

TA ŻYWA DŁOŃ

Wstęp

Scenariusz osadzony jest w Królestwie Polskim w pierwszej połowie XIX wieku, ale po kosmetycznych przeróbkach pasuje do bardzo wielu systemów. Konwencja to przerysowany, nieco komiczny gotycyzm z domieszką steampunka. Przygoda nie jest specjalnie długa ani trudna i skupia się na odgrywaniu postaci. Pisałem ją z myślą o niewielkiej liczbie graczy. Jest nieliniowa, wyjąwszy ogólny zarys, stąd też przyjęta forma tekstu – wypunktowane opisy ważniejszych postaci przeplatane fabułą.

Bohaterowie graczy nie muszą tworzyć drużyny, muszą za to pochodzić z wyższych warstw społeczeństwa. Powinni znajdować się wśród nich młody szlachcic (na potrzeby scenariusza nosi nazwisko Maślejewski) oraz młoda dama. Jeśli tworzysz drużynę od podstaw, dorzuc jeszcze jakiegoś romantyka i dla kontrastu żołnierza-racjonalistę, żeby grały ze sobą przeciwieństwa. Akcja dzieje się w pałacu rodziców naszego szlachcica, gdzie zaproszeni zostali wszyscy BG. Jak już wspomniałem, jednym z owych BG jest młoda dama, w której kocha się jeszcze inny BG. Ma konkurenta, którym jest BN – Henryk Lustosławski. Wybranka na razie skłania się do wyboru Lutosławskiego, ale nic nie jest jeszcze przesądzone. Przed sesją powinieneś rozmówić się z graczką, by jej postać najpierw sprzyjała raczej Henrykowi, potem zaś przekonywała się do zakochanego BG.

Za pomoc i cenne uwagi dziękuję carasowi, Vorpalowi i Vavrzynowi.

Ekspozycja

W momencie rozpoczęcia przygody cała drużyna znajduje się w pałacu rodziców jednego z BG. Dla ułatwienia przyjmijmy, że jest to pałac państwa Anny i Kazimierza Maślejewskich. Nie jest ważne, by BG się znali – są jedynymi niemal gośćmi, gospodarze znają ich z różnych powodów, zostali sobie oficjalnie przedstawieni i teraz korzystają z uroków odpoczynku w podmiejskim dworze.

Zanim cokolwiek zacznie się dziać, BG powinni poznać tych wszystkich, z którymi przyjdzie im spędzić resztę czasu. Ekspozycję proponuję zrobić podczas kuligu. BG będą mieli okazję porozmawiać z kim zechcą i popytać, o co zechcą. Przyjmij, że kulig odbywa się w kilka dni po przyjeździe i wstępne zapoznanie się już nastąpiło – w ten sposób zyskasz możliwość bezpośredniej prezentacji wszystkich osób dramatu.

Sam kulig jest niestety ciężki do poprowadzenia. Początek to skromna kolacja i rozsadzanie uczestników we dwóch saniach – decyzje, kogo z kim posadzić należą do gospodarzy, choć życzenia gości zostaną zapewne uszanowane. Następnym etapem jest najtrudniejszy – to sama jazda. Niby wszystko wiadomo – dzwonki, pochodnie, ciemność, śnieg, rozmowy, krzyki, park, jezioro, księżyc etc., jednak ciężko to sugestywnie przedstawić. Nastrój powinien być karnawałowy – wesoła muzyka w tle, Twoje żarty, chaotyczne przechodzenie z jednej rozmowy z graczem w drugą... Dobry pomysł, jeśli na dworze jest zima, to otwarcie okna w pomieszczeniu, w którym gracie, albo wręcz przygotowanie sobie zawczasu śniegu (można też zebrać z parapetu) i potraktowanie w trakcie sesji gracza kulką (robi wrażenie). Z zabawą nie wolno jednak przesadzić – gdy zaproszeni, popijając rum z piersiówek i dyskutując o odzyskaniu niepodległości, wracać będą do pałacu, powinni wiedzieć o sobie dość, by przez resztę przygody nie zadawać głupich pytań.

