

Straszny zamek

Wstęp

Scenariusz powstał na XIV edycję ogólnopolskiego konkursu na scenariusz do gry fabularnej Quentin i został napisany dla systemu Wolsung. Do przygotowania przygody wykorzystano wyłącznie informacje z podstawowego podręcznika i tylko on jest wymagany, by móc poprowadzić rozgrywkę na podstawie niniejszego tekstu. Materiał powinien starczyć na dwie sesje lub jedną dłuższą.

Typ zabawy

Ogólny klimat przygody to śledztwo, głównie ze względu na dwa pościgi za duchami --- w pierwszym przypadku przebierańcami, w drugim prawdziwym --- oraz ogólną zagadkę, przepytывanie gości oraz zbieranie poszlak mogących pomóc w przygodzie. Fakt, że całość jest zabawą pośród nowo poznanych osób, również aspekt salonowy będzie miał zastosowanie (odpowiednie zachowanie się, rozmowa z duchem). W paru miejscach gracze będą mogli wybrać, jaki typ konfrontacji chcą podjąć (pierwsze oficjalne pokazanie się ducha, spotkanie wilków) oraz jaką ścieżką podążać (zaraz po kolacji na zamku oraz po pokazaniu się "zjaw").

W wielu miejscach nie sugeruję samych testów, ponieważ gracze dzięki kartom oraz zasadom ekwipunku mają całkiem dużą swobodę kształtowania elementów sceny. Ogólnie podstawowe zasady z podręcznika powinny wystarczyć. Czasem podaję ST i umiejętności jako odpowiedź, jedno z możliwych rozwiązań. W paru miejscach, jak np. spotkanie wilków, test jest wymagany, ale sądzę, że z opisów będzie to logiczne.

Pierwszy akt ma na celu zbudowanie nastroju zabawy oraz więzi pomiędzy postaciami a bohaterami niezależnymi. Daje również najwięcej swobody. Drugi akt to podstawowe śledztwo, pogoń za udawanymi zjawami. Swoboda postaci jest duża, ale czynności są ograniczone czasem. Trzeci akt to walka z prawdziwym duchem. Sensem jest trójetapowa konfrontacja ze zjawą szukającego zemsty zalotnika.

Przydatne materiały z podręcznika podstawowego

Mechanika:

Skandale (str. 147), sojusznicy (str. 151, 466), statysci (str. 128, 377) strach (str. 148), nexusy (str. 144).

Scenerie:

Folwark (str. 316), zamczysko (str. 327), prastara puszcza (str. 204 --- otoczenie, ale może gracze będą chcieli ją zwiedzić).

Statystyki:

Duch (str. 444), wilk (401).

Przydatne informacje o świecie:

Sławia (str. 202), koniec renesansu (str.260), początek Wielkiej Wojny (str. 261).

Streszczenie

W ramach "Strasznego zamku" bohaterowie graczy zostają zaproszeni przez swojego dawnego znajomego, **Zbigniewa Husarskiego**, na przyjęcie z podwójnej okazji --- świętowania Nowego Roku oraz z powodu bliskiego wydania jego pierwszej książki.

Akcja ma miejsce we **wschodniej Sławii**, na pograniczu **Puszczy Dębowej**. Zaczyna się zabawą w rodzinnym dworze Sławijczyka, **Stanisławicach**. Następnie, zachęceni balowicze dają się namówić na spędzenie nocy zmiany daty w pobliskim **zamku Kalinowskim**, zwanym jako "straszny, nawiedzony". Na początku trwa bal, podczas którego zostaje opowiedziana historia, jakoby zamkowe korytarze były nawiedzane przez duchy prapraprababek pisarza. Opowieść zostaje przerwana przez jednego z gości, który twierdzi, że zobaczył ducha. Po krótkim śledztwie okazuje się, że to córki gospodarza postanowiły skorzystać ze starej legendy i przestraszyć gości. Jednak to nie koniec kłopotów, ponieważ okazuje się, że kilkoro balowiczów przypadkowo przywołało prawdziwego ducha, morgowiskiego badacza i zalotnika babek. Ostatecznie dochodzi do konfrontacji ze zjawą, co skutkuje wycofaniem się wszystkich do sali balowej. Tam duch, w wyniku przeprowadzonej zasadzki porywa córki gospodarza. Historia kończy się pościgiem za duchem zalotnika i przekonaniem go do wypuszczenia dziewczyn.

Postaci historii (poza graczami):

- **Zbigniew Husarski** --- pisarz i przyjaciel bohaterów. Zaprosił ich na zabawę noworoczną, ponieważ niedługo ma zostać wydana książka jego autorstwa, a niektóre postaci mocno opierał na swoich znajomych, w tym też bohaterach. Człowiek.
- **Stefan Husarski** --- starszy brat Zbigniewa, wachmistrz (sierżant) w sławijskiej armii.
- **Lubomir Miecznikowski** --- pan na Zamku Kalinowskim, wujek (brat matki) Zbigniewa i Stefana, mąż Róży, ojciec Jadwigi i Hanny. Były wojskowy. Brodaty, wesoły, podsiwiały, lubi opowiadać historie i ogromnie się cieszy z obecności gości w zamku. Człowiek.
- **Róża Miecznikowska** ---- żona Lubomira Miecznikowskiego, ciotka Zbigniewa i Stefana, matka Jadwigi i Róży. Cicha kobieta, niepchająca się do spraw męskich. Dobra żona, matka i gospodyni. Tradycjonalistka, uważa chęć pójścia jej córek na uczelnię za dziecięcy wybryk.
- **Jadwiga Miecznikowska** --- córka Lubomira Miecznikowskiego. Wraz z bliźniaczą siostrą Hanną ma w planach udać się na studia (myśli o matematyce, przez co przyprawia o ból głowy matkę). Bardzo dobrze zna zamek. Miecznikówny nie będą mogły oprzeć się pokusie i postanowią przestraszyć gości podczas zabawy noworocznej. Obydwie mają długie, jasne włosy związane w warkocz i błękitne oczy. By być odróżnianą od siostry, nosi błękitne motywy.
- **Hanna Miecznikowska** --- by być odróżnianą od siostry nosi czerwone motywy. Zamierza studiować historię (i badać stare zamki, przez co przyprawia matkę o drgawki).

Co znamienitsi goście (część ma znaczenie dla fabuły, część ma być jako urozmaicenie grona balowiczów; wszyscy również stanowili inspirację dla bohaterów książki):

- **Damazya Cześnikowski** --- Sławijczyk, człowiek, spirytysta-amator. Znajomy Zbigniewa. Dość wesoły osobnik o krótkich, kasztanowych włosach, lubiący piękne kobiety. Fascynują go historie o duchach. Gdy będzie mowa o łapaniu ducha, zawsze będzie naciskał, by najpierw dobrze poznać jego historię i co może go wiązać w rzeczywistości z zamkiem. Od momentu seansu będzie odradzał wywoływanie ducha, argumentując że nie wiadomo, czy nie jest niebezpieczny i jaką mocą dysponuje.
- **Swietłana Władymirowa Jabłoniecka** --- bardzo ponętna morgowska orczyca, towarzyszką Damazego. Mówi po sławijsku z charakterystycznym morgowskim akcentem, czasem wplatając w wypowiedzi proste morgowskie słówka.
- **Marie i Frederic d'Chercheur** --- młode akwityńskie małżeństwo niziołków. Badacze dawnych kultur, mówią po sławijsku. Znajomi Zbigniewa i Stefana, lecz mocno trzymają się z Damazym.
- **Ernest Biddetown** --- młody elf, Alheimczyk, arystokrata. Nie mówi po sławijsku. Znajomy Zbigniewa,

poznali się w Rys.

