

# WIARUSI



**gra RPG**

inspirowana epoką napoleońską

P. Folleron

Autor gry  
**Łukasz Wrona**

Skład  
**Urszula Wrona**

Współpraca  
**Mateusz Białowiejski**

Główni testerzy  
Łukasz Pleśniarowicz, Maciej Próchnicki, Tomasz Żurawski,  
Piotr Krzystek, Tomasz Łomnicki, Korneliusz Krupa

*„Wiarusi. Gra RPG” to autorski system inspirowany epoką napoleońską. Zasady gry wykorzystują wybrane i zmodyfikowane pomysły z mechaniki Year Zero Engine, która udostępniona jest na wolnej licencji. Niniejszy podręcznik został zilustrowany obrazami i grafikami, których prawa autorskie wygasły.*

Ten podręcznik opublikowany jest na licencji Uznanie autorstwa 4.0

Podręcznik powstał na zlecenie Muzeum Zamek Opalińskich w Sierakowie w ramach projektu "Wybitny - Zagraj z Wybickim".

Muzeum Zamek Opalińskich w Sierakowie  
Stadnina 3a, 64-410 Sieraków  
sierakow\_muzeum@wp.pl

Dofinansowano ze środków Muzeum Historii Polski w Warszawie w ramach programu "Patriotyzm Jutra"



Ministerstwo  
Kultury  
i Dziedzictwa  
Narodowego



MUZEUUM  
HISTORII  
POLSKI



PA  
TRIO  
TYZM  
JUTRA



projekt  
**rekreator**



Oddajemy w Państwa ręce podręcznik, który powstał z miłości i pasji do jednego z najbardziej niezwykłych okresów w dziejach świata. Epoka napoleońska to czas wielkich bohaterów. To czas, w którym zwykły żołnierz mógł stać się generałem czy marszałkiem. To czas wiarusów, którzy dzielnie stoją przy swym cesarzu. Pomysł na grę fabularną „Wiarusi” zrodził się w trakcie prac nad projektem związanym z upamiętnieniem 200 rocznicy śmierci Józefa Wybickiego. Życie tego niezwykłego człowieka stało się dla nas inspiracją do stworzenia projektu edukacyjnego „Wybitny – zagraj z Wybickim”, finansowanego w ramach programu „Patriotyzm Jutra” ze środków Muzeum Historii Polski w Warszawie.

W jego ramach zrealizowaliśmy szereg przedsięwzięć takich jak gra paragrafowa, lekcje muzealne czy niezwykła wystawa poświęcona epoce, w której żył nasz bohater. Jednym z elementów naszego projektu jest właśnie ten podręcznik, który ma umożliwić wszystkim miłośnikom historii oraz gier fabularnych wyruszenie w świat wyobraźni osadzony w realiach epoki napoleońskiej. Pola wielkich bitew, polskie bezdroża, dziki wschód, tajemniczy Egipt czy gorące Haiti – wszystko to czeka na naszych wiarusów! Zatem w drogę! Na wieczną chwałę! Mamy nadzieję, że w przyszłości podręcznik wraz z dodatkami ukaże się drukiem.

Vive L'Empereur!



ROZDZIAŁ I  
**G**RA  
FABULARNA

Wstęp \_\_\_\_\_

Jak korzystać z podręcznika? \_\_\_\_\_

Czym jest RPG? \_\_\_\_\_

Po co i z kim grać? \_\_\_\_\_

Fragment rozgrywki \_\_\_\_\_

Założenia systemu \_\_\_\_\_

Wyróżniki \_\_\_\_\_

Inspiracje z kultury \_\_\_\_\_

# JAK KORZYSTAĆ Z TEGO PODRĘCZNIKA?

Jeśli wiesz, czym są gry RPG, to część akapitów tego rozdziału możesz przeczytać później. Zwróć jednak uwagę na założenia systemu i wyróżniki, które opisują świat Wiarusów. Nowym graczom i osobom, które nie spotkały się jeszcze z grami fabularnymi, polecamy uważniejszą lekturę tej części podręcznika. Przede wszystkim zachęcamy do obejrzenia dowolnej sesji RPG zarejestrowanej online i umieszczonej na YouTube. Kilka minut takiego filmiku być może lepiej wyjaśni, jak się w to bawić, niż 5 stron tekstu.

