

A detailed oil painting of a young man, Jak Chodkiewicz, in 16th-century Polish noble attire. He wears a dark brown velvet cap with a large white feather and a gold emblem. He is smiling and holding a large, ornate wooden lute. The background is a dark, textured green.

WŁADAJ SŁOWEM JAK CHODKIEWICZ

scenariusze narracyjnych
gier fabularnych



Ministerstwo
Kultury
Dziedzictwa
Narodowego
i Sportu.



NARODOWE
CENTRUM
KULTURY

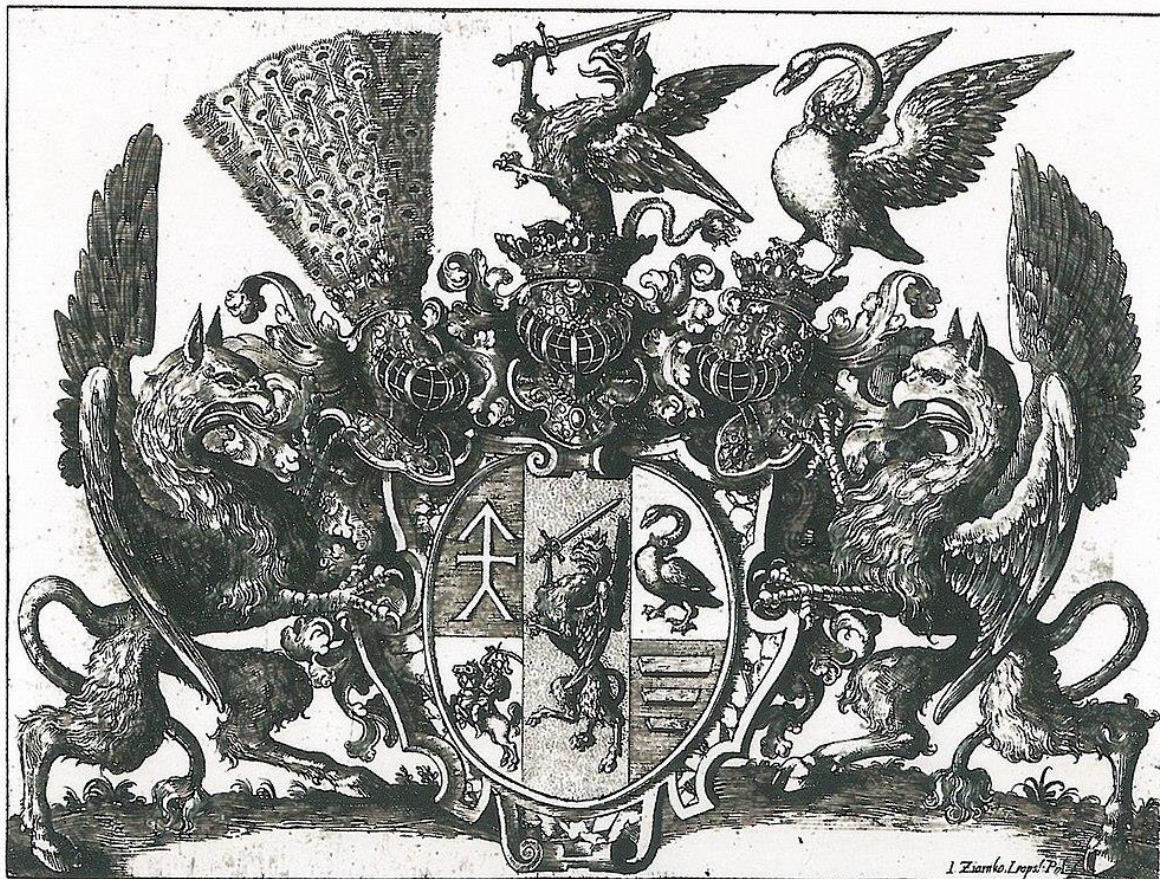


OJCZYSTY - DODAJ
DO ULUBIONYCH



Dofinansowano ze środków Ministra Kultury, Dziedzictwa Narodowego i Sportu w ramach programu Narodowego Centrum Kultury „Ojczysty – dodaj do ulubionych 2021”

#WładajSłowemJakChodkiewicz



Herb Jana Karola Chodkiewicza - Gryf z mieczem

Autorzy scenariuszy:

Łukasz Wrona, Łukasz Pleśniarowicz, Mateusz Białowiejski,
Urszula Wrona,

Opracowanie mechaniki:

Łukasz Pleśniarowicz, Łukasz Wrona

Grafiki i ilustracje planów:

Urszula Wrona

Redakcja publikacji:

Łukasz Wrona

Pospolite Ruszenie

www.pospoliteruszenie.net
kontakt@pospoliteruszenie.net

WPROWADZENIE

POSPOLITE RUSZENIE

Nasze stowarzyszenie działa od 2009 roku (a jako grupa nieformalna nawet od 2006 roku). Zrzesza pasjonatów historii, głównie I Rzeczypospolitej (XVI-XVIII wiek). Zajmują się oni zarówno odtwórstwem historycznym, jak i działaniami edukacyjnymi wykorzystującymi gry: fabularne, planszowe, terenowe. Tworzymy je, wydajemy i upowszechniamy ich wykorzystywanie w procesie kształcenia.

Misją Stowarzyszenia jest działanie na rzecz zachowania i propagowania dziedzictwa I Rzeczypospolitej. Nasze przedsięwzięcia kierujemy do przedstawicieli wszystkich narodów niegdyś tworzących to unikatowe w skali europejskiej państwo.

Od 2020 roku realizujemy autorski cykl działań PROJEKT ŻÓŁKIEWSKI, który został objęty honorowym patronatem Ministra Edukacji Narodowej oraz Ministra Spraw Zagranicznych.

O PROJEKCIE „WŁADAJ SŁOWEM JAK CHODKIEWICZ”

We wrześniu 1621 roku przypadła 400. rocznica śmierci hetmana Jana Karola Chodkiewicza. Wódz ten przeżywszy nieco ponad 50 lat zmarł w obozie wojsk Rzeczypospolitej pod Chocimiem, w trakcie jednej z największych bitew XVII wieku. Olbrzymie starcie z ponad stutysięczną armią osmańską sułtana Osmana II odcisnęło ślad w polskiej kulturze, w tym przede wszystkim literaturze. Zwycięstwo połączonych wojsk polsko-litewsko-kozackich opisywali pamiętnikarze oraz poeci, w tym przede wszystkim Wacław Potocki w “Wojnie Chocimskiej”.

Sam hetman zasłużył na pamięć pokoleń nie tylko dzięki swoim militarnym talentom. Pozostawił sporo listów, dzięki którym możemy lepiej poznać mentalność i duszę człowieka przełomu XVI i XVII wieku. Listy te, wydane jeszcze w XIX wieku, oraz inne źródłowe przekazy na temat hetmana i jego otoczenia, zainspirowały nas do edukacyjnego przedsięwzięcia. Postanowiliśmy połączyć fascynację postacią i epoką, zachwyt nad wspomnianymi listami z doświadczeniem w wykorzystywaniu gier fabularnych w edukacji.

Publikacja, którą czytasz, jest zwieńczeniem naszych tegorocznych działań, a zarazem zachętą do samodzielnego przygody z narracyjnymi grami fabularnymi.

W ramach projektu:

- opracowaliśmy scenariusz warsztatów językowych,
- stworzyliśmy 5 scenariuszy narracyjnych gier fabularnych wraz z prostą mechaniką gry, które udostępniamy w tej publikacji
- przeprowadziliśmy 9 spotkań dla blisko 150 uczestników, którzy wzięli udział w ww. warsztatach i rozgrywkach
- przeprowadziliśmy 2 rozgrywki NGF online

- zorganizowaliśmy w dwóch terminach szkolenie “Narracyjne gry fabularne w edukacji” poprowadzone przez dr. Michała Mochockiego z UKW w Bydgoszcy dla blisko 50 uczestników.

Partnerzy projektu:

Muzeum Kresów w Lubaczowie
Ośrodek Kultury Samorządowej
w Żółkiewce

Towarzystwo Szabli i Miecza z
Zamościa

Fundacja Armenian Foundation

Śremski Instytut Historii

Gminny Ośrodek Kultury w
Jerzmanowicach

Fundacja Tradycji Miast i Wsi

Pracownia Badań, Analiz i
Strategii Rozwoju Edukacji
Centrum Kształcenia
Ustawicznego im. Henryka
Sienkiewicza w Białymstoku

Władaj słowem jak Chodkiewicz było rozwinięciem działań z 2020 roku, kiedy to bohaterem pierwszej edycji projektu był hetman Stanisław Żółkiewski a narzędziem popularyzującym język staropolski były warsztaty retoryczne i larp'y.