- **Burhardt von Königsdorf** --- krasnolud, Wotańczyk, inżynier. Mówi po sławisku, lecz z trudnością --- nauczył się, gdy przez wiele lat uruchamiał fabrykę w Dymniku na polecenie swojego pracodawcy. Poznał się ze Zbigniewem podczas pobytu w Jotunheimskim kurorcie.
- **Łucja Grząś-Łowiecka** --- elfka, Sławijka, dziennikarka i felietonistka z Gniazda, gdzie miała okazję poznać Zbigniewa i poleciła go znajomemu wydawcy. Twarda i nieustępliwa rozmówczyni, choć nigdy nie przekracza granic etykiety towarzyskiej. Podczas pojawienia się wieści i duchach nie zamierza interweniować, a jedynie się przysłuchiwać, i robić w głowie notatki.
- i 12 innych zaproszonych gości...

Wspomniani (i po części występujący):

- **Jagoda Kalinowska** --- praprababka Lubomira. Podobna do Jadwigi i jak ona nosiła się na błękitno.
- **Halina Kalinowska** --- tytułarna praprababka Lubomira. Podobna do Hanny i również nosiła się na czerwono.
- **Dorofiej Prokopowicz Ursynow** --- morgowski naukowiec, który zawitał dawno temu na zamku przez przypadek. Zakochany w Jagodzie i Halinie (dla których to dość często odwiedzał zamek), lecz bez wzajemności. Nieszczęśliwym zbiegiem okoliczności zmarł w zamku na atak serca. Jego duch podejrzewa, że kobiety go otruły i chce dokonać zemsty na Jadwidze i Hannie. Za życia był bardzo pochłonięty swoimi badaniami dla cara, ale nigdy nie zgodził się dokładniej wyjaśnić, na czym polegały. Ma bardzo wysokie czoło i sumiasty wąs.

Kluczowe wydarzenia

Przygoda składa się z trzech aktów:

- 1. Szampańska zabawa** --- przybycie graczy pociągiem na dworzec i długa droga do dworka Husarskich; zapoznanie z gośćmi i propozycja od Miecznikowskich na spędzenie nocy w zamku; wyruszenie i przybycie do starej fortecy.
- 2. Upiorna noc** --- przyjęcie w zamku i zajęcie pokoi; zabawa w podgrupach i opowieści o zamku; pojawienie się "duchów"; poszukiwania śladów i widzenia duchów; ujawnienie, że Hanna i Jadwiga udawały duchy korzystając z ukrytych przejść.
- 3. Nieproszony gość** --- dziwne manifestacje; ujawnienie, że to Damazy, Swietłana, Marie i Frederic wywołali przypadkiem ducha Ursynowa; osłona ucieczki gości przed duchem; pościg za zjawą, która porwała Miecznikówny i przekonanie jej do porzucenia zemsty.

Opisy miejsc

Jarzębi Gaj

Mała miejscowość na wschodzie Sławii w okolicy Puszczy Dębowej. Parterowe lub jednopiętrowe domki o spadzistych dachach (czasem spod śnieżnego puchu przebija się czerwona dachówka).

Dworzec w Jarzębim Gaju

Dwa zadaszone perony umiejscowione przy bocznicach głównych torów. Jeden z peronów bezpośrednio prowadzi do budynku dworca, w przypadku drugiego trzeba przejść przez tory lub małym drewnianym mostem nad torami. Budynek dworca mały, otynkowany; główny hol, niewielki z paroma ławkami pełniącymi rolę poczekalni,

bezpośrednio wychodzi na peron oraz front dworca; jedna kasa biletowa.

Dwór w Stanisławicach

Przestronny parterowy budynek ze strychem. Podmurowany, otynkowany; czerwona dachówka. Podjazd z małym rondem pod głównym wejściem. Z frontu mały sad (parę jabłoni). Z tyłu przykryty śniegiem ogródek kwiatowy (z paroma krzakami róży owiniętymi słomą --- chochołami). Weranda prowadząca na folwark.

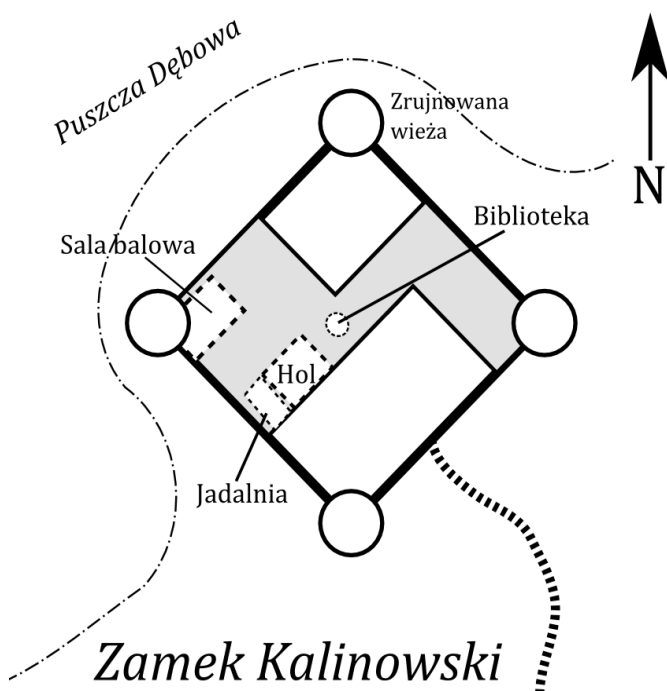
Przestronne wnętrze, liczne pokoje. Koberce na ścianach, zasłony po bokach okien, ciężkie drewniane skrzynie, parę szaf, stoły, ławy, krzesła, fotele, świeczniki, medaliony łowieckie na ścianach.

Zamek Kalinowski

Stara forteca umieszczona na końcu drogi na wzgórzu na samym skraju Puszczy Dębowej. Od pokoleń należy do rodu Kalinowskich, choć samo nazwisko zanikło.

Mury są na planie kwadratu. Na każdym z wierzchołków posiada wysoką wieżę (północna niestety jest częściową uszkodzona). Całość składa się z dwóch skrzydeł --- zachodniego mieszkalnego oraz wschodniego roboczego --- połączonych przejściem. Budynki zamku mają trzy poziomy oraz spadzisty, ciemny dach.

Poglądowy plan zamku:



Hol jest dwupoziomy. Pierwszy to poziom parteru, z którego jest przejście m.in. do jadalni. Są też schody i balkon, dając dostęp do pierwszego piętra. Po bokach wyjścia na zewnątrz wiszą obrazy Haliny (lewy) i Jagody (prawy) Kalinowskich, parter jest umeblowany paroma ławami oraz stolikami z kwiatami. U szczytu schodów pod ścianą stoi duży, stary i stylowy zegar wahadłowy. Pomieszczenie jest na tyle przestronne, że bez problemu starcza miejsca na wszystkie bagaże podróżnych.

Sala balowa jest jednopiętrowa z dużym przyległym balkonem z widokiem na Puszcza Dębową. Podłoga jest wyłożona drewnianym parkietem. Kominek z podwieszonymi dwoma szablami. Porozstawiane obite fotele i krzesła; ławy; kilka stołów, jeden duży stół pod ścianą na poczęstunek i napoje. Wiele drzwi wyjściowych.

Biblioteka rozciąga się na pierwsze i drugie piętro. Okrągłe otwarte pomieszczenie z drabinami i kręconymi

schodami; dwa balkony, mniej-więcej co 2/3 piętra zamku (które i tak jest wysokie). W ścianach półki i gablotki z książkami. Stare woluminy --- kroniki, księgi rachunkowe, szkicowniki, pamiętniki. Książki ogólnonaukowe i parę podręczników akademickich.

Kamienne ściany, długie dywany, zegary, stare lustra, portrety przodków, myśliwskie medaliony. Kręte korytarze, pomieszczenia o wielu wyjściach.

Scenariusz

Dworzec gdzieś tam...

Scena obowiązkowa. Akt I --- szampańska zabawa.

Miejsce akcji: Dworzec w małej mieścinie Jarzębi Gaj.

Postaci: Zbigniew Husarski, gapowaty bagażowy.

Główne wyzwanie: Znalezienie zaginionego bagażu oraz Zbigniewa Husarskiego.

Scena rozpoczyna **scenariusz**.