W naszym systemie w grze fabularnej uczestniczy jeden Marszałek Gry i kilku Wiarusów. Ten pierwszy powinien zapoznać się dokładnie z treścią podręcznika, a zwłaszcza z opisem zasad gry. Jemu też dedykowany jest ostatni rozdział, do którego na początku nie muszą sięgać pozostali gracze. Natomiast gracze mogą skupić się bardziej na akapitach poświęconych stworzeniu Wiarusa.

Jeśli nie obca ci jest epoka i chciałbyś od razu przejść do gry, polecamy zapoznać się najpierw z rozdziałami poświęconymi tworzeniu Wiarusa i mechaniką. Lekturę opisu świata i armii polecamy na początek tym, dla których Legiony Polskie, idee rewolucji francuskiej i czyny Napoleona nie są szczególnie bliskie.

Podręcznik posługuje się zestawem pojęć i haseł, które pisać będziemy - wbrew zasadom - z dużych liter. Ponadto niektóre z nich występować będą w formie skrótów.



## WSTĘP

Był taki okres w historii Europy, gdy wojny toczyły się bez końca. Raz rozpoczęte trwały ponad ćwierć wieku. Zmieniały granice państw, znosiły wielowiekowe imperia, tworzyły nowe państwa oraz rodziły bohaterów. Zostawali nimi żołnierze i dowódcy. Po raz pierwszy w historii na polu bitwy mógł zrobić zawrotną karierę syn kowala czy przekupki. Każdy nosił w plecaku marszałkowską buławę. W tamtym czasie liczyła się bowiem osobista odwaga i wojskowy geniusz. Kto się z nim urodził, mógł liczyć na to, że zdobędzie najwyższe odznaczenia i władzę w armii. **Była to epoka Wiarusów.**

“Wiarusi” to gra fabularna, w której stworzysz postać żołnierza z przełomu XVIII i XIX wieku. Wspólnie z przyjaciółmi, którzy przygotowują postacie własnych bohaterów, będziecie przeżywać niezwykle przygody. W ich toku wasi Wiarusi będą wspinać się w wojskowej hierarchii, osiągać kolejne stopnie i zdobywać odznaczenia.

Niniejszy podręcznik jest przewodnikiem po epoce, instrukcją tworzenia Wiarusa oraz poradnikiem prowadzenia rozgrywki. Ta ostatnia opiera się na mechanice, szczegółowo opisanej w rozdziale IV. Nie musisz jednak korzystać z przygotowanych przez nas zasad rozgrywki. Jeśli chcesz, możesz używać tego podręcznika jedynie jako przewodnika po świecie Wiarusów.

## Słowniczek

**Marszałek Gry (MG)** - jeden z uczestników zabawy, który tworzy scenariusz Misji, prowadzi go dla pozostałych graczy i kreuje świat otaczający Wiarusów.

**Gracz** - to ty i twoi znajomi, z którymi przystępujecie do zabawy. Zazwyczaj Graczami nazywać będziemy osoby, które nie są MG i prowadzą swoich Wiarusów.

**Wiarus (W)** - bohater, którą stworzył Gracz zgodnie z regułami opisanymi w podręczniku, i którą odgrywa podczas Misji. Wiarusi są dla siebie nawzajem kompanami i w czasie Misji tworzą Oddział.

**Karta Wiarusa (KW)** - to karta z tabelkami i rubrykami, w której opiszesz swojego Wiarusa podczas jego tworzenia. Będzie ci towarzyszyć podczas rozgrywki.