Jedna z sesji rozgrywana w cerkwi św. Paraskewy w Radrużu (Muzeum Kresów w Lubaczowie)

KORRESPONDENCYE
Jana Karola
CHODKIEWICZA

poprzedzone

OPISEM RĘKOPISMÓW Z ARCHIWUM RADZIWIŁŁOWSKIEGO, ZNAJDUJĄCYCH SIĘ
W BIBLIOTECE ORDYNACJI KRASIŃSKICH POŁĄCZONEJ Z MUZEUM
KONSTANTEGO ŚWIDZIŃSKIEGO.

Opracował i opisał

Wł. Chomętowski.



WARSZAWA.

W Drukarni Jana Jaworskiego.

przy ulicy Krakowsko-Przedmieście Nr. 415.

1875.

NARRACYJNE GRY FABULARNE

Narracyjne gry fabularne (NGF) zwane także eRPeGami (RPG, ang. Role-Playing Game), to zabawa we wspólne przeżywanie w wyobraźni przygód. Wspólne bo wymaga przynajmniej dwóch osób, a najlepiej nieco więcej - w naszych scenariuszach do sześciu osób. Wspólne także dla tego, że są pozbawione rywalizacji, a gracze, tworzący drużynę, mają ten sam cel i nie konkurują ze sobą. Chociaż NGF, również te w naszym wykonaniu, wykorzystują materiały i akcesoria, to jednak zasadnicza historia toczy się w głowie każdego z uczestników - w wyobraźni.

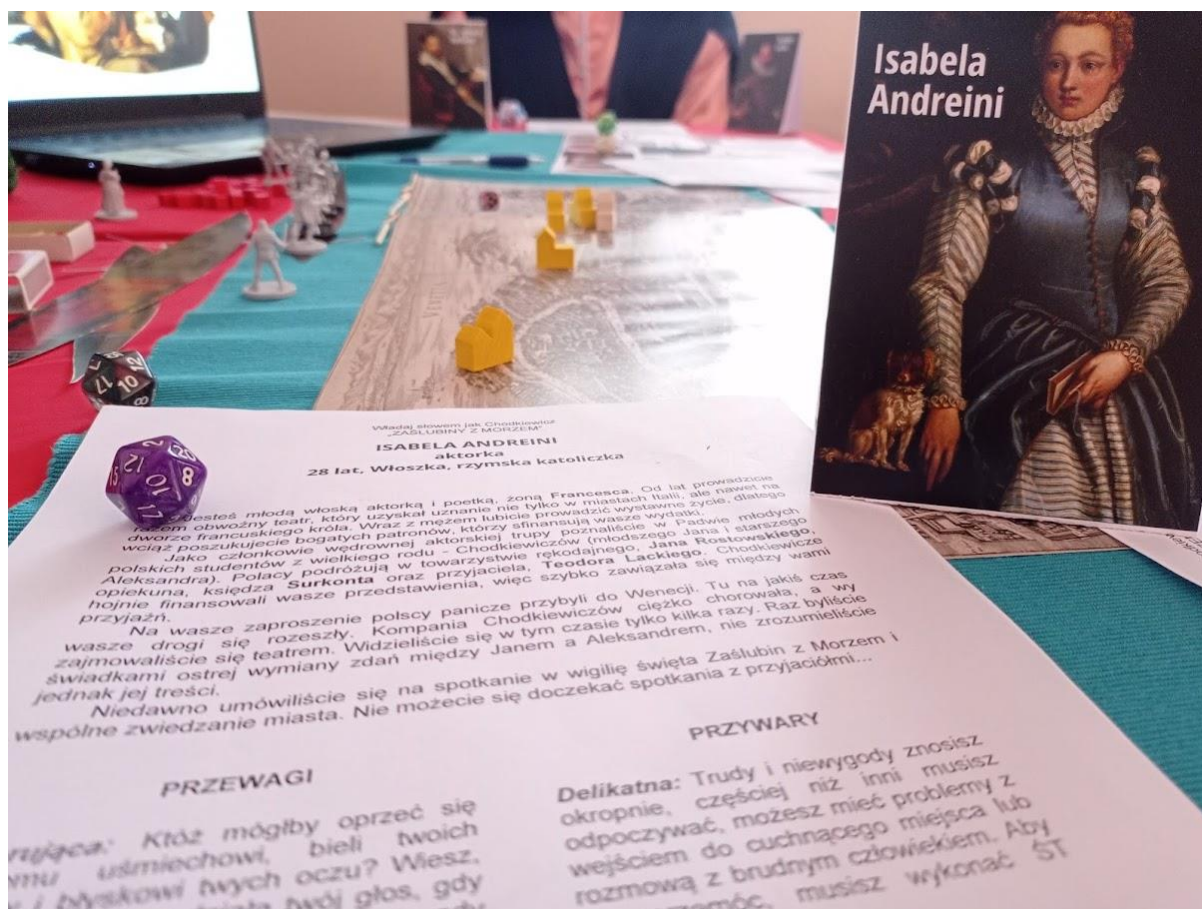
Do opisu rozgrywki w NGF wykorzystamy zdjęcia.