Krajobraz równin przykrytych gęstym, białym puchem powoli ustępuje zalesionym obszarom. Widok ośnieżonych połaci jest w stanie przyprawić o dreszcze; ręka sama kieruje się po wiszące nieopodal futra, choć w wagonie panuje przyjemne ciepło. Tego roku w Sławii nastąpiła wyjątkowo mroźna zima.

Jest okazja, która ściągnęła was na dziki wschód Sławii, w okolice słynnej Puszczy Dębowej. Otrzymaliście zaproszenia od waszego przyjaciela, Zbigniewa Husarskiego, na wspólne świętowanie rozpoczęcia się Nowego Roku w jego rodzinnym dworze w Stanisławicach. Nie wypadało odmówić, gdyż okazja podwójna --- Zbigniew otrzymał pozytywną odpowiedź od wydawcy i niedługo ma nastąpić premiera pierwszej książki gospodarza. Wy zaś, jak i paru innych zaproszonych gości, stanowiliście wzór dla występujących w opowieści postaci.

Pociąg leniwe zatrzymuje się na dworcu w Jarzębim Gaju. To wasza stacja. Opatuleni w ciepłe futra wychodzicie na mały peron przykryty prawie niewidoczną powłoką śniegu, pewnie nawianego. Dzięki drewnianemu zadaszaniu zostaje wam oszczędzona wątpliwa przyjemność brodzenia po łydki w śniegu. Na wprost widzicie mały, zaledwie jednopiętrowy budynek dworca.

Gdzieś po prawej widzicie jak bagażowy, młody niziołek, krząta się przy wagonie towarowym wyładowując przy pomocy prostego wózka ciężkie drewniane skrzynie, zostawiając je na boku peronu. Wasze walizki wieziono właśnie w wagonie towarowym i trzeba będzie je odebrać. Niedługo powinien zjawić się Zbigniew i zabrać was do dworku.

Po tym jak bohaterowie wysiądą z pociągu, okaże się, że nigdzie nie widać ich bagaży a Zbigniewa jeszcze nie ma.

Pierwsze wyzwanie to znalezienie bagaży. Jedyne bagażowy na stacji to lekko roztrzepany niziołek rozpakowujący wagon towarowy. Choć na biletach są podane numery, nie uda mu się tak po prostu znaleźć walizek bohaterów. Podczas podróży kartki przyczepione do walizek odpadły i obsługa przyczepiła je na chybił-trafił --- z tego powodu walizki znajdują się pomiędzy skrzyniami wyładowanymi z pociągu. Gracze są w stanie odnaleźć bagaże m.in. pojedynczymi zwykłymi testami (ST 10; *spostrzegawczość* żeby dostrzec walizki, *analiza* by ocenić, gdzie mogą się znajdować), jeśli nie wymyślą innego sposobu.

Zbigniew spóźni się jakieś dziesięć minut z powodów trudności na drodze. Przyjechał po bohaterów krytym powozem, którym zatrzymał się bezpośrednio pod dworcem. Po serdecznym przywitaniu i załadowaniu bagaży zabierze bohaterów od razu do dworku.

Po drodze do dworku możesz poprowadzić małą pogawędkę pomiędzy postaciami a Zbigniewem.

Scena kolejna: **Stanisławice**.

Stanisławice

Scena obowiązkowa. Akt I --- szampańska zabawa.

Miejsce akcji: Dworek w Stanisławicach.

Sceneria: Folwark (podr. gł. str. 316).

Postaci: Balujący.

Główne wyzwanie: Zapoznanie się z gośćmi i zrobienie dobrego wrażenia.

Scena poprzedzająca: **Stanisławice**.

Po półgodzinnej podróży grupa dociera do dworku w Stanisławicach (zobacz opis miejsca). Bohaterowie graczy dotarli na przyjęcie jako ostatni --- na podjeździe przed wejściem do dworku widać kilka powozów, a nawet jeden automobil (należący do Burhardta von Königsdorfa).

Zaraz po przyjeździe Zbigniew przedstawi postaci graczy reszcie gości (proponuję następującą kolejność: Stefan, reszta ważnych gości, gości pozostałych --- robiących fabularnie tłum --- możesz pominąć). Potem pisarz pozostawi bohaterów samych, ponieważ był proszony przez brata na małą rozmowę (chodzi o sprawę zaproszenia).

W celu zabicia czasu oraz lepszego zapoznania się z balującymi zaproponuj im parę zabaw zanim scena potoczy się dalej:

- pojedynek strzelecki (*strzelanie*, ST 10; wygrywa ten, kto ma więcej przebić; słaby strzelec: 3/10+, średni strzelec: 6/9+, świetny strzelec: 9/8+),
- bitwa na śnieżki,
- partyjka szachów z Ernestem Biddetown (*wiedza akademicka* -2 lub *analiza* przeciw 6/9+).

Ogólnie są dostępne przekąski dla gości --- konfitury, ciasta, suszone owoce, wędliny. W kuchni gotuje się wielki kocioł gulaszu wojskowego (przepis Stefana).

Po paru zabawach Zbigniew i Stefan poproszą wszystkich o wysłuchanie i ogłoszą, że wszyscy zostali zaproszeni przez wujka braci Husarskich do Zamku Kalinowskiego. Bracia oczywiście nie zapomną wspomnieć o pogłoskach, że mury zamku nawiedzają duchy ich prapraprababek. Oczywiście zaproszenia nie wypada odmówić, a bal na nawiedzonym zamku niewątpliwie doda łałości dreszczyku emocji.

Po półgodzinie wszyscy są gotowi i zapakowani na wozy (niestety, droga nie nadaje się dla automobili). Grupa weźmie ze sobą na jednym wozie również cały kocioł gulaszu (po pierwsze --- jako podarek dla wujka, po drugie --- przecież nie może się zmarnować).

Jeśli macie czas na dodatkowe wyzwanie, możesz wprowadzić scenę opcjonalną ze spotkaniem wilków.

Kwestia zaproszenia

Sługa z zaproszeniem do zamku przybył w czasie, gdy Zbigniew odbierał postaci graczy z dworca, więc ofertę przyjął Stefan (po czym odprawił). Wachmistrz postanowił jednak dać swojemu bratu trochę, by zdążył przedstawić nowo przybyłych gości, zanim powie mu o tym. Poczekanie z przekazaniem wiadomości pełni też rolę

fortelu --- Stefan chce się upewnić, że gulasz będzie już w takim stanie przygotowania, że trzeba będzie go wziąć ze sobą. Praktycznie pisarz zostaje postawiony przed faktem dokonanym, bo zaproszenie zostało już przyjęte, a gulasz wojskowy szkoda będzie zostawić.

Scena kolejna: **Podróż do zamku** (opcjonalna) lub skrócony opis podróży i od razu **Gościnność Miecznikowskich**.

Podróż do zamku

Scena opcjonalna. Akt I --- szampańska zabawa.

Miejsce akcji: Droga przez Dębową Puszcę.

Postaci: Balownicy z Stanisławowic oraz służba.

Główne wyzwanie: Załatwienie sprawy wilków i dotarcie do zamku przed zmrokiem.

Scena poprzedzająca: **Stanisławice**.

Niestety, zapach gulaszu przyciągnął uwagę paru głodnych wilków. Bohaterowie są w stanie przewidzieć atak stając przeciwstawny test *przyrody* przeciw *spostrzegawczości* wilków (6/10+).

Na drogę przed pierwszym wozem (będącym wozem z gulaszem) wychodzi grupa czterech wilków (podr. podst. str. 401). Jeśli bohaterowie przewidzieli atak, mogą pospieszyć wozy, przez co wilki wyjdą za ostatnim wozem.

Gracze mogą podjąć decyzję, jak rozwiążą sprawę wilków. Zawsze mogą podjąć walkę lub próbę udobruchania wilków (konfrontacja --- *walka* lub *dyskusja*). Mogą również próbować uciec zwierzętom (konfrontacja: *pościg*, trasa trudna), lecz jeśli wilki blokują drogę ucieczki, bohaterowie muszą wykonać jakąś dywersję, by otworzyć drogę taborowi (ogólnie ST 15, pozwól na dużą twórczość graczy).