**Bohater Niezależny (BN)** - to postać, która występuje w świecie gry, i za którą odpowiada Marszałek Gry.

**Misja** - pojedyncza przygoda, którą przygotował dla Gracza Mistrz Gry. Może zostać rozegrana podczas jednego spotkania (tzw. sesji) lub rozciągnąć się na kilka spotkań. Z reguły toczy się w krótkim odcinku czasu i na zawężonym obszarze (np. przebicie się Wiarusów przez zrewoltowany Neapol).

**Kampania** - złożona z kilku Misji większa przygoda, która opisuje dłuższą służbę Wiarusów w danej krainie, czy oddziale (np. Kampania podczas wyprawy na Moskwę w 1812 roku składać się będzie z kilku kolejnych Misji).

**Test** - to główny element mechaniki gry, czyli jej zasad. Gdy nie da się określić, czy i jak powiodło się wykonanie jakiejś czynności zadeklarowanej przez Gracza, Mistrz Gry może poprosić o wykonanie Testu za pomocą kości.

**Atrybut i Sprawność** - to dwa podstawowe zbiory parametrów, które w sposób liczbowy określają predyspozycje Wiarusa. W grze występują 4 Atrybuty i 12 Sprawności.

**Sukces** - to wynik “6” wyrzucony na kości podczas Testu.

**Dokonanie** - to każda druga i kolejna “6” wyrzucona podczas Testu.

# CZYM WŁAŚCIWIE JEST RPG?

Skrót RPG pochodzi od słów Role-Playing Game, które oznaczają mniej więcej **grę w odgrywanie ról**. Nie chodzi jednak o role, jakich uczą się aktorzy w teatrze. W scenariuszu teatralnym bądź filmowym wszystko jest już napisane i rozpoczęta sztuka musi skończyć się zgodnie z wizją autora lub reżysera. W grach RPG, które wymiennie zwą się także fabularami, wszyscy uczestniczący w zabawie wpływają na przebieg wydarzeń.

Co więcej, wszyscy, za wyjątkiem Marszałka Gry, wymyślają bohaterów, czyli Wiarusów, w których następnie się wcielają. Marszałek Gry prowadzi przygodę, opisując świat i wszystkie inne postacie, które pojawiają się przed bohaterami. Zazwyczaj to MG wymyśla scenariusz przygody, ale pozostawia przy tym wiele miejsca na pomysły i uwagi graczy. Od ich wyborów i decyzji zależy, jak rozwinie się tytułowa fabuła i jak się zakończy.

## Czego będziesz potrzebować do gry:

- **tego podręcznika** - w szczególności rozdziału II podczas tworzenia Wiarusa oraz rozdziału IV podczas rozgrywania Misji.
- wydrukowanej **Karty Wiarusa** i wypełnienia jej (podobnie każdy Gracz musi to uczynić)
- **kartki do notatek i ołówka**
- **kostek sześciociennych**, czyli tzw. **k6** w trzech różnych kolorach. W przypadku gry w kilka osób należy zgromadzić min. 10 kostek w jednym kolorze i po 6 w drugim i trzecim. Najwygodniej będzie, jeśli każdy Gracz i MG będą posiadali własny zestaw. Najprostsze kości można kupić w sklepie zabawkowym lub skleparz dla graczy. Można skorzystać także z generatora rzutów kośćmi online.
- (jako Marszałek Gry) także **scenariusza**. Cztery gotowe znajdziesz na stronie, z której pobrałeś ten podręcznik.

Jeśli zdecydujesz się na grę bardziej taktyczną, w której dużą rolę odgrywać będzie walka, polecamy wykorzystanie dowolnych figurek, znaczników, żetonów - wszystkiego co ułatwi orientację na planie sytuacyjnym.



# PO CO I Z KIM GRAĆ?

Gry RPG to świetna zabawa, choć wymagająca przygotowania, skupienia i odpowiednich warunków. Przede wszystkim zaś niezbędna jest grupa ludzi. Najlepiej do rozgrywki zasiąść w gronie od 3 do 5 osób (jeden MG i pozostali Gracze).

