdaniem czegoś nie rozumiem. Oczywiście nic takiego nie miało miejsca, choć przyznać się muszę do niewielkiej złośliwości, która doprowadziła mnie do celowo mylnej interpretacji jego słów. Jakkolwiek, proponuję zmianę tytułu na „Tło historyczne”, nim zacznę od początku.

Tło Historyczne

Znacznie lepiej.

Mamy, rzecz jasna, osiemnasty wiek, i z pewnością nigdy jeszcze nie nastąpiły czasy tak dobre, by żyć. Renesans się skończył, potęga Kościoła osłabła, a Europa stała się wreszcie cywilizowaną. Turcy wciąż zajmują Konstantynopol, Francuzi znów sprawiają kłopoty, król Anglii jest jednocześnie Niemcem i szaleńcem - obie rzeczy znakomicie pasują zresztą do władcy tej wyspy - a gdzieś za Atlantykiem kilku kolonistom wydaje się, że są niezwykle ważni.

Cudem naszych czasów jest - bez dwóch zdań - niezwykle balon latający braci Montgolfier, który bez żadnego niebezpieczeństwa unosi ludzi i zwierzęta w powietrze, niosąc ich ponad miasta, rzeki, lasy i góry, a nawet, jak powiadają, do samego Księżyca. Zgaduję, że bracia wynaleźli balon wyłącznie w celu opuszczenia Francji.

Skoro już o Francji, cierpi ona ostatnio z powodu niskich ludzików w wysokich czapkach którzy, pragnąc zniżyć szlachtę do swojego poziomu, urznąli głowy wielu z najzaciejszych jej obywateli. Dlatego niejeden nieopierzony młodzik podejmuje gorączkowe eskapady, pragnąc ocalić co młodsze i piękniejsze przedstawicielki francuskiego towarzystwa od tak gorzkiego losu, samemu tracąc jednak przy tym głowę, ten czy inny sposób. Prowadzi to również do nieszczęsnego w skutkach nadmiaru Francuskiej arystokracji w pijalniach kawy i salonach Londynu, choć wielkim naszym szczęściem jest, że kwaśne ich miny nie skwaśiły nijak znakomitych owoców pracy tamtejszych winiarzy, które zwożą ze sobą.

Nauka i filozofia również czynią nieliczne postępy. Młodzieniec nazwiskiem Stephenson stworzył właśnie czajnik, który porusza się na kołach, a w Towarzystwie Królewskim powiedziano mi, że niejaki Newton, w którego rzuciłem niegdyś jabłkiem, rozsławił swoje nazwisko na polu przystrajania zdrowego rozsądku w piórka praw natury.

Ludzie niskiego stanu, którym zdaje się, że pieniądze zastąpić mogą urodzenie, spieszą korzystać wynalazków, budować fabryki i zatrudniać dziewczyny imieniem Jenny by przędły dla nich wełnę. Jakiś dureń z Norfolk całkowicie zepsuł przyjemność, czerpaną z zimowych polowań, orząc nieużytki i sadząc na nich rzepę. Przyznam

się, że nic a nic z tego nie pojmuję, choć zdaje się, że Brytania zmienia się w swoiste imperium - oparte zresztą wyłącznie na handlu i roślinach bulwiastych. Niech Bóg ma nas w opiece.

Tytułem Podsumowania

Gdy pisałem tę książkę, przyświecały mi trzy cele. Po pierwsze, wolą moją było wlać choć cząstkę mego emocjonującego żywota w życie innych, aby i oni docenić mogli w pełni me zapierające dech w piersiach przygody. Po wtóre pokazać chciałem ludziom pospolitym choć cień tego, jak wyżsi od nich żyją, zachowują się i myślą, aby lepiej zrozumieli skąd dokładnie bierze fakt, żeśmy od nich lepsi i by uniknąć nieprzyjemności, które nawiedzają ostatnio Francję.


Po trzecie, dając wam świadomość własnych przygód, rozdmuchać pragnąłem iskrę żądzy przygód, tłącą się w sercu mężczyzn - i w bardzo rzadkich wypadkach kobiet, osobiście uważam bowiem, że zbyt rzadko żądza przygód jest u kobiety rzeczą naganną - która tak bardzo ostatnio przygasała, traktowana na równi z takimi zajęciami, jak odwiedzanie teatru, czytanie powieści czy gra w wista. Zaprzestańcie korzystania z imaginacji innych, używajcie zamiast tego wizji niezwyklej dokonań, które moja gra kładzie wam w usta, by zdobyć się wreszcie na wielkie myśli i wielkie czyny.