Przy przegranej konfrontacji, wilki dostaną się do wozu z gulaszem, i wywrócą z niego kocioł z gulaszem. Woźnica ucieknie do zamku, odprzegając konia od wozu.

Zabicie wilków

Większość gości to sławijczycy mający świadomość, że zabójstwo dzikich zwierząt może nie ująć płazem, szczególnie w okolicy Puszczy Dębowej. Nie musisz jakoś specjalnie prześladować graczy leszym, jeśli zabiją wilki, ale sam fakt dokonania takiego czynu zostanie źle odebrany przez resztę grupy. W zależności od tego, jak gracze przedstawią swoje racje, zabicie wilków może skutkować utratą punktu Reputacji od razu, lub podczas pojawienia się duchów (nawiedzenie zostanie uznane jako kara za zabicie zwierząt). W zależności od okoliczności możesz utratę Reputacji obwarować niepowodzeniem w odpowiednim teście.

Oczywiście gracze mogą też spróbować oswoić wilki i jeśli będą mieli dostatecznie dobry pomysł, pozwól im na zachowanie zwierzątek przynajmniej do końca przygody. Wilki przydadzą się, by ostrzegać bohaterów przed obecnością ducha Ursynowa, co powinno poskutkować premią przy ucieczce, jak i pościgu za zjawą.

Scena kolejna: **Gościnność Miecznikowskich**.

Gościnność Miecznikowskich

Scena obowiązkowa. Akt I --- szampańska zabawa.

Miejsce akcji: Podwórze, główny hol i sala jadalna Zamku Kalinowskiego.

Sceneria: Zamczysko (podr. podst. str. 327).

Postaci: Balownicy i mieszkańcy zamku.

Główne wyzwanie: Taktowne zachowanie przy stole i rozgoszczenie się w zamku.

Scena poprzedzająca: **Podróż do zamku** lub **Stanisławice**.

Niebo nosi już tylko znamiona minionego dnia w postaci lekkiej łuny unoszącej się nad koroną lasu. Widzicie, jak powoli zza drzew wychodzi wzgórze a na nim nad okolicą szczytuje ciemny kontur zamku z koroną z trzech wysokich wież i jednej wyglądającej na podziurawioną.

Powozy powoli podjeżdżają na stok, mijają bramę wjazdową, zakręcają na podwórzu i zatrzymują się. Przez chwilę widzicie, że z oświetlonego pochodniami podwórza w murze biegnie przejście na jeszcze jedno, wiodące do będącej w tragicznym stanie samotnej w swym kącie z murów wieży.

Na schodach wiodących się, jak się zdaje, do głównego pomieszczenia, stoi już troszkę podsłonięty, przykryty futrem, brodaty człowiek, pewnie pan zamku, sądząc po stroju. Obok niego stoi kobieta o spiętych w kok włosach, zbliżona do wiekiem do mężczyzny. Obok jeszcze dwie młode dziewczyny, podobne do siebie jak dwie krople wody, z lekka ekscytacją kręcące się w miejscu.

--- Witajcie moi mili na Zamku Kalinowskim! --- Głos mężczyzny brzmi bardzo serdecznie. --- Nazywam się Lubomir Miecznikowski i będę waszym gospodarzem!

Tabor wjechał na podwórze zamku. Wsiadających gości wita pan zamku Lubomir Miecznikowski i jego rodzina. Pozwala służbie zająć się bagażami (postanawia, że zanim przydzielili pokoje, to pozostaną w głównym holu).

Zaraz po przywitaniu przeprowadzi gości przez duży hol ze schodami i balkonem prowadzącym na pierwsze piętro. U góry balkonu znajdują się duży, stary i nie działający zegar wahadłowy, zatrzymany na godzinie dwunastej (wspomni, że szkoda, ale niestety mechanizm jest nie do naprawienia i nie będą na nim odliczali godzin do północy). Na dole, po obu stronach wejścia znajdują się portrety praprababek gospodarza, na co pan zamku zwróci uwagę, przypominając żartobliwie o legendzie o duchach. Potem zabierze gości do sąsiadującej z holem jadalni i rozpocznie smaczną ucztę (dobrze przyrządzone tradycyjne potrawy sławijskie oraz parę prostych popularnych obecnie dań na wanadyjskich salonach).

Po kolacji wszyscy zostaną zaproszeni do sali balowej na piętrze (przejdzie przez hol, obok zegara).

Sceneria: Zamczysko

Od tej sceny cała akcja toczy się na Zamku Kalinowskim. Choć nie jest to wspomniane przy pozosta³ych scenach, wykorzystaj scenerię *Zamczysko* tak, jak ma to miejsce w tej scenie.

Scena kolejna: **Zabawa w podgrupach**.

Zabawa w podgrupach

Scena obowiązkowa. Akt I --- szampańska zabawa.

Miejsce akcji: Zamek Kalinowski.

Postaci: Balujący i mieszkańcy zamku.

Główne wyzwanie: Znalezienie ciekawego sposobu na spędzenie nocy rozpoczynającej Nowy Rok.

Scena poprzedzająca: **Gościnność Miecznikowskich.**

O godzinie 19⁰⁰ Lubomir zabierze gości do sali balowej. Podziękuje za przybycie i wspólny posiłek, następnie będzie życzył udanej zabawy i zaprosi wszystkich do wspólnego odliczania czasu do północy na pięć minut zanim zegar w sali zacznie bić.

Zaproponuje gościom możliwość oprowadzenia po zamku, a potem wysłuchania jego opowieści.

Jeśli gracze będą sprawili dobre wrażenie na Cześnikowskim lub Jabłonieckiej i nie będą w żaden sposób zajęci, to para zaproponuje im wzięcie udziału w wywoływaniu duchów babek (całość jest utrzymana w tajemnicy przed innymi gośćmi).

W sali balowej przygrywa muzyka z gramofonu i jest dość miejsca, by kilka par mogło spokojnie zatańczyć.

Scena kolejna: **Seans spirytystyczny** lub **Zwiedzanie zamku**. Jeśli gracze znaleźli jakiś inny sposób spędzenia czasu, to można przejść do **opowieści Ludomira Miecznikowskiego**, a nawet od razu rozpocząć **akt II** (scena **Duchy!**).

Seans spirytystyczny

Scena opcjonalna. Akt I --- szampańska zabawa.

Miejsce akcji: Zapomniany pokój w odległym zakamarku Zamku Kalinowskiego.

Postaci: Damazy Cześnikowski, Swietłana Brzeszczowska, Marie i Frederic d'Chercheur, duch Ursynowa.

Główne wyzwanie: Wywołanie duchów babek.

Scena poprzedzająca: **Zabawa w podgrupach** lub **Zwiedzanie zamku**.

Grupa uczestników seansu wymknie się po cichutku z sali balowej i będzie chodzić po korytarzach (na sekundę wejdą na pusty balkon od strony zawałonej wieży --- to będzie ich alibi). Gdy będą mijać dawny pokój Ursynowa, Damazy Cześnikowski zatrzyma się i stwierdzi, że to będzie dobre miejsce do odprawienia seansu.

Przygotowania zajmą trochę czasu, ale w końcu wszyscy będą gotowi. Cześnikowski zacznie odprawiać seans i spróbuje wezwać ducha jednego z babek:

"Przybądź duchu! Wzywam cię imieniem Jagody, wzywam cię imieniem Haliny. Ukaż się nam! Przyjdź! PRZYJDŹ!"

W tej chwili grube zapachowe świece zgasną. Na chwilę pośrodku pokoju pojawi się niewyraźny duch mężczyzny (Ursynow), rzuci po zgromadzonych wzrokiem, mruknie po morgowsku *"One... Ich u nie ma..."* i rozplynie się.

Zebranych zajmie trochę czasu dojście do siebie, szczególnie, że nawet Cześnikowski nie sądził, żeby coś z samego przywoływania miało wyjść (raczej chciał po prostu uzyskać odpowiedni nastrój). Próby dojścia do tego, co się stało, przerwie nagły krzyk dobiegający ze strony sali balowej.

Nexus

Pokój Ursynowa traktowany jest jako nexus pierwszego stopnia (nawiedzone miejsce).