“Wiarusi” to gra osadzona w realiach historycznych. Aby czerpać satysfakcję z rozgrywki, nie trzeba mieć ogromnej wiedzy o epoce. Można ją nieco poszerzyć, korzystając z niniejszego podręcznika oraz książek podanych na końcu tego rozdziału. Ważniejszy jest klimat epoki, który polecamy podpatrzeć w zarekomendowanych filmach.

Zabawa z “Wiarusami” to także pomysł na edukację. Grę fabularną można poprowadzić dla uczniów w szkole, muzeum, w świetlicy, podczas kolonii czy na wycieczce. Co więcej, można zachęcić najaktywniejszych uczestników do przejęcia roli Marszałka Gry. Kolejnym pomysłem jest zespołowe, wspólne przygotowywanie scenariuszy Misji. Szukając inspiracji, zbierając źródła, tworząc Bohaterów Niezależnych i rysując plany i mapy, można się wiele nauczyć!

Na terenie całej Polski znajdują się miejsca związane z wydarzeniami z epoki napoleońskiej. Pełno także rodzinnych miejscowości bohaterów tego okresu lub instytucji, które przyjęły ich za swoich patronów. Co roku zaś mijają okrągłe rocznice ważnych wydarzeń, urodzin lub śmierci naszych walecznych przodków. Dlaczego by nie stworzyć scenariuszy Misji, w ramach których Wiarusi docierają do tych miejsc lub spotykają lokalnych bohaterów? Gra może się więc przydać do odkrywania i popularyzowania lokalnego dziedzictwa.

Gry fabularne rozwijają wyobraźnię, poszerzają horyzonty, wzmacniają kompetencje interpersonalne, uczą współpracy w grupie i szacunku do drugiego człowieka. Pozwalają ćwiczyć się w roli mówcy i słuchacza. Odkrywają w nas talenty aktorskie i je szlifują. Integrują. I raz jeszcze - bawią!

# PODSŁUCHANY FRAGMENT ROZGRYWKI

Łukasz jest Marszałkiem Gry i prowadzi scenariusz, którego akcja toczy się w Neopolu w 1799 roku. Przy stole siedzi trzech graczy - Urszula, Mateusz i Tomasz. Urszula wcieliła się w rolę Kajetana - kirasjera; Mateusz prowadzi Dominika - spolonizowanego Francuza pełniącego funkcję adiutanta; Tomasz zaś kieruje losami Kazimierza - kanoniera z Podlasia. Wszyscy służą jako legionści polscy, którzy trafili na placówkę na południu Włoch.

W świecie gry od kilku godzin przemierzają wąskie i kręte uliczki Neopolu, w którym wybuchła antyfrancuska rewolta. Marszałek Gry opisuje kolejne mijane zaułki, niewielkie placzki i dziedzińce kamienic. W pewnym momencie mówi:

**[MG]:** Uliczka, którą podążacie, rozwidła się na dwie strony. Lewa kieruje w dół, w kierunku portu. Prawa pnie się w górę i jest bardzo kręta. Co robicie?

**[Tomasz]:** Nie podoba mi się to miejsce...

**[Ula]:** Zdejmuję na chwilę hełm, dobywam manierki i wypijam trochę wody.

**[Mateusz]:** Przykładam palec do ust, skłaniam kompanów do zamilknięcia, robię kilka kroków w głąb prawej uliczki i staram się nasłuchiwać. Czy mogę coś usłyszeć?

**[MG]:** miasto zdaje się jakby wymarłe, tylko gdzieś od strony portu słychać strzały. Sprawdźmy, czy Dominik usłyszy coś więcej. Wykonaj Test Patrolowania.

Mateusz sprawdza wartość atrybutu Skupienie (3) i dodaje wartość sprawności Patrolowania (2).

**[Mateusz]:** Razem 5...

**[MG]:** Przypominam o strzałach, których echo utrudnia nasłuchiwanie. Odejmij jedną kość i rzucaj.

**[Mateusz]:** Moje wyniki to 2,4,5 i 6. Mam jeden sukces!

**[MG]:** Gdzieś na końcu tej uliczki, może 100, może 200 metrów od was, słychać kroki. Charakterystyczny dźwięk podkutych butów. Ale nie tupią specjalnie, wręcz przeciwnie, brzmią tak, jakby ktoś starał się nie robić hałasu. Gdybyś uzyskał jeszcze jeden sukces, pewnie mógłbyś określić ich liczbę nadchodzących osób.