Pałac

Jaki jest, każdy widzi, aczkolwiek nie dotyczy to graczy, trzeba więc pokrótce opisać, z czym mają do czynienia. Pałac wybudowany został w stylu klasycznym, wyróżniającym się chłodną elegancją i wyniosłym umiarem. Jest murowany, dwupiętrowy (z poddaszem), biały z czerwoną dachówką. Jeśli chodzi o wystrój wewnątrz, to nie są one ani specjalnie pyszne, ani szczególnie skromne. Próżno szukać tu długich genealogii wyrażonych w rzędach portretów, czy też gotyckich zbroi pilnujących wejścia do jadalni. Pokoje wypełniają proste meble, gdzieś tam można znaleźć rzeźbiony kominek czy

marmurowe popiersie starożytnego filozofa. Słowem BG widzieli już bardziej oszałamiające apartamenty i rezydencja zachwyty w nich nie wzbudza.

Park

Ogromny park angielski, którym otoczony jest pałacyk, zarósł na skutek wieloletniego zaniedbania i stał się właściwie lasem. Między białymi kikutami drzew przechadzają się nieśpiesznie mgły, śnieg skrzypi pod stopami jak miażdżone kości, a ścieżki snują się, spotykają i rozdzielają, jakby były lunatykami. Centralne miejsce w parku zajmuje spore jezioro, skute teraz zupełnie lodem.

Anna Łękowska-Maślejewska

Matka bohatera jest lekko znerwicowana, nienaturalnie poważna, płaczliwa, a wszystko to dlatego, że obwinia się o pewną śmierć, o której mowa będzie później. Niezadowolona jest z małżeństwa, co czasem daje po sobie poznać, i z syna, co stara się ukrywać.

Kazimierz Maślejewski

Ojciec bohatera jest nudnym, otyłym człowiekiem, spędzającym dni na liczeniu rachunków, czytaniu gazet i narzekaniu. Trudno powiedzieć o nim coś więcej. Rzecz jasna jest dumny ze swojego syna.

Henryk Lutostawski

Konkurent BG w staraniach o rękę innej BG jest nowomodnym romantykiem, dotkniętym chorobą wieku (tfu! Weltschmerzem chciałem powiedzieć), czytającym *Die Leiden des jungen Werther* i tłumaczącym J. Keatsa. Błyskotliwy (choć pozer), przystojny, młody i podobno majątny (trwonionym majątkiem rodziców). Podejmowany jest przez Maślejewskich ze względu na przyjaźń z rodziną Lutostawskich. Zwykle nosi niebieski frak i żółtą kamizelkę.

Aleksander Łękowski

Szalony naukowiec, daleki krewny Anny, mieszka w pałacu od niepamiętnych czasów. Z ludźmi przebywa rzadko – najczęściej zaszywa się nie wiadomo gdzie i tylko czasami słyhać wśród nocy metaliczne uderzenia czy głęboki bulgot, co znaczy, że postęp ludzkości dokonuje się gdzieś za ścianą.

Wygląd Aleksandra jest oczywisty: rozczochrane, siwe włosy, ogromna, zmierzwiona broda, grube okulary, wyplamiony surdut. Nieco mniej stereotypowa jest osobowość uczonego – jest to praktycysta, zatwardziały zwolennik oświecenia, człowiek twardo stąpający po ziemi i obdarzony nawet pewnym sprytem. Mówi krótko i rzeczowo, nie znosi afektacji i przegadania.

Jeśli masz kilku graczy, niezłym pomysłem jest, by jeden z bohaterów został wysłany do Maślejewskich szpiegować Aleksandra. Być może dawny współpracownik uczonego, teraz najbardziej zacięty wróg, wie, że Aleksander szykuje coś wielkiego. Pozostaje odkryć, co dokładnie. W Twojej gestii leży decyzja, czy plany Łękowskiego jest w stanie odczytać ktoś z wyjątkiem niego samego i jak dalek potoczy się ten wątek.