Scena kończy **akt I**. Scena kolejna to **Duchy! (akt II)**.

Zwiedzanie zamku

Scena opcjonalna. Akt I --- szampańska zabawa.

Miejsce akcji: Korytarze, blanki pokoje zamku.

Postaci: Ludomir i Róża Miecznikowscy i ich służba, bracia Husarscy, być może Miecznikówny.

Główne wyzwanie: Poznanie sekretów zamku i zabicie czasu.

Scena poprzedzająca: **Zabawa w podgrupach.**

Pan zamku postanawia oprowadzić chętnych gości po fortecy, chcąc pokazać im uroki miejsca. Opowie również trochę o samej lokacji, szczególnie, jeśli w skład grupy wejdą osoby spoza Sławii. Przez jakiś czas grupie towarzyszyć będą również Miecznikówny, rozmawiając i pytając o najświeższe wieści ze świata, jednak skorzystają z okazji, by się wymknąć. Jako wymówkę stwierdzą, że muszą chwilę odpocząć i się przebrać.

Po drodze niewątpliwie Lubomir pochwali się biblioteką zamkową (tą samą, która przewinie się przez kolejne akty), jednak gracze raczej nie będą mieli jeszcze na celu szukania pamiątek praprababek gospodarza.

Przykładowa trasa zwiedzania --- pokoje,

Scena kolejna: **Opowieść Lubomira Miecznikowskiego.**

Opowieści Lubomira Miecznikowskiego

Scena opcjonalna. Akt I --- szampańska zabawa.

Miejsce akcji: Sala balowa na piętrze zamku.

Postaci: goście balowi (bez odprawiających seans i Miecznikównien), Lubomir i Róża Miecznikowscy.

Główne wyzwanie: Znalezienie rozrywki, wysłuchanie opowieści gospodarza.

Scena poprzedzająca: **Zabawa w podgrupach** lub **Zwiedzanie zamku.**

Słuchacze zasiadają na fotelach i sofach przy kominku, zaś pan zamku zacznie opowiadać poniższe historie. Pozwól mieć im naturę rozmowy (choćby pozwól na pytanie "i co dalej?"), dzięki czemu gracze będą mocniej zaangażowani podczas sceny.

Na zakończenie ostatniej opowieści (o żołnierzach), nagle wydobędzie się straszliwy krzyk ze strony holu.

O praprababkach:

Mówi się, że bliźniaczki Kalinowskie były niezłomnymi i twardymi kobietami na pierwszym miejscu stawiającymi dobro zamku. Ponoć po dziś dzień ich duchy nawiedzają czasem mury zamkowe, szczególnie w trudnych czasach (Lubomir stwierdzi, że skoro jeszcze nie miał okazji zobaczyć duchów swoich praprababek, to widocznie musi dobrze zarządzać zamkiem i jeszcze im się nie naraził). Płotka o duchach sprawiła, że zamek nazywa się strasznym lub nawiedzonym.

Kraży historia jakoby pewnej mroźnej zimy, kiedy skończyło się starannie zgromadzone drewno na opał, bliźniaczki wybrały się ze służbą do lasu, by uzupełnić zapasy. Grupka została zaatakowana przez czarta na usługach leśnego Puszczy Dębowej, lecz ponoć tak mu praprababki nagadały, że stwór zreflektował się i pozwolił mieszkańcom zamku na uzupełnienie składu drewna.

O niedziałającym zegarze:

Zegar przestał działać jeszcze za życia Hanny i Jagody. Ponoć pewnej nocy wybił północ i bez powodu zatrzymał się. Próbowano naprawić mechanizm, ale jeszcze nikomu nie udało się wprowadzić z powrotem mechanizmu w ruch. Płotka głosi, że to zemsta leśnego, bo ustrojstwo za głośno dzwoniło nocą.

O morgowskich żołnierzach:

W trakcie pierwszych lat Wielkiej Wojny ojciec Lubomira wraz z paroma sługami bronił zamku przed grupką parunastu morgowskich żołnierzy. Barwną opowieść obrazowaną gestami pokazującymi jak Leszek Miecznikowski, rodzic narratora, odpierał ataki Morgowian, kończy stwierdzenie, że przy pomocy paru armat udało się atakujących przestraszyć. Wrogowie w panice wycofali się do Puszczy Dębowej, co miało okazać się ich największym i ostatnim błędem. Krzyki żołnierzy niesły się kilka dni po okolicy, a potem słuch o zbrojnych zaginął. Lubomir stwierdzi, że nigdy nie wiadomo, co z Puszczy wylezie, więc jego rodzina od pokoleń trzyma w zamku parę poświęconych szabli (wiszą nad kominkiem w sali balowej). A co do ataku Morgowian --- Dobromir Miecznikowski doniósł o zajściu do władz; po czasie dostał odpowiedź, że strona morgowska odpowiedziała, że była to grupa dezertersów, choć sam bohater opowieści stwierdził, że jak na uciekinierów z wojska byli wyglądali na całkiem karnych.

Scena kończy **akt I**. Scena kolejna to **Duchy! (akt II)**

Duchy!

Scena obowiązkowa. Akt II --- upiorna noc.

Miejsce akcji: Sala balowa na piętrze zamku.

Postaci: balujący i mieszkańcy zamku.

Główne wyzwanie: Wzięcie udziału w polowaniu na ducha, wejście na jego trop.

Scena pierwsza **aktu II**.

Przerazony do sali balowej wbiega Ernest Biddetown, krzycząc, że widział "*ducha, ducha, a nawet dwa duchy*".

Ernest udał się do holu, by wyciągnąć ze swoich bagaży aparat, by zrobić wszystkim wspólne zdjęcie. Gdy stał przy swojej walizce zobaczył kątem oka, jak Jagoda z portretu spojrzała w jego stronę. Gdy się zwrócił w ich stronę obie babki obróciły się w jego stronę i wychyliły się ze swych obrazów. Niewiele myśląc, elf rzucił się do ucieczki w stronę sali balowej i nie wie, co duchy robiły dalej.

Wzbudzi to pewne zamieszanie pośród zebranych. Część osób nie była cały czas w sali balowej i przybiegnie po jakimś czasie. Wygląda na to, że przyszła pora, by zbadać, na czym polega całe zajście.

Póki gracze nie zapytają, nie mów że Miecznikówny przybyły w innych sukniach (przebrały się w swoich pokojach).

W całym zawieruszeniu Damazy proponuje, by poczekać do północy, bo wtedy duchy pewnie pojawią się ponownie i najpewniej w tym samym miejscu.

Scena kolejna: jedna ze scen opcjonalnych **aktu II**.

Nawiedzony hol

Scena opcjonalna. Akt II --- upiorna noc.

Miejsce akcji: Hol główny zamku.

Postaci: Czatujący śmiałkowie oraz

Główne wyzwanie: Znalezienie śladów bytności duchów.

Scena poprzedzająca: **Duchy!** lub scena opcjonalna **aktu II**.

Główny hol zamku nie wygląda inaczej niż ostatnim razem. Nic nie zostało poruszone, obrazy Jagody i Haliny są zwyczajne i bez zmian. W jednej otwartej walizce (należącej do Ernesta) widać schowany w pokrowcu aparat. W pomieszczeniu panuje półmrok --- jedyne źródło światła stanowi parę zwisających z sufitu świeczników.

Badając obrazy można zdany testem *spostrzegawczości* można dostrzec, że portrety babek dość nietypowo leżą w ramach, zaś ramy bardzo mocno przylegają do ścian. Następnie powodzenie w teście *analizy* o ST 20 pozwala dostrzec, że w rzeczywistości płótna znajdują się na unoszących się ku górze płytach (blokowanych na paru dobrze ukrytych w ramach blokadach), które chowają się za murem. Za nimi znajdują się puste kryjówki urządzone identycznie jak sceneria na obrazie. Przejścia z kryjówek prowadzą do korytarza w okolicach biblioteki na pierwszym piętrze.