**[Mateusz]:** Wracam do swoich i szeptem dzielę się informacjami z nimi.

**[Ula]:** Czy wokół nas są jakieś drzwi, może brama lub otwarte okno na parterze?

**[MG]:** Chociaż większość okiennic jest zamknięta, to w narożnym budynku na wysokości pierwszego piętra widzicie otwarte okno. Ponadto kilka metrów za wami jest niewielka brama.

**[Tomasz]:** Ruszam do bramy i próbuję otworzyć...

**[MG]:** Zamknięte, ale słyszysz czyjeś kroki po drugiej stronie.

**[Tomasz]:** Przepraszam! - staram się mówić po włosku - Potrzebujemy pomocy! Zaklinam was na świętego Januarego, okażcie miłosierdzie!

**[MG]:** Zapewne mówisz do cywila, próbujesz go przekonać do otwarcia bramy, wykonaj więc test Siły woli. Odejmij sobie jedną kość za jedynie podstawową znajomość języka.

**[Tomasz]:** Siłę woli mam na 3, więc rzucam dwoma kośćmi. Wypadła 2 i 5. Nic.

**[MG]:** Po drugiej stronie odpowiedział ci tylko krótki, aczkolwiek złowrogi śmiech. Chyba kobiety. Drzwi jednak nie drgnęły.

**[Ula]:** Zostawcie to mi. Uśmiecham się do kompanów, biorę rozbieg i próbuję wyważyć drzwi siłą swoich mięśni (oraz pancerza!). To pewnie będzie test Krzepcy?

Mam ją na 4.

**[MG]:** Tak, dodaj sobie 1 kość za panczer, on zwiększa nacisk na drewnianą bramę.

**[Ula]:** Moje wyniki to 1,3,4 i dwie 6.

**[MG]:** Uderzyłaś barkiem w bramę. Jedno skrzydło pękło i wyrwało się z zawiasów. Możesz za drugi sukces dokonać czegoś więcej - np. powalić bramę stojącą wewnątrz osobę albo przebiec od razu przez całą dziedzińiec i rozejrzeć się w oka mgnieniu.

**[Ula]:** Wybieram rekonasans, nie chcę krzywdzić cywilów. Jak wygląda wnętrze tego domu?





## ZAŁOŻENIA SYSTEMU

“Wiarusi” to gra, w której gracze wcielają się w żołnierzy szeroko rozumianej epoki napoleońskiej. Swoje przygody mogą przeżywać na przestrzeni lat 1789-1815. Nic nie stoi na przeszkodzie by na opisanych zasadach poprowadzić akcję także w latach nieco późniejszych.

Aktualny podręcznik skupia się na **polskich Wiarusach**. Oznacza to, że powoływani do życia bohaterowie urodzili się na terenie Rzeczypospolitej Obojga Narodów w ostatnich dekadach jej istnienia. Mogą również być **cudzoziemcami**, którzy z Koroną i Litwą związali swój los i uczynili z nich swoją drugą ojczyznę. Oczywiście pod słowem “polski” rozumiemy wszelkich mieszkańców wielokulturowej Rzeczypospolitej. Nic nie stoi na przeszkodzie, by Wiarus był Rusinem, Litwinem, Żydem lub potomkiem Tatarów. W zależności od pomysłu Graczy lub planów na misję Marszałka Gry, Wiarusi mogą swoją przygodę zaczynać jeszcze pod rządami ostatniego króla Polski, w trakcie insurekcji kościuszkowskiej, w tworzonych we Włoszech legionach lub dopiero w armii Księstwa Warszawskiego. Bohaterowie mogą pozostawać na służbie jakiegoś polskiego oddziału (czy to legionowego, czy wspomnianego Księstwa), albo też znajdować się na żołdzie Francji bądź jej sojusznika.