Choć każde słowo w każdej historii, którą opowiadałem, jest absolutnie prawdziwe (z wyjątkiem trzech - brzmią one „Helena”, „miłość” i „amontillado”), nie jestem w żadnym razie człowiekiem wyjątkowym. Żyłem jedynie w niezwyklej czasach, a każdy człowiek o szlachetnej duszy, żyjąc w czasach choć odrobinę przypominających moja epokę może osiągnąć to samo. Moje czyny osiągnęły taką sławę dlatego jedynie, że mam zwyczaj, który niektórzy biorą za brak manier, rozwodzenia się nad nimi po kieliszku lub dwóch. I powiadam ci, szlachetny czytelniku, ty również rzucić się możesz w wir przygód równie niezwyklej jak moje, jeśli tylko będziesz miał ambicję sięgnąć wzrokiem dość wysoko.

Powiadają, że jeden człowiek może zmienić świat. Zaprzeczam, jakobym to uczynił - choć ocaliłem go raz czy dwa, to jednak nie to samo - choć ty masz ku temu sposobność. Uczyn tak, lub jakkolwiek inaczej, strzeż się jednak jednego. Poza twymi zdolnościami leży, rzecz ci muszę z żalem, uwiedzenie carycy Rosji, jej honor jest bowiem obecnie pod moją ochroną i, do kroćset, powiadam ci, że jeśli złapię cię w jej pobliżu, spuszczę ci takie manto, że pójdzie ci w pięty oraz w d-ę, tak, byś nie mógł ni stać, ni siedzieć i musiał unosić się w powietrzu, wirując niczym kurek z ratuszowej wierzy. Ostrzegam.

DODATEK PIERWSZY

Opowiedz nam, baronie historię...



...o tym, jak przez przypadek odkryłeś źródło Nilu.
...o tym, jak odkryłeś, że połknięcie żab skutecznie leczy objawy trądu.
...o tym, jak ocalałeś, zaatakowany jednocześnie przez lwa i krokodyla.
...o tym, jak twoja charcica, Diana, pochwyciła jednocześnie siedem zajęcy.
...o tym, jak opłynąłeś świat dookoła, nie wystawiwszy przy tym stopy za próg swego domu.
...o tym, jak wyleczyłeś czkawkę Cesarzowej Francji przebywając po drugiej stronie kanału la Manche.
...o tym, jak przeniosłeś wiadomość z Aix do Ghent.
...o tym, jak ocalałeś, połknięty przez olbrzymiego wieloryba i co znalazłeś w jego potężnych trzewiach.
...o tym, jak dotarłeś aż na księżyc, używając wyłącznie pięciu metrów sznura i jak stamtąd powróciłeś.
...o tym, jak przy pewnej okazji, na drodze do Kolonii, rzucił się na ciebie twój futrzany płaszcz.
...o tym, jak przypadkowo rozpocząłeś amerykańską wojnę o niepodległość.
...o tym, jak umknąłeś z lochów Sułtana Tureckiego za pomocą kilograma holenderskiego sera.
...o tym, jak przekonałeś króla Sardynii, by służył ci jako pucybut.
...przypadku, który doprowadził do tego, że wydałeś na świat słońiatko
...o tym, jak spotkałeś wyspę pływającą po morzu Sargasowym
...o tym, jak toczyłeś pojedynki z całym regimentem Francuskich Huzarów
...o tym, jak spotkałeś Helenę Trojańską
...o tym, jak ocaliłeś życie człowieka, który umarł pięćdziesiąt lat wcześniej
...o tym, jak wynalazłeś balon na gorące powietrze
...o tym, jak przeżyłeś upadek z Księżyca na Ziemię
...o tym, jak zaręczono cię z biskupem Bath i Walii
...jak w cokolwiek niezwykłych okolicznościach pożarłeś konia króla Norwegii
...o tym, jak złożyłeś autograf na brodzie króla Hiszpanii
... jak odkryłeś zaginiony ląd Atlantydy i jak zatonał w kwadrans w później
...o tym, dlaczego z powodu kremówki zniszczyłeś miasto Tobruk
...o tym, jak twój koń zawisł na wieży kościelnej i jak go z niej uwolniłeś
...o tym, jak mieszkańcy miasta Salisbury śmiertelnie znieważyli króla Księżyca i jak przekonałeś go, by nie wszczynał z tego tytułu wojny
...o tym, jak udało ci się ująć za tuziemca w krainie Liliputów
...o tym, jak twój róg myśliwski grał przez pół godziny, choć nikt w niego nie dął
...o tym, jak podczas oblężenia Tobruku wynalazłeś maszynę tkacką
...o tym, jak odkryłeś, że z dawna zaginiony syn earla Bath jest owcą
...o tym, jak dzięki swym niezwykłym umiejętnościom kuszniczym ocaliłeś przed zniszczeniem zeszyły rocznik szampana
...o tym, jak użyłeś „Rakiety”, lokomotywy Stephensona, by uleczyć niezyt Księcia Augusta
...o tym, jak dla zakładu rozpocząłeś Rewolucję Francuską i kto go wygrał
...skąd wziął się taniec, który odtńczyłeś na stole podczas ostatniego bankietu u carycy Rosji
...o tym, jak pokłóciłeś się ze słynnym czarnoksiężnikiem, Doktorem Dee i jak pozbyłeś się oślich uszu, o które cię przyprawił
...o tym, jak zaskarbiłeś sobie serdeczną nienawiść wszystkich wolnomularzy w Polsce