Mistrz gry i czterech graczy, przed którymi leżą karty postaci oraz plan kamienicy wykorzystywany w scenariuszu "Zbiegła narzeczona".

W NGF można pełnić jedną z dwóch funkcji - **gracza** lub **mistrza gry**. Ten pierwszy wciela się w rolę postaci, w przypadku naszych scenariuszy zawczasu przygotowaną przez nas. Aby wczuć się w rolę, poznać historię, motywację, silne i słabe strony swojego bohatera zapoznaje się z **kartą postaci**, która jest częścią scenariusza. Każdy gracz wciela się w rolę innej postaci, tworzących razem **drużynę**. Jedna osoba musi zaś pełnić rolę **mistrza gry**. Jako jedyna zna cały **scenariusz** - jest jego autorem lub zapoznała się z nim przed rozgrywką. To on wprowadza graczy w przedstawiony świat i fabułę scenariusza, on opisuje kolejne sceny, prezentuje lokacje, odgrywa rolę napotykanych postaci (innych niż graczy), decyduje o konsekwencjach podejmowanych przez graczy akcji. Rozstrzyga wątpliwości lub odwołuje się do zasad

mechaniki, w tym głównie tzw. **testów**, polegających na rzucaniu **kością** w celu sprawdzenia, czy jakaś akcja powiodła się lub nie.



Postać Isabeli ze scenariusza „Zaślubiny z morzem” testowała właśnie siłę woli aby zmusić się do wejścia do brudnego pomieszczenia, jakim są weneckie doki. Wynik 2 na kości oznacza jednak całkowitą porażkę.



Scena walki w scenariuszu „Święty człowiek” - metalowe figurki przedstawiają postacie graczy. Przy każdej znajduje się kostka sześciocienna z wynikiem oznaczającym kolejność podejmowanych akcji (inicjatywa). Plastikowa figurka to nieprzyjaciel. Obok znajdują się kości dwudziestościenne z wynikami uzyskanymi przez graczy w testach strzelania.

W kolejnym rozdziale opisujemy mechanikę, którą stworzyliśmy na potrzeby tego projektu.

Składowe naszych NGF:

- identyczna mechanika gry stosowna do wszystkich 5 scenariuszy
- treść scenariusza
- zestaw kart postaci i portretów
- zestaw materiałów do wydruku
- prezentacja z grafikami służącymi do zilustrowania jakiejś lokacji, postaci czy nastroju
- opis przydatnych akcesoriów do skompletowania (opcjonalnie)

MECHANIKA GRY

Opisana poniżej mechanika jest nasza propozycja. Można ją dowolnie modyfikować, upraszczać lub rozbudowywać, w zależności od preferencji graczy i mistrza gry (a zwłaszcza doświadczenia). Inspiracją dla nas była mechanika drugiej edycji gry “Dzikie Pola” wydanej w 2005 roku.

Mechanika składa się z dwóch części - opisu składowych postaci oraz testowania.

SKŁADOWE I TWORZENIE POSTACI

Do każdego scenariusza przygotowaliśmy zestaw 5 postaci. Nic nie stoi na przeszkodzie byś je samodzielnie zmodyfikował lub stworzył nowe role. Możesz wykorzystać ten schemat w przypadku tworzenia autorskich scenariuszy NGF.

PERSONALIA

Można wybrać i uzupełnić.