Wiarusi służą na co dzień w swoich rodzimych oddziałach, z którymi biorą udział w wielkich bitwach i świętują zwycięstwa. Jednak to w Misjach, które współtworzyć będą z innymi Wiarusami i Marszałkiem Gry, mogą wykazać się

niezrównaną odwagą, pomysłowością i hartem ducha. Zazwyczaj w Misji uczestniczyć będzie co najmniej 2, a nie więcej niż **5 Wiarusów**. Chociaż, jak zostało wspomniane, Wiarusi przynależą do różnych pułków i formacji, to na czas Misji tworzą **Oddział**. To, co spowodowało sformowanie takiego Oddziału, zależy od pomysłu MG lub propozycji Wiarusów. W rozdziale VIII znajdują się podpowiedzi, które pozwolą w intrygujący sposób połączyć losy Wiarusów.

Chociaż Wiarusi to żołnierze, nie są bezdusznymi maszynami do zabijania. Wręcz przeciwnie. Znaleźli się w armii z różnych powodów i motywacji, w różnym wieku i z różnym bagażem doświadczeń. Dlatego też opis Wiarusa składa się z dwóch głównych filarów - opisu jego postaw i życia w cywilu oraz służby w wojsku. Rozdział II, krok po kroku, właśnie w tej kolejności przedstawia sposób tworzenia Wiarusa i wypełniania jego Karty. To najważniejszy, obok kostek, komponent tej zabawy.

Wiarus może odbyć tylko jedną Misję i odejść w zapomnienie. Ale epoka, jak żadna inna, promuje bohaterstwo, zachęca do mężnych czynów i hojnie nagradza zasłużonych wojaków. Umożliwia im awanse, które nie byłyby dostępne większości poborowych w poprzednich stuleciach. Pnąc się po szczeblach wojskowej hierarchii można osiągnąć stopnie podoficerskie i oficerskie. Zwiększeniem kariery może być także tytuł Marszałka. Aby to osiągnąć, Wiarus musi poświęcić się w całości służbie wojskowej. To oznacza przeżycie wielu przygód w licznych kampaniach.

Zachęcamy do tworzenia Wiarusów, których zgrany oddział przejdzie przez całą Europę i będzie świadkiem najsłynniejszych zwycięstw Francji, cesarza i księcia Józefa! **Dzięki temu bohaterowie graczy przejdą drogę od szeregowego po generała!**

Chociaż świat Wiarusów inspirowany jest historią Europy epoki napoleońskiej, nie powtarza co do joty narracji znanej ze szkolnego podręcznika. W uniwersum Wiarusów działają siły Rewolucji i Reakcji, a przeciwnicy bohaterów mogą spróbować wezwać na pomoc nadprzyrodzone moce.

W opisie świata (rozdział VI) znajdziesz bestiiuszy, dzięki któremu jako Mistrz Gry będziesz mógł skonfrontować Graczy z niezwykle istotami. Warstwa magiczna świata Wiarusów jest mocno związana z wierzeniami i legendami poszczególnych regionów opisanych w podręczniku. Zachęcamy do korzystania z naszych pomysłów dla urozmaicenia rozgrywki. Jeśli jednak miałbyś ochotę rozegrać scenariusz pozbawiony elementów nadprzyrodzonych, nadal bez trudu możesz to uczynić z pomocą niniejszego podręcznika.



# WYRÓŻNIKI

**ROZBITKOWIE** - bohaterowie stracili ojczyznę, Rzeczpospolita upadła. Czy jedynym, co pcha Wiarusów do służby, jest miłość do kraju?

**EMIGRANCI** - być może bohaterowie po raz pierwszy w życiu opuszczają granice państwa. Jak wpływa na nich tułaczka po obcych krajach?

**WIARUSI** - wszyscy noszą mundur. Niektórzy dopiero od kilku dni, inni od dwóch dekad. Oczywiście, niektóre misje wymagać będą zrzucenia kurtki, odpięcia szabl i udawania cywila.