...o tym, dlaczego podczas burzy z piorunami wybrałeś się na przejażdżkę nagi jakim cię Pan Bóg stworzył
...o tym, jak za pomocą kurczaka zmusiłeś pod Konstantynopolem armię turecką do złożenia broni
...o tym, jak w roku 17— wypiliśmy wszystkie butelki koniaku na świecie
...o tym, dlaczego we Francji słyniesz jako Piąty Muszkieter.
...o tym, jak wygrałeś z Królową Wróżek zakład na temat Marii Antoniny
...o tym, jak portret Henryka VIII ocalił cię przed atakiem lwów
...o tym, jak przebiegała smutna ceremonia twojego pogrzebu i dlaczego siedzisz tu dzisiaj z nami
...o tym, dlaczego pokazałeś miastu Dusseldorf pantalone Cesarzowej Francji
...o tym, jak przebywając na egipskiej pustyni, odkryłeś swe zadziwiające podobieństwo do Sfinksa
...o tym, jak użyłeś działa, by szpiegować ruchy wojsk tureckich w czasie oblężenia Konstantynopola
...o tym, dlaczego Twój portret wisiał przez ostatnie dwieście lat w toalecie w pałacu w Wersalu
...o tym, jak przebywając w Barcelonie przeżyłeś spalenie na stosie pod zarzutem uprawiania magii
...o tym, dlaczego ocaliłeś niesławnego bandytę Jonathana Wilda przed egzekucją
...o słynnej nocy, która spędziłeś we Florencji, a po której wszyscy mieszkańcy miasta, którzy ukończyli dwudziesty rok życia, przefarbowali włosy na niebiesko
...o tym, jak poprowadziłeś polowanie, które przywiodło chińską dynastię Ming do upadku
...o tym, jak udało Ci się skrzyżować słonia z pawiem i po co
...o tym, jak odkryłeś, że odchody lwa zbawiennie działają na reumatyzm
...bankiecie w Prusach, po którym wszystkich służących spalono za czarostwo
...o zachowaniu mieszkańców Słońca przy stole i jak pomogło ci ono wykreślić mapę Australii
...o tym, jak zatrudniłeś jednego z Księżyczan, jako sługę
...o tym, jak dowiodłeś Towarzystwu Królewskiemu, że świat nie jest okrągły
...o tym, jak pomyłka podczas prania twoich rzeczy we Francji ocaliła tamtejszy dwór od utonięcia
...o Weneckim balu maskowym, na którym nie rozpoznał cię żaden mężczyzna, lecz wszystkie kobiety
...o tym, jak twój wybór śliniaczka przeważał w bitwie o Rodos
...o tym, jak toczyłeś sam ze sobą pojedynek na śmierć i życie
...o tym, jak przypadkowo zapłodniłeś papieża
...o tym, jak wzięłeś króla Hiszpanii za handlarzkę ryb i o zabawnej konwersacji, którą wiodłeś następnego dnia z jego katem
...o tym, jak z powodu pomyłonej tożsamości ocaliłeś wybrzeże Portugalii od zatonięcia