Upiór

Kilka dni po kuligu będzie miało niezwykle wydarzenie. Jacyś BG (np. nasi kochankowie in spe) będą spacerowali po parku. Zmierzcha. Zwisające z drzew sople krwawią zachodem. Wiatr wyje potępieńczo. Śnieg łamie się z hukiem pod stopami, oddechy buchają jak dym z fajki, chmury snują się po niebie jak upiorne majaki. Bohaterowie pośpiesznie wracają. Mijają skute lodem jezioro – wiatr porywa na nim tumany śniegu, rzuca nimi po poblądłej tafli... Z wirujących obłoków składa się jakby jakiś kształt, choć w tak słabym świetle nie sposób stwierdzić, czy nie jest to jedynie wytwór zmęczonej imaginacji. Sylwetka człowieka wyciąga rękę w oskarżycielskim geście, pędzi w kierunku BG. Niezależnie od tego, co zrobisz ci ostatni, tuman rozwieje się dotarłszy do brzegu.

Jeśli BG napomkną komuś w dworze o incydencie, który im się przytrafił, usłyszą plotki o grasującym po parku upiorze, który porywa spóźnionych spacerowiczów (to od zabobonnej służby), o dziwnych, niepokojących odgłosach, jakie dają się czasem słyszeć wśród drzew. Jeśli drużyna zacznie dążyć temat i zacznie wypytywać służbę, dowie się od starego klucznika, że nad jeziorem straszy duch młodzieńca, który kochał się dawno, dawno temu w pannie Annie. Odrzucony, utopił się...

Tej feralnej nocy, kiedy zaczyna się właściwa akcja przygody, wieczór będzie się dłużył przy brandy i kominku. Henryk zaproponuje deklamację wiersza jednego z nowych angielskich poetów, który to wiersz właśnie przełożył, gospodarze zaś przyklasną temu pomysłowi. Po ciemnym salonie biegnie bijący z kominka blask, za oknem rozpętuje się burza. Co pewien czas grzmi, a zawieja uderza w okna garściami gęstego śniegu. Twarz Henryka jest blada i przejęta:

*Ta żywa dłoń, dziś zdolna do uścisku
I ciepła – gdyby lodowatą ciszą
Grób ją ogarnął... o, wtedy by takim
Upiorem twoją nawiedzała jawę,
Tak zimnym dreszczem przeszywała sny,
Że wytoczyłabyś z serca ostatnią
Kroplę purpury życia, aby znowu
Krażyła w moich żyłach, uciszając
Twoje sumienie. Spójrz: to ona, dłoń –
Wyciągnięta ku tobie.*

(Jest to wiersz Johna Keatsa w tłumaczeniu Stanisława Barańczaka.) Wiersz robi wielkie wrażenie na wszystkich (łącznie ze starym służącym, który zastygł schylony, mając dorzucić do kominka) i Anna decyduje, że czas rozejść się spać. Wszyscy żegnają się. Gdy BG zmierzają do swojego skrzydła pałacu, podchodzi do nich Aleksander. Ściszone głosem mówi, że chciałby im coś pokazać. Twoja w tym głowa, żeby stary uczony skusił całe towarzystwo na nocną przechadzkę.

W pracowni szaleńca

Aleksander pragnie zaprezentować BG dzieło swojego życia. Zaprezentuje je właśnie BG, gdyż tylko im ufa, ma nadzieję, że zaprezentują odkrycie świata, że są wybrańcami zesłanymi przez los na tę głąchą prowincję etc., etc. Pracownia uczonego jest rzecz jasna ukryta; wchodzi się do niej przez obracane dookoła osi zwierciadło w jego pokoju, po drugiej stronie lustra zaś schodami.