**WAŻNI** - misje, które będą wykonywać Wiarusi, mają znaczenie dla przebiegu wojny. Nawet odzyskanie nieporozumienia wozu z żywnością może odwrócić bieg kampanii.

**HUK I DYM** - najpowszechniejsza broń epoki są pistolety i karabiny czarnopochowe.

**AWANS** - rozwój Wiarusa łączy się z jego pozycją w hierarchii wojskowej. Wraz z nabieraniem doświadczenia podczas Misji i w zamian za heroiczne czyny może spodziewać się awansów. Kolejne stopnie wojskowe przynoszą nowe zaszczyty, ale i obowiązki!

**POJEDYNKI** - Wiarusi to niezwykle czuli na punkcie swojego honoru żołnierze. Nawet drobne nieporozumienia gotowi są rozstrzygnąć pojedynkiem. Podręcznik oferuje do tego specjalną, dynamiczną i emocjonującą mechanikę.

**PO SŁUSZNEJ STRONIE** - siły Rewolucji walczą z siłami Reakcji. Rzeczpospolita walczyła w wojnie obronnej, lecz zmożyły ją armie despotów. Francuski lud podczas rewolucji zerwał kajdany i wstąpił na drogę walki o wolność ludzi.

**PERMANENTNA WOJNA** - wojna trwa właściwie cały czas. Pokój jest zawsze chwilowy. Nowa kampania może zostać rozpoczęta w niemal dowolnym miejscu Europy.

**STARY KONTYNET** - poza kilkoma wyjątkami (Egipt, San Domingo) Misje Wiarusów toczyć się będą w Europie.

**BATALIE** - Marengo, Austerlitz, Borodino, Lipsk... Niemożliwe, by Wiarusów tam nie było. Specjalna mechanika pozwala na przeżycie przygód podczas tych wielkich starć epoki napoleońskiej.

**WRÓG** - na drodze Wiarusów może stanąć zarówno wróg w mundurze obcej armii, jak i agent wywiadu noszący się po cywilnemu, grupa maruderów, zrewoltowany tłum, a nawet istoty nadprzyrodzone...

**ŚWIAT SIĘ ZMIENIA** - nowe idee, poglądy polityczne, zmiany granic państw oraz rozwój technologiczny. Wiarusi będą mieli okazję jako jedni z pierwszych ludzi wsiąść do balona, łądzi podwodnej, lokomotywy lub nadać meldunek specjalnym telegrafem!



*...o tej haniebnej dacie,  
o 1772 roku, o szlachetnym,  
walecznym narodzie,  
powalonym zdradziecko,  
o tej potrójnej zbrodni...*

Victor Hugo, *Nędznicy*

## INSPIRACJE W KULTURZE

### FILM

**Pojedynek**, reż. Ridley Scott, 1977

**Papioły**, reż. Andrzej Wajda, 1965

**Władca Paryża**, reż. Jean-François Richet, 2018

**Rękopis znaleziony w Saragossie**,  
reż. Jerzy Hass, 1964

**Pan Tadeusz**, reż. Andrzej Wajda, 1999

**Duchy Goi**, reż. Miloš Forman, 2006

**Pan i władca: Na krańcu świata**,

reż. Peter Weir, 2003

Seria filmów o przygodach **Richarda Sharpe'a**  
(ekranizacje powieści Bernarda Cornwella)

### KSIĄŻKA

**Papioły**, Stefan Żeromski

**Wojna i Pokój**, Lew Tołstoj

**Nędznicy**, Victor Hugo

**Rok 93**, Victor Hugo

**Huzar**, Arturo Pérez-Reverte

**Dzień gniewu**, Arturo Pérez-Reverte

**Warunek**, Eustachy Ryłski

**Trzy po trzy**, Aleksander hr. Fredro

**Huragan. Rok 1809. Szwoleżerowie gwardii**,

Wacław Gąsiorowski

**Wieszanie**, Jarosław Marek Rymkiewicz

**Kozietulski i inni**, Marian Brandys