...o tym, dlaczego nie nosisz szkarłatów, nie jesz jajek i nie jeździsz konno w czwartek
...o tym, dlaczego, bawiąc w Paryżu, na tydzień stałeś się małpą
...o tym, jak spotkałeś słynne piratki Mary Bonny i Anne Read i jak to przeżyłeś
...o tym, jak butelka sznapsa, która wypiliśmy w Rosji ocaliła cię przed ścięciem w Turcji
...o tym, dlaczego każdy kowal w Londynie zadłużył się u ciebie na trzy gwinee
...o tym, jak informacja znaleziona w notatkach Leonarda da Vinci pomogła ci ochronić króla przed zamachem
...o tym, jak toczyłeś pojedynek na szczycie Matterhorn i jak uniknąłeś niechybnego upadku
...o tym, jak wyprostowałeś Krzywą Wieżę w Pizie
...o tym, jak na morzach południowych odkryłeś Pływającą Wyspę Sera i jak z niej umknąłeś
...o tym, dlaczego kustosz Królewskich Ogrodów Botanicznych w Kew zaliczył twoje wąsy do ziół
...o niezwykłych rezultatach ucinania sobie drzemki w armatniej lufie
...o tym, dlaczego co piąte dziecko w Brukseli nazywa się na twoją cześć
...o tym, jak przepłynąłeś wpław cały Dunaj i po co
...o tym, jak to jest, że Platon wspomina w swym napisanym przed dwoma tysiącami lat „Państwie” zabawną konwersację z tobą
...o tym, jak Tubylcy z Polinezji złożyli cię w ofierze swym prymitywnym bogom i co stało się potem
...o tym, jak po potężnym trzęsieniu ziemi zdołałeś odbudować Rzym w ciągu jednego dnia
...o tym, jak uwiodłeś królową Księżycy, choć mierzy sobie ponad sto metrów
...o sprawie psa, który mówił po francusku i tragicznej historii jego właścicielki
...o tym, jak zostałeś królem Mkoło-Mbelelandii
...o tym, jak pojawienie się wiosennych bazi ocaliło ci życie
...o tym, jak zmuszono cię do odegrania wszystkich ról w Hamlecie i jak poradziłeś sobie ze sceną pojedynku
...o tym, dlaczego upierasz się, iż jesteś mężem Kleopatry
...o tym, jak powstrzymałeś spłoszone stado słoni przed stratowaniem Edynburga
...o najbardziej oburzającym zakładzie, jaki zawarłeś
...o tym, jak ocaliłeś życie Króla Kotów
...o tym, jak odnalazłeś drogę do Rajskiego Ogrodu i co w nim znalazłeś
...o tym, jak schwytałeś Feniksa, którego podarowałeś potem królowej Annie
...o tym, dlaczego mówisz każdemu żebrakowi, że znałeś jego matkę
...o tym, dlaczego rasa pigmejów z Yolimba-Yp uznaje cię za Boga
...o tym, co spowodowało upadek Mostu Londyńskiego i jak cało wygrzebałeś się spod jego gruzów

...o tym, jak zmuszony byłeś toczyć pojedynek z rojem pszczoł
...o tym, jak wykopałeś tunel pod Cieśniną Gibraltarską i co się z nim stało
...o tym, jak umknąłeś z Wielkiej Piramidy w Gizie i co w niej porabiałeś
...o tym, jak na czele trzech setek tygrysów najechałeś Włochy
...o tym, jak odkryłeś prawdziwe miejsce lądowania Arki Noego i co na niej znalazłeś
...o tym, jak powtórzyłeś mojrzeszową sztuczkę z otwarciem wód Morza Czerwonego
...o tym, jak użyłeś Prawdziwego Drzewa Krzyża do budowy mostu przez Hellespont
...o tym, jak pewnego wieczoru, przy obiedzie, odwiedziłeś obydwu bieguny
...o tym, jak uwolniłeś szwedzką rodzinę królewską od starożytniej klątwy
...o tym, jak nauczyłeś się mówić językiem żyraf
...o tym, jak wraz z kompanami kompletnie opróżniłeś skarbiec sułtana Mahmudu
...o tym, jak tykanie zegarka ocaliło ci życie
...o tym, dlaczego za twoją przyczyną księżniczka Maria Niderlandzka wzięła ślub w chlewiku
...o tym, jak ty i trzy króliki przełamaliście oblężenie Gibraltaru
...o tym, że to ty, a nie Francis Bacon, napisałeś wszystkie sztuki Szekspira
...o tym, jak ocalałeś, gdy przesądni wieśniacy ze Schleswig-Holstein chcieli utopić cię jako czarnoksiężnika
...o tym, jak odnalazłeś skarb zatopionej Hiszpańskiej Armady nie mocząc przy tym włosów
...o tym, dlaczego, gdy stanąłeś przed królem Małego Królestwa, wszyscy obecni wzięli cię za ducha
...o swojej podróży do Mekki w czasie której schwytali cię magijscy wyznawcy Ognia
...o tym, dlaczego, gdy powróciłeś z Indii, nie rozpoznał cię własny ojciec
...o tym, jak skradłeś diamentowe spinki królowej Francji wprost sprzed jej nosa
...o tym, jak spotkałeś legendarne syreny i jak odpowiedziałeś na ich nieodparty zew
...o tym, jak wszedłeś w posiadanie niezwykłego podarku, który sprezentowałeś ostatnio Księżnej Normandii
...o tym, jak w czasie polowania w Szkocji ustrzeliliś dwańście głuszców, trzy lwy, wielbłąda i węża morskiego
...o tym, jak doprowadziłeś do koronacji niemieckiej służki na Cesarzową Chin
...o swych ostatnich wielkich odkryciach dotyczących herbaty
...o tym, jak ocaliłeś Białe Klify Dover przed przybraniem barwy niebieskiej
...o tym, jak w czasie swej słynnej podróży przez Saharę zjadałeś swego wielbłąda wieczorem i wciąż jechałeś na nim następnego dnia