Pracownia mieści się na strychu i zajmuje kilka pokoi, wypełnionych po brzegi naczyniami chemicznymi, z których parują kolorowe dymy, kotłami, dziwnymi maszynami z obracającymi się leniwie wielkimi kołami zębatymi, szkieletami egzotycznych zwierząt i innymi użytecznymi przedmiotami (w oczy rzuca się zwłaszcza wielka lotnia Leonarda). Aleksander zaprowadzi BG do urządzenia stojącego samotnie na środku niewielkiego, oświetlonego mnóstwem małych świec pokoju. Maszyna jest supernowoczesnym połączeniem najdoskonalszych osiągnięć technologii parowej z eksperymentalnym układem wykorzystującym elektryczność. Może to jednak stwierdzić jedynie ktoś biegły w technice: reszta ujrzy mnóstwo gałek, rurek, tłoków, dźwigni i przycisków. Wokół porozrzucane są śrubki, a w powietrzu unosi się zapach oleju.

Uczony drżącymi rękami wyjmie zza pazuchy klatkę z rozdygotaną białą myszą. Położy klatkę w okręgu wyrysowanym w rogu pokoju. Podejdzie do tablicy rozdzielczej (las dźwigni i mozaika przycisków), i coś w nią wstuka. Poinformuje BG, że oto widzą przed sobą wehikuł czasu (od tego momentu gracze wiedzą już właściwie, że muszą zostać przeniesieni w czasie, ale to trudno; to nie gra w „uniknij pułapek MG”, tylko gra z konwencją). Z umieszczonego nad okręgiem turbozwijacza przestrzeni (wygląda to jak wielki odwrócony lejek) zaczną iskrzyć, po chwili zaś wyleci zeń błyskawica. Uderzy w klatkę, minie o cal mysz, odbije się od gładko wypolerowanego dna i trafi...

Kiedy my jesteśmy?

... w naszych bohaterów oczywiście. Poczują mrowienie, zrobi im się ciemno przed oczami, stracą przytomność i po chwili ockną się na zakurzonym strychu. Przy nich będzie stał jak skamieniały Aleksander. Młody Aleksander.

BG znaleźli się w pałacu dwadzieścia kilka lat wcześniej (ale, dla odmiany, jest piękna wiosna) – jeszcze przed urodzinami bohatera, który jest synem Maślejewskich. Stoją obok jednej z machin naukowca (służą do czyszczenia butów). O ile Aleksander głęboko wierzy w możliwość podróży w czasie i takie wyjaśnienie bytności tu BG przyjmie z niejaką dumą, dla reszty świata będzie trzeba

znaleźć inny powód wizyty (np. *Dzień dobry; jesteśmy znajomymi pana Aleksandra i przyjechaliśmy w odwiedziny*).

Od tej chwili mogą się stać różne rzeczy: BG mogą zabić Aleksandra, licząc że w ten sposób nie zostanie nigdy wynaleziony wehikuł czasu, ergo nie przeniosą się w przeszłość, ergo wrócą do teraźniejszości (jeśli zabiją Aleksandra, znaczy że źle stworzyliście postaci, to mają być *normalni* ludzie). Mogą zostać w przeszłości, bo tak im się podoba i już (wtedy jednak, o ile nie zapobiegą pewnym zdarzeniom opisanym dalej, jeden z nich ewaporuje). Z drugiej strony – chcieli się biedacy żenić, wiersze pisać, a tu ich wybranki się jeszcze nie urodziły, a na ich poezję czas jeszcze nie nadszedł. Koniec końców mogą usiłować wrócić do swojej teraźniejszości – to właśnie zakłada się w dalszej części scenariusza. Jedynym sposobem, który przychodzi mi na myśl, jest skonstruowanie wehikułu czasu (rękami Aleksandra oczywiście). Aleksander da się przekonać, zamknie się więc w pracowni i tyle go będzie do końca przygody widać.

Problemy rodzinne

Zanim jednak wszystko szczęśliwie się zakończy, do rozwiązania pozostaje jeszcze jedna kwestia. Otóż panna Anna Łękowska, jedyna córka Hieronima i Izabeli Łękowskich, obecnych właścicieli pałacu, jest zaręczona z panem... Xawerym Duszyńskim. Otóż nasz szlachcic, którego ojcem jest Kazimierz Maślejewski, nigdy o takim jegomościu nie słyszał. Co więcej, jego matka na pewno nie była wcześniej mężatką, Anna i Xawery mają się zaś niedługo pobrać...