1.Imię

2.Nazwisko

3.Herb

4.Zawołanie

5.Pochodzenie

- a. Koroniarz, Litwin, Rusin, Prusak, Mazur, cudzoziemiec (Niemiec, Włoch, Ormianin)

6.Wiara

7.Archetyp

- a. (opcjonalnie)

CHARAKTER

Pozwala lepiej zrozumieć i odgrywać postać. Czasami może być wykorzystana także do testów. Każdy element opisany został w skali od 1 do 3.

1. Pobożność

Wątpiący (1) – Wierzący (2) – Bogobojny (3)

2. Wiara w magię

Rozumny (1) – Przezorny (2) – Zabobonny (3)

3. Honor

Niehonorowy (1) – Honorowy (2) – Wzór honoru (3)

4. Odwaga

Lękliwy (1) – Niestrachliwy (2) – Śmiały (3)

5. Kochliwość

Cnotliwy (1) – Obojętny (2) – Bałamutnik (3)

6. Praworządność

Warchoł (1) – Dobry obywatel (2) – Stróż praw (3)

CECHY

Każda postać posiada 6 Cech: Krzepa, Wytrzymałość, Zwinność, Zmysły, Mądrość, Charyzma.

Każda z cech może być opisana wartością od 1 do 6. Wartość tą dodaje się do odpowiednich testów.

1. Krzepa

Tężyzna fizyczna, testowana w siłowych testach, wpływa na zadawane przeciwnikom obrażenia

2. Wytrzymałość

Testowana wg uznania mistrza gry, jeśli ktoś potencjalnie dostałby obrażenia, np. jak spadnie z okna. Definiuje także Wytrzymałość, czyli ilość możliwych do przyjęcia ran, zanim postać jest "Pobita" (0 wytrzymałości, na granicy śmierci). Patrz niżej.

3. Zwinność

Zręczność i zdolność do akrobacji. Testowana także w testach ataku w walce wręcz.

4. Zmysły

Percepcja, intuicja, empatia w jednym. Testowana także w testach ataku w walce dystansowej (celność).

5. Mądrość

Wiedza i umiejętność kojarzenia faktów.

6. Charyzma

Charyzma, siła woli, ale też umiejętność zwracania na siebie uwagi, przegadania innych, etc.

PRZEWAGI

Gdy ktoś jest w czymś szczególnie dobry, ma przewagę. Może to też być inna przypadłość, która pozytywnie wpływa na postać, jej status, to jak jest odbierana przez innych itp.

Na podstawie przewag mistrz gry może dawać ułatwienia w testach, wg swojego uznania.

Gracz może się domagać ułatwienia, dostanie, jak ładnie uzasadni.

Ale generalnie są też do odgrywania i wykorzystania przez mistrza gry.

Przykładowe:

Fechmistrz (potencjalne ułatwienia ataku, ale też np. wiedzy o broni albo reakcji kogoś, kto zna twoją sławę)

Gładki (potencjalne ułatwienia w relacjach z innymi postaciami, którym możesz się podobać)

Posesjonat (np. ułatwienia tam, gdzie majątek czy status ma znaczenie)

Sokole oko (ułatwienia w strzelaniu albo wypatrywaniu)

Autorytet z wieku, urzędu czy funkcji (sprawdzić, czy nie ksiądz)

Każda postać ma dwie przewagi.

PRZYWARY

Każda postać ma dwie. Powoduje utrudnienie w testach związanych z przywarą.

Przykładowe:

Jednooki (utrudnienia do testów wypatrywania, śledzenia czy też strzelania)

Gwałtownik (wymaga zdania testu charyzmy w sytuacjach konfliktowych, inaczej postać wpada w furję)

Lepkie ręce (wymaga zdania testu charyzmy, czyli siły woli, w innym wypadku w sprzyjających okolicznościach postać dokona kradzieży)

MODERUNEK

Każdemu dajemy:

a. Strój

Jakoś opisany.

Szczególnym elementem stroju może być **Pancerz**, który posiada wartość liczbowa.

O tyle zmniejsza obrażenia, gdy postać zostanie trafiona.

b. Broń

Każda ma **Cios** (Krzepa postaci + modyfikator broni) do modyfikacji rzutu na tabeli obrażeń.

Ponadto może mieć **specjalną akcję** do wykorzystania, zamiast zwykłego ataku, która może dać postaci przewagę w danym momencie walki.

Broń palna, gdy strzelasz, nie dolicza Krzepy do obrażeń

c. Wyposażenie wg scenariusza

Np. przedmioty potrzebne w podróży, dodatkowy strój na specjalną okazję, wierzchowce etc.

d. Przedmioty szczególne

Najlepiej każdemu dać jakiś zgrabny przedmiot, który będzie miał dla niego specjalne znaczenie lub da mu dodatkowe opcje działania.