...o tym, jak ożywiłeś ukochanego pieska królowej Hiszpanii i jakie honory czyniła ci z wdzięczności
...o tym, jak schwytałeś całą Francuską flotę za pomocą starej szalupy
...o tym, jak odkryłeś, że wszyscy mnisi z opactwa Westminsterkiego wyznają diabła i co z tym zrobiłeś
...o tym, czemu wszyscy żołnierze armii pruskiej salutują ci i mówią „Generale Bock”
...o tym, czemu nigdy nie zdejmujesz kapelusza w towarzystwie greków
...o tym, jak wynalazłeś narodową potrawę włoską
...o tym, jak odkryłeś, że Francuzi kopią tunel pod kanałem LaMache i o chwalebnych czynach, których w związku z tym dokonałeś
...o tym, dlaczego połowa ryb przywożonych do portu w Antwerpi należy dla Ciebie
...o tym, jak okazało się, że w ostrydze, którą podałeś carycy Rosji, znajdował się największy diament świata
...o tym, jak sprawiłeś, że papież rozebrał się do naga i paradował tak po ulicach Wiednia
...o tym, czemu zawdzięczasz swoją śledzionę mieszkańcowi Dublina
...o tym, czemu lunch, który zjadłeś z diukiem Starthcarn okazał się początkiem rewolucji przemysłowej
...o tym, jak spotkałeś Wielkiego Białego Wieloryba
...o tym, czemu w poniedziałki, środy i piątki nazywasz swego konia Apollinem, a w pozostałe dni Bucefałem
...o tym, jak sprawiłeś, że wrzesień 1752 nie miał dni pomiędzy trzecim a piętnastym
...o tym, jak użyłeś niezwykłych metod wywiadowczych podczas ostatniego oblężenia Konstantynopola
...o tym, jak zaangażowałeś się w projekt Towarzystwa Królewskiego, dotyczący pozyskiwania światła z ogórków
...o tym, jak podbiłeś planetę Neptun w imieniu Imperium Brytyjskiego
...o tym, jak znalazłeś Eris, grecką boginię Chaosu, i co jej zrobiłeś, kiedy już ją znalazłeś
...o tym, czy faktycznie, jak donoszono, odkryłeś źródło Amazonki i jeśli tak, to czym się w istocie okazało
...o tym, jak odzyskałeś miecz króla Anglii z wraku fregaty Św. Jerzy, leżącego na 50 km głębokości
...o tym, jak w ciągu jednego dnia napisałeś dziesięciotomową historię Islandii, na której w dodatku nigdy nie byłeś
...o tym, jak zmuszono cię, byś za pomocą śledzia ściał najwyższe drzewo w Czarnej Puszczy
...o tym, jak założyłeś się z hrabią Monte Hall, że prześcigniesz zająca o pięćdziesiąt metrów i jak wygrałeś
...o tym, jak w cokolwiek niezwykłych okolicznościach spotkałeś Diabła i jak odesłałeś go do piekła z niczym
...o tym, jak podróżując z Londynu do Bath znalazłeś w jukach niemowlę i o naszyjniku, które miało na szyi
...o tym, jak przebyłeś starożytny Labirynt Minosa i co znalazłeś w środku