Zepsuty zegar

Zegar zatrzymał się o północy i dokładnie o tej porze zmarł Ursynow. Nawet jeśli samego ducha nie ma w zamku, zegar jest z nim powiązany i będzie stał dopóki zjawa nie zostanie odprawiona. Mechanizm jest w dobrym stanie i powinien się poruszać, ale wahadło po wprawieniu w ruch po chwili się zatrzymuje, zaś wskazówki ani drgną.

Zdany test *technologii* o ST 15 powinien ujawnić, że zegar jest od strony technicznej w pełni sprawny. Zdany test *okultyzmu* o ST 20 wykaże fakt powiązania z jakimś duchem.

Scena kolejna: któraś ze scen opcjonalnych **aktu II**. Jeśli była to druga scena opcjonalna, to **Godzina duchów**.

A gdzieście byli?

Scena opcjonalna. Akt II --- upiorna noc.

Miejsce akcji: Sala balowa zamku.

Postaci: Balujący i mieszkańcy zamku.

Główne wyzwanie: Dowiedzenie się o miejscu znajdowania się gości i mieszkańców podczas pojawienia się ducha.

Scena poprzedzająca: **Duchy!** lub scena opcjonalna **aktu II**.

Aktualnie wszyscy balowicze, troszkę poddenerwowani trzymają się kupą w sali balowej. Jeśli chce się ich wszystkich przesłuchać, co robili w chwili zobaczenia duchów, to dobra okazja.

Ci, którzy nie byli w nic zamieszani oczywiście będą mówili prawdę. Miecznikówny będą twierdzić, że były w swoich pokojach na drugim piętrze, by zmienić suknie (co jest prawdą). Osoby, które brały udział w seansie powiedzą, że podziwiali widoki na Puszcze Dębową z balkonu.

W przypadku typowych zebranych by stwierdzić, że mówią prawdę wystarczy zdany test *empatii* o ST 10. By rozpoznać, że Jadwiga i Hanna nie mówią całej prawdy potrzeba pokonać ST 30, zaś dla uczestników seansu ST 20.

Scena kolejna: któraś ze scen opcjonalnych **aktu II**. Jeśli była to druga scena opcjonalna, to **Godzina duchów**.

Biblioteka

Scena opcjonalna. Akt II --- upiorna noc i akt III --- nieproszony gość.

Miejsce akcji: Biblioteka zamkowa na pierwszym piętrze.

Postaci: Miecznikówny.

Główne wyzwanie: Zdobycie przydatnych informacji o zamku.

Scena poprzedzająca: **Duchy!** lub scena opcjonalna **aktu II**.

Okrągłe, dwupiętrowe pomieszczenie zawierające różnorodne książki zawierające historię zamku --- zarówno w postaci kronik, pamiętników, szkicowników, jak i ksiąg rachunkowych. Jest też kolekcja różnorodnych książek --- atlasów, encyklopedii biologicznych, podręczników akademickich podpisanych *Balinowski* (inna gałąź rodziny). Wszystko uszeregowane w specyficznym porządku. Jedno z ulubionych miejsc Jagody i Hanny --- poproszone z pewnością pomogą.

Znalezienie jednego pamiętników to test *analizy* lub *spostrzegawczości* o ST 15 (ST 10 gdy pomagają Miecznikówny). Przebicie pozwala odnaleźć oba pamiętniki.

Przeoglądając książki w bibliotece można zauważyć, że przewija się z okresu życia praprababek Lubomira imię *Dorofiej Prokopowicz Ursynow* (można podać daty podane w ramach czasowych). Wymaga to testu *analizy* o ST 15 lub 20 w zależności od opisu. Miecznikówny również natrafiły na to imię, ale nie zwróciły nie uwagi --- można im pomóc sobie przypomnieć testem *ekspresji* o takim samym ST.

Scena kolejna: któraś ze scen opcjonalnych **aktu II**. Jeśli była to druga scena opcjonalna, to **Godzina duchów**. W **III akcie** powróć do **Tajemnicy zamku**.

Godzina duchów

Scena obowiązkowa. Akt II --- upiorna noc.

Miejsce akcji: hol zamkowy, korytarze zamku.

Postaci: Miecznikówny przebrane za prapraprababki.

Główne wyzwanie: Złapanie "duchów".

Scena poprzedzająca: Scena opcjonalna **aktu II**.

Paru chętnych wrażeń balowiczów będzie skorych do czatowania na duchy w głównych holu zamku. Zostaną zorganizowane grupy pilnujące holu. Graczom przypadnie pilnowanie holu o północy (chyba, że zaproponują, że będą pilnować cały czas).

Korzystając z zamieszania córki pana zamku wymkną się.

O północy zepsuty zegar zabije dwanaście razy. W tej chwili gracze zobaczą, jak postaci babek na obrazach poruszają się. Gdy tylko zostaną zauważone, przebrane Miecznikówny zaczną uciekać korytarzami zamku.

Uciekająca zjawia

(Jadwiga Miecznikowska, Hanna Miecznikowska, każda traktowana osobno)

Pościg --- 1k10, trasa trudna, 6/10+, wytrzymałość 12, odporność 3.

Jeśli uciekające dziewczyny zostaną zaatakowane, poddadzą się automatycznie, ale cała sytuacja grozi skandalem. Złapanie co najmniej jednej z dziewczyn kończy pościg (druga natychmiastowo się podda).

Na dźwięk zegara wszyscy z zaciekawieniem zebrali się w holu i tam dziewczyny wyjaśnią swój plan.

Scena kolejna: **Niewinny dowcip**.

Niewinny dowcip

Scena obowiązkowa. Akt II --- upiorna noc.

Miejsce akcji: Hol zamku.

Postaci: Balujący i mieszkańcy, Miecznikówny.

Główne wyzwanie: Poznanie prawdy o przebierankach Miecznikównien.

Scena poprzedzająca: **Godzina duchów**.

Okazuje się, że Jadwiga i Hana postanowiły wykorzystać legendę o duchach babek i postanowiły urozmaicić przyjęcie, strasząc trochę gości. Warto poprowadzić tę scenę na zasadzie pytanie- odpowiedź, by podtrzymać zaangażowanie graczy.

Następnie nastąpi następująca sekwencja wydarzeń:

Pani Róża załamała rękę i poprawiła spoczywającą na ramionach chustę.

--- Dobrze, dziewczynki --- zaczęła gospodyni. --- Nabawiłyście się. Ale powiedzcie, co zrobiłyście, żeby zegar zaczął dzwonić? I czy możecie już skończyć z tymi wygłupami?

Ostatnie słowa kobieta zakończyła wskazując dłonią w stronę wrót.

--- Nic nie robiłyśmy z zegarem... --- odparła zdziwiona pytaniem Hanna.

--- ...I to z pewnością nie jest nasza sprawka! --- dodała zaskoczona Jadwiga, patrząc w kierunku pokazanym przez rodzicielkę.

W tej chwili głowy wszystkich zebranych zwróciły się ku wejściu. Jedna z na co dzień stojących na stoliku przy wejściu mała donica unosiła się kilkanaście centymetrów nad blatem.

Nagle powietrze w holu było pełne upiornego śmiechu przemieszanego z biciem zegara.

Scena kończy **akt II**. Następna scena to **Prawdziwy duch (akt III)**.

Prawdziwy duch

Scena obowiązkowa. Akt III --- nieproszony gość.

Miejsce akcji: Hol zamku.

Postaci: Balujący i mieszkańcy, duch Ursynowa.

Główne wyzwanie: Wydostanie się z holu.

Scena rozpoczyna akt II.

Nagle zegar zaczął bić bez przerwy, zaś jego wskazówki zaczęły się cofać. W całym holu słychać przerażający śmiech wydający się dobiegać zewsząd. Gdy zegar cofnie się o pewien czas (patrz poniżej), wybije północ. Wtedy jeszcze parę doniczek uniesie się i polecą w stronę zgromadzonych. Gracze nie muszą powstrzymywać lecących doniczek --- nikomu nic się nie stanie w wyniku ataku. Jeśli jednak postanowią osłaniać uciekających, możesz im przydzielić po żetonie lub pozwolić odzyskać utracony podczas przygody punkt Reputacji.