Przykładowe pomysły to:

- **Zwierzątko, np. wytresowana papuga**
- **Relikwia**
- **Amulet**
- **Pierścień z ukrytą w klejnocie trucizną**
- **List polecający od hetmana**

TESTY

Mechanika testów pozwala mistrzowi gry oraz graczom sprawdzić, czy zadeklarowana akcja powiedzie się oraz, w jaki sposób. Testowanie wprowadza dodatkowe napięcie do zabawy i symuluje kapryśność losu. Czasami o test poproszony zostanie wybrany przez mistrza gry gracz, czasami kilku z nich a niekiedy (np. podczas walki) testować będzie gracz oraz postać, która odgrywa mistrz gry.

Testowanie odbywa się za pomocą **kości dwudziestościennej (k20)**.

Testujemy Cechę w sytuacji, gdy gracz robi coś nietrywialnego.

Rozróżniamy: Testy Zwykłe, Przeciwstawne, Testy Ataku, Testy Inicjatywy.

a. Test Zwykły

Rzut $k20+(\text{wartość Cechy})$
przeciwko
Poziomowi Trudności

Wynik równy lub wyższy od Poziomu Trudności to sukces.

Poziom Trudności ustala Mistrz Gry, może, ale nie musi zastosować tabelę:

Poziom Trudności	
5	bardzo łatwy (BŁ)
10	Łatwy (Ł)
15	Średni (Ś)
20	Trudny (T)
25	bardzo trudny (BT)

Np. postać Jana Rostkowskiego próbuje wyważyć drzwi. Młodzik jest zdrowy i silny więc w tajemnicy mistrz gry ustala poziom trudności testu na łatwy. Informuje gracza – Andrzeja – że testowana będzie siła. Andrzej rzuca $k20$ i osiąga wynik 8. Dolicza do wyniku wartość cechy SIŁA, która wynosi 4. Wynik testu to 12 a więc więcej niż wymagany poziom trudności (10).

Jan wziął rozbieg i uderzył w drewniane liche drzwi, napierając na nie całym ciężarem. Drzwi ustąpiły i rozwarły się na oścież. Jesteś w drugiej sali pałacu!

Gdyby te same drzwi zostały zabarykadowane od drugiej strony lub ktoś je blokował, to mistrz gry mógłby ustalić test na średni (15). Wówczas wynik 12 byłby niewystarczający do sforsowania zapory.

Janek odbił się od dębowych drzwi, które ktoś blokował od wewnątrz.

Jeśli jednak w tej sytuacji drzwi wyważałoby dwóch bohaterów – Jan i hajduk Stefan – to mistrz gry mógłby pozwolić doliczyć do uzyskanego na kości wyniku wartość siły obu graczy (np. wynik 8, siła Jana 4 i siła Stefana 3, razem 15).

Uderzenie waszej dwójki było mocne i zsynchronizowane. Zaskoczony przeciwnik nie wytrzymał, puścił drzwi, które otwały się z hukiem. Droga wolna!

b. Test Przeciwstawny

Rzut $k20+(\text{wartość Cechy})$
przeciwko
Rzutowi $k20+(\text{wartość Cechy})$ przeciwnika

Wynik równy lub wyższy od wyniku postaci „broniącej się”, to sukces.

Test ten możemy stosować podczas sprawdzania, która postać poradzi sobie z zadaniem lepiej stosując tą samą cechę (np. wyścig, wspinaczka, konkurs recytatorski, amory do tej samej panny). Niektóre akcje mogą jednak wykorzystywać w przypadku dwóch postaci różnych cech (np. nieobeznany z tajnikami medycyny sprytny łgarz próbuje udać przed rektorem swoją ignorancję. Ten pierwszy testować będzie charyzmę a ten drugi zmysły).

c. Test Ataku

Tylko w walce. Do ataku wykorzystujemy Cechy Zwinność (walka w zwarcu) oraz Zmysły (walka dystansowa).

Rzut k20+(wartość Cechy) + ew. modyfikatory (pozycja, broń)
przeciwko
Unikowi przeciwnika (3 x zwinność) + ew. modyfikatory (pozycja, broń)

Wynik równy lub wyższy od Uniku to sukces.
Jeśli Test Ataku jest udany, rzucasz na tabeli obrażeń.

wynik k20 + siła + obrażenia broni	Ilość obrażeń
1-5	1
5-15	2
15-20	3

Wynik odejmij od Wytrzymałości postaci.