...o tym, jak w ciągu jednego dnia napełniłeś powtórnie opróżniony skarbiec Lichtenstein
...o tym, jak uwięziono cię w celi wraz z Człowiekiem w Żelaznej Masce, co między wami zaszło i jak umknąłeś
...o tym, jak twój okręt rozbił się, a ty przebyłeś wyspę zamieszkaną przez dzikich kanibali
...o tym, jak odkryłeś, że twój lokaj to Cesarz Prus w przebraniu i co z tym zrobiłeś
...o tym, jak uciekłeś z Turcji na połowce konia
...o tym, jak przypadkowo ściąłeś króla Norwegii
...o tym, jak kot obraził honor twojej rodziny i jak go odzyskałeś
...o tym, jak żeglowałeś po Morzu Śródziemnym nie mając łodzi
...o tym, jak przeniosłeś zamek z Leeds do Kent
...o tym, jak spotkałeś Latającego Holendra i sprzedałeś jego ładunek w najbliższym porcie
...o tym, jak przetopiłeś miecze armii francuskiej na lemiesz, nie zwracając przy tym uwagi żołnierzy niosących je przy boku
...o tym, jak spędziłeś trzy noce w zamku hrabiego Transylwanii
...o tym, jak spotkałeś ducha Anny Boleyn
...o tym, jak uwolniłeś Hamburg od czarnej śmierci w jedno popołudnie
...o tym, dlaczego nigdy nie odwiedzasz gospód, w których podają wiśniowy koniak i smażone bekasy.
...o tym, dlaczego twoich wąsów nie trzeba podkręcać
...o tym, jak powstrzymałeś wybuch Wezuwiusza z pomocą zawartości swych sakw i grupy towarzyszy
...o tym, jak małpy z gór Gibraltaru uznały cię za wodza
...o tym, jak wydobywałeś złoto na Pl. Św. Piotra w Rzymie
...o tym, jak przypadkowo stworzyłeś ludowe tańce szkockie
...o tym, jak odkrycie nosa Sfinksa ocaliło cię od niemiłego końca
...o tym, jak uwolniłeś z okrutnej niewoli lud Houhynymów
...o tym, jak sprawiłeś, że na przedmieściach Bolonii odegrano ze wszystkimi szczegółami starożytną bitwę pod Maratonem
...o tym, jak podjąłeś się przemytu na Słońce i jak doprowadziło to do twego wyganiania ze słonecznej dziedziny
...o tym, jak straciłeś obydwie nogi w bitwie pod Utrechtem i jak je później odzyskałeś
...o tym, jak twój flirt z diuszesa Orly zmusił cię do późniejszego pojedynku z jej babką
...o tym, jak to jest, że choć to ty jesteś największym fехmistrzem Europy, hrabia Basle uchodzi za największego szermierza w Belgii
...o tym, jak wynalazłeś pomidora
...o tym, jak odkryłeś, że szwedzkie regalia ukryto we wnętrzu żywej krowy
...o tym, jak przebyłeś drogę z Włoch do Grecji całkowicie pod wodą

...o tym, jak napisałeś „Requiem” Mozarta
...o tym, jak udało ci się to, co nie udało się Kanutowi, i powstrzymałeś nadciągający przypyływ
...o tym, jak sprawiłeś, że na wieżach Wersalu wywieszono brytyjską flagę
...o tym, jak obłaskawiłeś dziką świnię z Gloucester
...o tym, jak wykryłeś wszystkich włoskich szpiegów w Niemczech za pomocą miski owsianki
...o tym, jak twoje bolesne zetknięcie z oknem w Kolonii zakończyło oblężenie St. Petersburga
...o tym, jak spotkałeś w Kairze Casanovę i co tam porabiał
...o tym, jak w jedną noc nawróciłeś trzy sabaty hiszpańskich czarownic na wiarę protestancką
...o tym, jak podróżowałeś przez Hades, z którego nikt ze śmiertelnych nigdy nie powrócił i jak to się stało, że dziś dzielisz z nami kompanię
...o tym, jak klucz lecących łabędzi pomógł ci uwolnić z więzienia perskiego Księcia
...o tym, jak udałeś się w przyszłość i o wielu cudach, które w niej widziałeś
...o tym, jak schwytałeś ostatniego jednorożca i dlaczego wypuściłeś go na swobodę
...o tym, jak jako jedyny przeżyłeś Wielką Zarazę, która spustoszyła Edynburg
...o tym, jak za przyczyną ciem zakończył się twój sławetny romans z córką earla Cadogan
...o tym, dlaczego, mimo wielu romansów, nie masz żony
...o tym, dlaczego dowodzisz okrętem we flocie Szwajcarskiej, choć z urodzenia jesteś Niemcem, a Szwajcaria nigdy nie miała floty
...o tym, jak dowiodłeś, że słynny Potwór z Loch Ness nie istnieje
...o tym, jak twoja podróż wokoło kuli ziemskiej doprowadziła do wynalezienia czwórpolówki
...o tym, dlaczego nie wolno Ci nosić się na żółto na ulicach Neapolu
...o wielkim biskopie z Antwerpii
...o największej świni na świecie
...o tym, jakie dowody skłaniają cię do wiary w pokrewieństwo małpy i człowieka
...o pięciu pożarach Rzymu i co je wywołało
...o tym, dlaczego Dunaj spłynął w pewną Wielkanoc krwią
...o tym, dlaczego wody Tamizy zabarwiły się pewnego dnia na zielono
...o tym, dlaczego rzeka Liffey stała się czarna w ostatniego św. Patryka
...o tym, dlaczego wenecka laguna wyschła i jak zaradziłeś tej niezręcznej sytuacji
...o tym, jak, sam w lesie, wysadziłeś w powietrze niedźwiedzia
...o tym, jak przybyłeś do Sankt Petersburga saniami zaprzęzonymi w wielkiego wilka
...o tym, jak innym znów razem wywróciłeś wilka na lewą stronę
...o tym, jak napisałeś tę grę