Czas, o jaki cofnie się zegar zależy od tego, jak wiele bohaterowie wiedzą (perfidia fabularna, Ursynow nie ma pojęcia czego dowiedzieli się gracze). Pozostały czas to tyle ile pozostało uczestnikom zabawy do kolejnego ataku Ursynowa. Jeśli gracze wiedzą już wszystko, daj im od kwadransa do trzydziestu minut. Jeśli nie mają pełnej wiedzy, przydziel im od pół godziny do dwóch. Cofanie się zegara będzie bardziej efektowne, jeśli wykona kilka szybkich pełnych przejść przez całą dobę.

Uciekających balowiczów odprowadzi głos: *"Mierzcie swój czas, bo nie uciekniecie od mojej zemsty!"*. Cała grupa ucieknie na piętro i zatrzyma się w pokoju we wschodnio-środkowej części zamku, w okolicy biblioteki.

Scena kolejna: **Tajemnica zamku**.

Tajemnica zamku

Scena opcjonalna. Akt III --- nieproszony gość.

Miejsce akcji: pokój przy bibliotece, korytarze i pokoje zamku, podwórze i blanki.

Postaci: mieszkańcy zamku i balujący, duch Ursynowa.

Główne wyzwanie: Poznanie tajemnicy ducha.

Scena poprzedzająca: Prawdziwy duch.

Balujący zatrzymali się w pokoju na piętrze przy bibliotece. Mają trochę czasu, aby przygotować się na kolejny atak ducha.

Harmider pomiędzy zgromadzonymi przerwie rozmowa pomiędzy Swietlaną a Damazym. Dość enigmatycznie orczyca karze mu przyznać się, albo sama wszystko powie. Spirytysta-amator przyzna się do zorganizowania seansu spirytystycznego w jednym z pokoi. Opowie również o tym, że chyba to on przez przypadek przywołał

ducha.

Daj graczom trochę czasu, by mogli zebrać informacje o duchu, pozwól im w razie czego skoczyć do biblioteki, jeśli jeszcze tego nie zrobili, lub przejrzeć do końca pamiętniki. Jeśli gracze mają wszystkie informacje, daj po prostu wszystkim chwilę na odsapnięcie.

Gdy uznasz, że skończył się im czas dany przez ducha, pora na zakończenie sceny. Jedne z drzwi do pokoju otwierają się z hukiem. Do pokoju wpada duch Ursynowa, krzyżąc *"Kochane! Wróciłem! Popamiętajcie moją krzywdę!"*.

Scena kolejna: **Ucieczka**. Jeśli gracze będą szukali informacji o zamku to przerwij tę scenę **Biblioteką**.

Ucieczka

Scena obowiązkowa. Akt III --- nieproszony gość.

Miejsce akcji: Korytarze i pokoje zamku. Sala balowa na pierwszym piętrze.

Postaci: Balujący i mieszkańcy zamku, duch Ursynowa.

Główne wyzwanie: Osłonięcie ucieczki balujących przed duchem.

Scena poprzedzająca: **Tajemnica zamku** lub **Prawdziwy duch**.

Balujący rzucą się do ucieczki w stronę sali balowej. Gracze mają dwie możliwości --- mogą albo pomagać w ucieczce (odwracając uwagę Ursynowa, powodując, że zgubi trop Balujących lub prowadząc wszystkich jak najlepszą trasą) albo zewrzeć ducha w starciu, kupując pozostałym czas do ucieczki.

Pamiętaj, że przy pierwszym pojawieniu się ducha budzi strach. Jeśli jeszcze nie zastosowałeś tej reguły, przyszła najwyższa pora.

Pomoc w ucieczce

Pościg --- trasa zwykła. Balujący uciekają przed duchem Ursynowa.

Przetrzymanie Ursynowa

Walka --- walka w pokoju z duchem Ursynowa, by osłonić ucieczkę reszty balujących. Jeśli przetrzymają trzy tury, Ursynow ucieknie, mając dość tracenia czasu z bohaterami. Jeśli zabiorą wszystkie znaczniki duchowi, ten się rozplynie, ale nie przepadnie --- odrodzi się w następnej scenie i będzie tak samo wściekły.

Scena kolejna: **Pogoń**.

Pogoń

Scena obowiązkowa. Akt III --- nieproszony gość.

Miejsce akcji: Sala balowa na pierwszym piętrze. Korytarze i pokoje zamku. Podwórze.

Postaci: Balujący i mieszkańcy zamku, duch Ursynowa.

Główne wyzwanie: Pościg za zjawą, która porwała Miecznikówny.

Ciąg dalszy nastąpi?

Teoretycznie historia kończy się na uratowaniu Mieczników. Jednak jeśli nie uda się uratować dziewczyn, to trzeba będzie zorganizować ekspedycję ratunkową (co skutkuje konfrontacją z zombie morgowskich żołnierzy, biesami Puszczy Dębowej oraz ponownie z Ursynowem).

Kolejna opcja to podróż do Gniazda na premierę książki Zbigniewa. Niewątpliwie publikacja Łucji w regionalnej gazecie o zajściach na zamku doda całej sytuacji pikanterii, szczególnie, kiedy wyjdzie na jaw, że bohaterowie zarówno rozwiązali sprawę, jak i byli pierwowzorami pobocznych postaci w książce. Jednak jest ktoś, kto nie chce dopuścić do publikacji książki. Kto mógł ukraść w jedną noc z magazynu cały nakład dzieła Zbigniewa?

Kolejny trop to pójście tropem Ursynowa. Możesz powiedzieć jego ustami, kiedy dowie się o tym, że to nie Kalinówny nie stały za jego śmiercią, że podejrzewa kto mógł być winny. Jego ostatnią wolą przed odejściem będzie ukazanie prawdy o jego badaniach (wciąż jest wierny swojemu kraju, więc nie powie co to było). Co badał Ursynow? Dlaczego to taka tajemnica? I czy jego śmierć była tylko wypadkiem? Wygląda na to, że odpowiedzi znajdują się w stolicy Morgowi --- Olegardzie.

Dodatkowe materiały

Poniżej zaprezentowano dodatkowe materiały przydatne przy prowadzeniu scenariusza --- mała chronologia rodu Kalinowskich, podstawowe statystyki postaci występujących w przygodzie (gości balowych) oraz mechanikę i zawartość znalezionych w bibliotece pamiętników.

Statystyki

Ursynow --- jak duch (podr. podst. str. 444). Ursynow walczy szablą i ma słabe zdolności telekinetyczne, ale użyj po prostu oryginalnego opisu i płeć to jako elementy ataków i przy pościgu.

Jeśli jakimś cudem uda się graczom namówić gości do pomocy, to użyj ich na zasadach sojuszników. Większość będzie miała rolę erudyty lub negocjatora.

Łucja Grześ-Łowiecka --- jak dziennikarz (podr. podst. str. 445), marzenia i koszmary.

Ramy czasowe rodu Kalinowskich

Siostry Kalinowskie już w młodym wieku opiekowały się zamkiem z racji ciężkiego stanu zdrowia ich ojca, który zmarł jeszcze przed przyjazdem Ursynowa.

Ursynow trafił do zamku w grudniu 1772, zaś zmarł w 1776. Parę lat później obydwie bliźniaczki znalazły drugą połowę. Miecznikowscy (czyli zarówno pan zamku jak i przyjaciel bohaterów) pochodzą od Jagody Kalinowskiej (Halina jest nazywana prababką ze względu na szacunek).

Halina Kalinowska wyszła za Bazyla Balinowskiego. Obydwoje parę lat przed Rewolucją Akwitańską przeprowadzili się do Ujścia, gdzie do dziś rezyduje ich gałąź rodziny.

Syn Jagody i Dobrogosta Miecznikowskich --- Mirosław --- urodził się w 1779. W dalszej linii pochodzi od nich Leszek Miecznikowski. Ze związku Leszka z Wandą było dwoje dzieci --- Lubomir (obecny pan zamku) oraz Celina (matka braci Husarskich). Obydwoje urodzili się parę lat przed Wielką Wojną. Mężem Celiny, a ojcem Zbigniewa i Stefana, jest Mieczysław Husarski.