Uwaga - od ilości obrażeń odejmujemy **Pancerz** i to jest ostateczna ilość zadanych obrażeń.

Obrażenia z broni palnej są wskazane na broni + ew. modyfikatory nadzwyczajne wg roztropności Mistrza Gry (np. strzał z przyłożenia).

Żywotność postaci to **3x Wytrzymałość**. Każda rana to jeden czerwony znacznik. Połowa obrażeń to już poważne zranienie i minusy do testowania (-5). $\frac{2}{3}$ obrażeń to już postać bliska śmierci (krwawi, traci przytomność, itd.) - testy -10.

Janek (Zwinność: 4) niespodziewanie atakuje weneckiego żołdaka (Zwinność: 3, Wytrzymałość: 2). Rzuca na kości 6 i dodaje do wyniku 5, które przyznał mistrz gry z racji tego, że atakujący zaszedł nieprzyjaciela od tyłu. Łączny wynik 11 jest wyższy od uniku Wenecjanina (3x2), który jest dodatkowo zmniejszony o 2 na skutek noszenia ciężkiego pancerza (łącznie unik wynosi 4). Janek rzuca raz jeszcze by sprawdzić, ile obrażeń zadał. Wynik 16 oznacza 3 obrażenia, które są jednak zredukowane o 2 – także na skutek pancerza. Wenecjanin otrzymał cios, który zadał mu 1 obrażenie. Wenecjanin może przyjąć jeszcze 5.

d. Test Inicjatywy

Szczególny przykład Testu Przeciwnego - rzucają wszyscy, by określić kolejność wykonywania akcji. Obowiązkowy w walce, może być użyty w innych okolicznościach (pogoń, zażarta dyskusja, w której chcesz mieć pierwsze słowo).

Rzut $k20 + (\text{wartość Zmysłów postaci})$
przeciwko
Rzut $k20 + (\text{wartość Zmysłów})$ pozostałych postaci

Inicjatywę ustalamy od najwyższego do najniższego wyniku.

Polecamy wykorzystywać do oznaczenia kolejności wykonywania akcji kości sześciścienne (k6), które można ustawiać przy konkretnym graczu (lub jego figurce) z wartością na oczkach.

Krytyczny sukces i krytyczna porażka

Wynik 20 na kości = krytyczny sukces bez względu na wartości Cech i Biegłości. W walce oznacza zadanie podwójnych obrażeń.

Wynik 1 na kości = krytyczna porażka bez względu na wartości Cech i Biegłości.

Zasada nie dotyczy rzutu na tabeli obrażeń.

Ułatwienie i utrudnienie

Testy mogą być wykonane **z ułatwieniem**. Oznacza to rzut $2k20$ i wybór wyższego z wyników. Do niego dodaje się normalnie wartość Cechy i Biegłości.

Są też testy **z utrudnieniem**. Rzut $2k20$ i wybieramy niższy z wyników, do którego dodajemy wartość Cechy lub Biegłości.

Ułatwienia i utrudnienia mogą być powiązane z przewagami i przywarami oraz specjalnymi okolicznościami, w jakich znalazła się postać.

Uwagi do testowania

Nie dodawaj graczom modyfikatorów testów do policzenia, najwyżej po cichu zmodyfikuj trudność testu. Albo daj ułatwienie lub utrudnienie.

Utrudnienie i ułatwienie to bardzo mocny minus i bonus, używaj ostrożnie. Ale jest też szybki i czytelny. Używaj do woli.

Dyktując test rozważ, czy jest miejsce, żeby dać graczowi wybór, np.

Pędzisz na złamanie karku na koniu, a tu przeszkoda do przeskoczenia. Przetestuj albo Zwinność (twoją sprawność w jeździe konnej), albo Charyzma (niech koń zrobi to, czego chcesz).

Możesz, ale nie musisz ujawniać trudności testu. Ujawnienie może dodać emocji danej sytuacji - ten rzut będzie kluczowy, jest trudny, musisz rzucić sumę 20!

Podobnie z rzutami w imieniu postaci pobocznych - nie musisz mówić graczom, ile wypadło, po prostu powiedz, czy test przeciwstawny się udał, czy nie. Ale tu też możesz uznać, że ujawnienie ma sens dla dramatyzmu.