DODATEK DRUGI

Rzut oka na zasady

Synopsis dla tych, którzy nie uważali

Mamy osiemnasty wiek. Grupa szlachciców zbiera się w gospodzie, oferującej szeroki wybór win, i spędza długi wieczór zabawiając się opowieściami o swych podróżach i zadziwiających przygodach, nie okazując przy tym szacunku faktom historycznym, prawidłom nauki czy granicom prawdopodobieństwa.

Każdy gracz przystępuje do gry dysponując ilością monet równą liczbie graczy - to jego „Sakiewka”. Osoba, która ostatnio napełniła kufle towarzystwa obraca się do szlachcica siedzącego po lewej i prosi go o przedstawienie konkretnej anegdoty, mówiąc „Więc, (szlachetny panie), opowiedz nam o tym, jak...”

Gracz odrzec musi „Tak...”, w którym to przypadku opowiada historię lub „Nie, zanadto zaschło mi w gardle”, tracąc swoją turę pod warunkiem, że zadba również o gardła całej kompanii. W ten sposób staje się osobą, kto jako ostatnia napełniła szklanki, może więc zwrócić się do towarzysza po swojej lewicy, zadając jej temat opowieści.

Każdy gracz stara się zaćmić poprzednika, przedstawiając historię większą, zacniejsza i sprowadzającą nań więcej chwały. Opowiadać należy w pierwszej osobie i niezbyt długo - około pięciu minut.

Pozostali gracz przerywają baronowi, zgłaszając zastrzeżenia i sugestie co do szczegółów opowieści. Kładą wówczas przed opowiadającym monetę - „stawkę” - i mówią: „Ależ baronie...” (lub, w wersji dla dorosłych, opróżniają kieliszek, popychając monetę przez stół i mówiąc „Ależ baronie...”) wraz z konkretną wątpliwością. Obiekcje zgłasza się, by utrudnić baronowi opowiadanie, a nie, by się na nim odgrywać.

Jeśli baron nie zgadza się z zarzutem, może dodać własną monetę do stawki i odrzucić sugestię. Może również wykpić pytającego za wiarę w bzdury i wątpienie w słowa barona Munchausena. Wątpiący może kontrować, dodając do stawki kolejną monetę i kolejną zniewagę, i tak dalej. Ten, który pierwszy przyzna, że zbłądził, zgarnia całą stawkę.

Jedyna wątpliwość, której zgłosić nie można brzmi „Baronie, czyś przy tym nie zginął”, czy cokolwiek, co sugeruje śmierć opowiadającego, jedyna bowiem na to odpowiedź brzmi „nie”.

Obraza prawdomówności, pochodzenia lub rodziny gracza może skończyć się wyzwaniem na pojedynek, który rozgrywa się jako trzy rundy w papier-nożyce-kamień. Zwycięzca zabiera sakiewkę przegranego, który odpada z gry. Opowieść skończyć można na dwa sposoby - czy to baron dowodzić będzie swej prawdomówności, grożąc pojedynkiem każdemu, kto z niej zakpi lub zwątpi w jego słowa, czy pozostali gracze wypiją zdrowie jego i opowieści. Potem baron wyzywa do przedstawienia nowej anegdoty osobę po swojej lewej, w sposób już opisany.

Gdy wszyscy opowiedzą swe historie, gracz który zaczynał stwierdza, że musi kończyć by doglądać swych koni. „Lecz, słowo daję,” dodaje „że historia o -, którą zabawił nas baron -, była najniezwyklejszą, jaką kiedykolwiek słyszałem” i kładzie swoją sakiewkę przed wymienionym graczem (który nie dostaje jeszcze tych pieniędzy - to „nagroda”). Wszyscy gracze muszą w ten sposób przekazać sakiewki kompanom, których opowieść najbardziej przypadła im do gustu, a ten, kto otrzyma największa nagrodę uznawany jest zwycięzcą i musi postawić wszystkim trunek. Poza tym, wolno mu poprosić o pierwsza opowieść w następnej grze, kiedykolwiek miałby zostać rozegrana.