W trakcie zajścia z morgowskimi żołnierzami Wanda z dziećmi oraz teściami była u rodziny w Ujściu.

Jeśli chodzi o rodziców i dziadków Zbigniewa i Stefana, to obecnie są u rodziny w Ujściu.

Pamiętniki

W trakcie przygody gracze będą mieli okazję znaleźć dwa pamiętniki należące do praprababek pana zamku. Poniżej znajdziesz prostą mechanikę odpowiedzialną za znajdowanie informacji w pamiętnikach.

Przeglądanie pamiętnika to test *analizy* o ST 10. Zadając test bohater odnajduje jedną informację w pamiętniku. Za każde przebicie odnajduje kolejną informację. Jeśli bohater przegląda pamiętnik by znaleźć cokolwiek lub by się w nim zorientować (a nie dokładniej czyta i analizuje), to nie otrzymuje dodatkowych informacji za przebicie.

Dla każdej odnalezionej informacji wylosuj ją z tabeli informacji powiązanej z pamiętnikiem. By wylosować, wykonaj rzut k100 i odnajdź wynik w tabeli. Zaznaczaj każdy odkryty fragment układanki.

W przypadku wylosowania fragmentu już odkrytego, gracze odnajdują fragment z nim powiązany. W takim przypadku, zobacz na liście powiązanych fragmentów, któremu odpowiada wylosowana wartość. Jeśli i ten został już odkryty. Wybierz pierwszy nieodkryty fragment powiązany z wylosowanym. Jeśli i takich brak, wybierz pierwszy niewybrany lub taki, który uważasz za stosowny, albo nawet wylosuj nowy.

W rozmowie z Ursynowem:

Posiłkowanie się pamiętnikami i zawartymi w nich znalezionymi informacjami pozwala deklorować dobiecie po rzucie podczas przekonywania Ursynowa do porzucenia zemsty.

Numery informacji w pamiętnikach:

Nr	Pamiętnik Jagody		Pamiętnik Haliny	
	k100	Powiązane	k100	Powiązane
1	01-09	01-09 → 2	01-09	01-09 → 2
2	10-18	10-18 → 1	10-18	10-16 → 1 17-18 → 8
3	19-28	19-25 → 4 26-28 → 7	19-28	19-22 → 8 23-25 → 2 26-28 → 4
4	29-36	29-32 → 3 33-36 → 5	29-36	29-32 → 3 33-36 → 5
5	37-44	37-44 → 4	37-44	36-44 → 4
6	45-54	45-49 → 5 50-54 → 7	45-54	45-52 → 5 53-54 → 7
7	55-64	55-59 → 6 60-64 → 8	55-64	55-59 → 5 60-64 → 6
8	65-73	65-68 → 2 69-72 → 9 73 → 2	65-79	65-72 → 3 73-79 → 2
9	74-88	74-80 → 1 81-86 → 8 87-88 → 2	80-87	80-84 → 8 85-86 → 3 87 → 2
10	89-97	89-93 → 9 94-97 → 7	88-96	88-92 → 9 93-96 → 7
11	98-00	98-00 → 7	97-00	97-99 → 7 00 → 5

Informacje przyporządkowane odpowiednim wpisom:

Uznałem, że najsensowniej będzie po prostu streścić treść każdego wpisu. Po pierwsze usprawni to rozgrywkę, gdyż gracze nie będą musieli interpretować nieistniejących dwuznaczności, a czytanie pamiętników będzie ogólnie odbywać się w nastroju potrzeby szybkiego znalezienia potrzebnych informacji. Po drugie --- dżentelmeni i damy nie cytują przecież publicznie treści cudzych pamiętników bez zgody właściciela.

Ze względu na przyjętą konwencję zalecam podawanie imienia Ursynowa w takiej postaci, w jakiej znalazło się w streszczeniu. Jeśli gracze uzyskają naraz więcej niż jedną informację z pojedynczego pamiętnika, podawaj je w kolejności chronologicznej, czyli zgodnie z poniższą numeracją. Przy sprawdzaniu dwóch pamiętników jednocześnie, polecam podawanie najpierw informacji z pamiętnika, w którym w danym teście udało się znaleźć mniej wpisów --- da to poczucie pewnej różnorodności (a nie, że tylko jeden pamiętnik jest użyteczny).

[1]

Pamiętnik Jagody:

Do zamku zawitał niejaki Dorofiej Prokopowicz Ursynow, Morgowianin. Zagubił się podczas zamieci i trafił do twierdzy przypadkiem. Siostry postanowiły udzielić mu gościny, by mógł spokojnie przeczekać zawieruchę i odpocząć.

Pamiętnik Haliny:

Do zamku całkiem przypadkiem trafił Morgowianin zwący się Dorofiej Prokopowicz Ursynow. Siostry Kalinówny postanowiły, że pozwolą mu przez jakiś czas zostać w zamku.

[2]

Oba pamiętniki:

Wizyty Dorofieja Ursynowa zaczęły się nasilać. Jak sam twierdzi, całkiem przypadkiem zawsze mu było do zamku przejazdem podczas jego podróży. Wygląda na to, że całkiem musiał polubić te mury, skoro zamek znajduje się na końcu drogi i dalej jest tylko Puszcza Dębowa.

[3]

Pamiętnik Jagody:

Krótki wpis o tym, że Ursynow jest miły dla sióstr, ale jego zachowuje się czasem troszkę... dziwnie.

Pamiętnik Haliny:

Uwaga, że Ursynow jest miły dla sióstr. Wygląda na to, że zalecał się do nich, choć nieskutecznie. Halina przyznaje, że Dorofiej po prostu nie był typem mężczyzny, który mógłby skraść serce Kalinównien.

[4]

Oba pamiętniki:

Stwierdzenie, że Ursynow miał troszkę straszny charakter, dziwne podejście do życia.

[5]

Pamiętnik Jagody:

Dorofiej wspomina, że prowadzi jakieś dziwne badania w Morgowii.

Pamiętnik Haliny:

Dorofiej zapytany o swoje obowiązki powiedział, że prowadzi jakieś straszne (sądząc po tym, jak o nich wspominał) badania dla morgowskiego cara.

[6]

Oba pamiętniki:

Informacja, że z ostatniego pobytu w Morgowii Ursynow wrócił jakiś zmarniały, osłabiony.

[7]

Oba pamiętniki:

Opis śmierci Dorofieja Ursynowa --- zmarł na zawał w nocy po wspólnym podwieczorku, parę dni po swoim ostatnim przyjeździe. Obu siostrom szkoda było, że tak umarł.

[8]

Pamiętnik Jagody:

Wspomnienie o lokalizacji pokoju Ursynowa. Umiejscowiony jest w okolicy sali balowej (jest to pokój, w którym odbył się seans spirytystyczny, i jeśli bohaterowie wiedzą, gdzie odbyło się wywołanie ducha, to połączą te lokacje).

Pamiętnik Haliny:

Wspomnienie o tym, że kiedy Ursynow przyjeżdżał do zamku, a czynił to dość często, to mieszkał w nim po kilka tygodni.

[9]

Oba pamiętniki:

Wspomnienie o tym, że ulubionym miejscem na zamku był mały pokój znajdujący się na piętrze jednej z wież.

[10]

Oba pamiętniki:

Informacja o tym, że po dość silnej burzy wieża północna częściowo zawaliła się --- wypadała część murów bocznych oraz podłoga w wielu miejscach zapadała się. Stało się to kilkanaście lat po śmierci przyjaciela sióstr, który miał w tej wieży swój ulubiony pokój. Niestety, wygląda na to, że koszt remontu wieży są stanowczo za duże, by rodzina mogła je ponieść.

[11]

Pamiętnik Jagody:

Wspomnienie, że wszystkie rzeczy Ursynowa wróciły do Morgowii.

Pamiętnik Haliny:

Wspomnienie, że rzeczy Ursynowa zabrali jacyś ludzie z Olegradu przedstawiający się państwowymi morgowskimi papierami.