Postawmy kawę na łąkę: albo za tydzień dojdzie do ślubu i jeden z naszych bohaterów ewaporuje (jak ktoś się nigdy nie urodził, to nie może żyć, no nie?), albo para ze sobą zerwie. Ta druga opcja jest bardziej kusząca, tym bardziej, że gdzieś po pałacu kręci się drugi absztyfikant panny Anny – brzydki, głupi, biedny i z zezem (niepotrzebne skreślić, ale za dużo litości nie miej) Kazimierz Maślejewski.

Trudno mi przewidzieć, co podsunie BG chora imaginacja. Wyjścia są dwa: albo sknącą sprawę, albo jakoś ślubowi zapobiegą. W pierwszym wypadku jeden z przyjaciół malowniczo rozwieje się w dym podczas ceremonii ślubnej, Kazimierz zaś następnego dnia popełni samobójstwo. W drugim wypadku samobójstwo popełni Xawery – dzień po tym, gdy Anna ostatecznie go porzuci. Nieszczęśliwy amant (jeden czy drugi) utopi się w stawie koło dworu (tak, stąd ten upiór). Służący zauważy pływające ciało, wszyscy zbiegną się na brzeg, sprowadzony naprędce ksiądz wzniesie modły... Wyłowienie zwłok jest kulminacyjnym punktem przygody – miło byłoby, gdyby BG zaczęli się obwiniać, było im szalenie głupio etc.

Jeśli utopi się Kazimierz, Anna i Xawery nie będą mieć dzieci (chyba że chcesz mieć dodatkową postać pod koniec przygody).

Hieronim i Izabela Łękowscy

Rodzice Anny są parą stateczną szlachtą, spędzającą życie na zapraszaniu sąsiadów, rewizytowaniu sąsiadów, obgadywaniu sąsiadów, byciu obgadywanym przez sąsiadów, jedzeniu ciastek i wydawaniu za mąż córki. Nie wiedzą, że za dziesięć lat utoną podczas spaceru łódką po jeziorze. Córka jest ich jedynym dzieckiem, oczkiem w głowie etc., dlatego bardzo się cieszą, że ma wyjść za człowieka statecznego i majątnego. To znaczy za Xawerego rzecz jasna.

Anna Łękowska dwadzieścia kilka lat temu

Jest rozpuszczoną panienką z dobrego domu. Ładna. Z jednej strony imponują jej płomienne romanse, ogniste uczucia, przygody, przy których łatwo się sparzyć, z drugiej strony przywiązana jest do ziemiańskiego życia, spokoju i stabilizacji. Wierzyła do tej pory, że będzie szczęśliwa z Xawerym, można nawet powiedzieć, że go kochała, niemniej jednak łaskawym okiem patrzyła na Kazimierza – w końcu to miło, że ktoś się stara o jej względy.

Dobrym pomysłem na rozkręcenie akcji, jeśli się dłuży, jest (obok przyspieszenia planowanej daty ślubu) flirt Anny z jednym z BG. Flirt, a może romans? Co by się stało, gdyby Anna zakochała się w którymś z bohaterów – na przykład we własnym synu lub w tym nieszczęśniku, który zaleca się aktualnie do innej BG? Wszystko zależy od Twojej, Mistrzu Gry złośliwości, a pamiętaj, że dobry prowadzący to wredny prowadzący.

Xawery Duszyński

Xawery jest mężczyzną lat trzydziestu kilku, który przyjechał do pałacu Łękowskich ożenić się z ich córką. Porządny, osiadły szlachcic, uprzejmy, pobożny, odpowiedzialny i szalenie nudny. (Nie można być szalenie nudnym; albo jest się szalonym, albo nudnym. A nudny to on nie jest, skoro jest na tyle szalony, żeby popełnić samobójstwo. Nawet kobieta potrafi to docenić. Mimo wszystko jest szalenie nudny.) Niezwykle sentymentalny, a w głębi duszy także wrażliwy. Wrażliwość i honor popchną go do samobójstwa; nakazy religijne nie będą tak silne, jak poczucie przegranej i przede wszystkim wstyd przed otoczeniem, że jest życiowym nieudacznikiem i zostanie starym kawalerem.