O autorach:

BARON MÜNCHAUSEN był największym podróżnikiem, poszukiwaczem przygód i gawędziarzem, jakiego znał świat. Zmarł w 1797 r.

JAMES WALLIS jest dyrektorem Hogshead Publishing, redaktorem naczelnym magazynu Bizarre i jednym z twórców gry karcianej „Once Upon a Time”. To jego jedenaasta książka.

DEREK PEARCY stworzył magazyn Piramide i amerykańską wersję gry fabularnej „In Nomine”, oba dla SJG. Teraz pracuje nad grą fabularną pod tytułem „Bloodlust”. MICHAEL CULE jest aktorem teatralnym i telewizyjnym, najbardziej chyba znanym z roli vogońskiego strażnika w „Przewodniku autostopem przez Galaktykę”

GUSTAV DORE był największym ilustratorem XIX w., najlepiej znanym z drzeworytów przedstawiających sceny z Biblii i „Piekle” Dantego. Zmarł w 1883 r.

GEORGE CRUIKSHANK, malarz i karykaturzysta, żył i pracował w Londynie, gdzie rysował między innymi obrazki satyryczne, które doprowadziły do zniesienia kary śmierci za fałszerstwo. Zmarł w 1878 r.

Niezwykłe przygody Barona Munchausena

„Nie uszło mojej uwadze, iż większość z gier, które ostatnimi czasy ujrzały światło dzienne okazuje się mieć zaskakująco niską jakość, a wypełniają je nużące pomysły tego i owego, pozbawione choć najbledszego cienia oryginalności (i nie wymienię przy tym żadnych tytułów). Z tej właśnie przyczyny ja, wielki Baron Munchausen, stworzyłem nową grę z gatunku fabularnych, opartą na mych zadziwiających przygodach i niezwykłych podróżach wokół całej kuli ziemskiej, ku zabawie i zbudowaniu dobrze urodzonych i inteligentnych gentlemanów*”

Wraz z Baronem udaj się na Księżyc i Słońce, dosiądź kuli armatniej, pobij całą armię Turcji za pomocą ćwiczzonego królika i butelki sznapsa, spotykaj bogów, gigantów, herosów i umykaj przed bandytami na połówce konia. Niezwyčajne przygody osiemnastowiecznego szlachcica powracają na nowo, gdy gracze usiłują zaćmić nawzajem swe sławetne czyny i niewiarygodne dokonania, rozciągając granice prawdopodobieństwa, aż zabrzęczą.

W tej książce znajdziesz zestaw reguł, tło historyczne, ponad dwieście gotowych do rozegrania przygód, rewolucyjne zasady, zrywający z kartami i kośćmi na rzecz pieniędzy i dobrego wina, dwa systemy walki („pojedyunki” i „pojedyunki dla tchórzy”), skrócone zasady i wielki zasób obelg pod adresem mieszkańców różnych krajów, ze szczególnym uwzględnieniem Francji.

Niezwykłe przygody Barona Munchausena to gra, której nauczysz się w pięć minut, a rozegrasz bez Mistrza Gry czy przygotowania w niecałą godzinę. Potrzebny ci będzie ołówek, papier, wyobraźnia, służący, gotówka, wybór przednich win, błękitna krew, kawalerska fantazja i przynajmniej jedna atrakcyjna przedstawicielka płci przeciwnej (opcjonalnie).

„Mój służący Starke, który zajmuje się dla mnie takimi rzeczami, twierdzi, że to znakomita gra, a należy on do najlepszych graczy Europy!”

Phil Masters, autor GURPS Discworld

„Nareszcie doczekaliśmy się gry, w której pochwałę się swymi niezwykłymi dokonaniem, jak fakt, że to ja uczyłem szermierki młodego don Diega de la Vega, czy namówiłem Dumasa by spróbował sił w pisaniu powieści.”

Steffan O'Sullivan, autor FUDGE i GURPS Swashbucklers

*Choć ta gra nadaje się również dla kobiet, dzieci i co lepszych służących, prostacy i nudziarze z pewnością nie znajdą w niej nic interesującego



HOGSHEAD
PUBLISHING

18-20 Bromells Road, London SW4,
Great Britain

Wydawnictwo
Portal



ul. Św. Urbana 15; 44-100 Gliwice
tel. fax (032) 3050727

www.rpg-portal.pl
ISBN 83-9147270-4-4
cena: 20 złotych