Kazimierz Maślejowski dwadzieścia kilka lat temu

Kawaler z niezbyt zamożnej rodziny jest młodszy od Xawerego, na tym jednak jego przewagi właściwie się kończą. Jego horyzonty są równie ciasne jak horyzonty pozostałych BN. Jest brzydki, ubiera się zaś stosownie do majątku. Kiedy się denerwuje, jąka się. Zakochany jest w Annie do szaleństwa (w dodatku nieszczęśliwie) i robi wszystko, jeśli tylko BG przekonają go, że ma to jakiś związek ze staraniem się o jej rękę.

Park dwadzieścia kilka lat temu

Jest znacznie przyjemniejszym miejscem, niż będzie kiedyś. Mimo pozornego bezładu, wszystko jest doskonale skomponowane wprawną ręką ogrodnika. Drzewa i kwiaty kwitną, ptaszki śpiewają, zakochani snują się w jasnych strojach, a po jeziorze pływają łabędzie.

Powrót do normalności

Kilka dni (lub jeden dzień, jeśli przygoda się dłuży) po wyłowieniu zwłok, ewentualnie po ślubie, z BG skontaktuje się zaaferowany Aleksander. Opowie im niezwykłą historię: Aleksander, który będzie żył za dwadzieścia kilka lat, przeniósł się do niego w czasie i skonstruował wehikuł, dzięki czemu można już wrócić do przyszłości.

Turbozwijacz przestrzeni kręci się z przeraźliwym bzyczeniem, sprężarka czasu napędzana przez błyszczące parowe kotły (najnowsze osiągnięcie inżynierii z za dwudziestu lat) kondensuje potężne strumienie energii elektrycznej, promień uderza w bohaterów, robi im się ciemno przed oczami i...

Rozwiązanie akcji

... bohaterowie stoją w zmienionym nieco pomieszczeniu, przed znacznie już starszym Aleksandrem. Ukochana rzuca się na szyję ukochanego, wynalazca śmieje się i płacze, ktoś z dolnych pięter krzyczy, żeby zachowywać się cicho (w końcu pięć minut temu bohaterowie i domownicy udali się na spoczynek).

Jeśli prowadzisz tę przygodę jako część swojej kampanii, zapewne musisz pozbyć się wehikułu czasu. Wtedy powrót do teraźniejszości będzie nieco inny. Zamiast Aleksandra, bohaterowie ujrzą tylko jego oderwaną, zaciśniętą dłoń leżącą w środku okręgu. Widać machina nie zadziałała sprawnie i nigdy już zapewne sprawnie nie zadziała, skoro zginął jej konstruktor. Niech spoczywa w pokoju, tymczasem trzeba wyjaśnić jakoś jego zniknięcie domownikom.

Oczywiście happy end nie jest do końca happy endem. Upiór będzie straszył, a może nawet postara się zemścić; Henryk złamie nogę i resztę zimy spędzi w łóżku. Biedak, gdy tylko dowiedział się, że jego ukochana wybrała kogo innego, postanowił się powiesić, jednak mocowanie kandelabru nie wytrzymało jego ciężaru. (Oczywiście rozciągniętego na podłodze znajdują go BG, zwabieni do jego pokoju hukiem upadku.) Anna Łękowska-Maślejewska ostatecznie dostanie rozstroju nerwowego, nie mogąc znieść w domu kolejnego samobójcy (tym razem niedoszłego).

Jeśli BG powrócili dopuściwszy do ślubu Anny z Xawerym, zastaną tego ostatniego jako gospodarza. Anna będzie równie nieszczęśliwa jak przedtem, straszyć zaś będzie duch Kazimierza, gdyż, jak wiadomo, wszystko dzieje się zawsze tak samo, choć inaczej.

FINIS