INSTRUKCJA DO SCENARIUSZY

Przygotowaliśmy dla Państwa pięć scenariuszy, które przenoszą graczy w epokę przełomu XVI i XVII wieku. Każdy scenariusz związany jest w jakiś sposób z życiorysem hetmana Jana Karola Chodkiewicza, hetmana wielkiego litewskiego i naszego patrona 2021 roku.

Scenariusze składają się z kilku części:

- zapowiedzi będącej pewnego rodzaju trailerem scenariusza,
- wstępu przedstawiającego główne wątki fabularne scenariusza oraz wskazującego, jakie aspekty przeszłości przybliża
- rysu historycznego przybliżającego tło historyczne wydarzeń, postaci i miejsca akcji
- streszczenia fabuły, która powinna być znana zawczasu Mistrzowi Gry, ale nigdy graczom!

Ułożone zostały w kolejności chronologicznej.

Dodatkowo ze strony www.pospoliteruszenie.net powinni Państwo pobrać plik SCENARIUSZE, które zawiera pogrupowane materiały do każdego scenariusza, w tym:

- Karty postaci
- Wizytówki postaci (do wydruku na grubszym papierze i złożenia na pół)
- Dialogi (jako językowa rozgrzewka przed sesją)
- Mapy i plany

Powinni się Państwo zaopatrzyć dodatkowo w:

- Kości k20 i k6
- Figurki, pionki, żetony – cokolwiek, co będzie pozwalało umieszczać postacie graczy i NPC na ww. planach
- Znaczniki (np. żetony) ran i inne opisane w scenariuszach

Dodatkowo polecamy przygotować odpowiednie podkłady muzyczne, np. playlistę z muzyką klasyczną z epoki, czy dostępne na YouTube odgłosy (np. karczmy, zamieci, stepu etc.).



scenariusz I

ZAŚLUBINY Z MORZEM

Wenecja, 1590

ZAPOWIEDŹ

Młodzi litewscy magnaci, bracia Jan Karol i Aleksander Chodkiewiczowie, przebywający w Wenecji, nagle znikają w tajemniczych okolicznościach. Dla Was, sług i przyjaciół, towarzyszy podróży tych litewskich paniczów, to bardzo trudna sytuacja. Wiecie, że już nieraz młodzi, czupurni magnaci popadali w różne awantury. Nigdy jednak nie znikali bez słowa na dłuższy czas w tak wielkim mieście jak Wenecja. Obawiacie się, że tym razem sprawa jest poważniejsza i może im grozić prawdziwe niebezpieczeństwo. Musicie więc jak najszybciej ich odnaleźć.

WSTĘP

Celem sesji jest zapoznanie graczy z Wenecją końca XVI wieku. Dzięki rozgrywce poznają ówczesną topografię miasta, najważniejsze obiekty, warunki życia w mieście i zamieszkujące je społeczeństwo (ludzi ulicy, kupców i rzemieślników, artystów, arystokrację). Gracze wcielają się w przedstawicieli orszaku młodych magnatów, towarzyszących im w podróży, zarówno Polaków jak i poznanych na miejscu Włochów. Pozwoli im to dostrzec różnice w mentalności i obyczajowości przedstawicieli tych nacji w XVI wieku.

RYS HISTORYCZNY

Zagraniczne podróże były od XVI wieku nieodzownym elementem edukacji młodych przedstawicieli rodów magnackich. Szczególnie pociągającym kierunkiem była Italia. W blasku jej słońca, antycznych tradycji i wspaniałej kultury, polscy i litewscy panicze nabywali odpowiedniej oglądy i znajomości wielkiego świata, które miały być im pomocne w dalszej karierze. Co zdolniejsi podejmowali również studia na słynnych włoskich uniwersytetach, przede wszystkim w Padwie i Bolonii. Nie było ich wielu, tylko niektórzy, jak późniejszy kanclerz i hetman wielki Jan Zamoyski zyskali rozgłos i uznanie w świecie uczonych. Dla większości, studia były tylko pewnym etapem w karierze, bardziej związanym z przygodami młodości niż rzetelną nauką. W międzynarodowej społeczności uniwersyteckiej łatwo było o konflikty. Słynne były animozje pomiędzy Niemcami i Polakami na uniwersytecie padewskim. Dochodziło nawet do ostrych awantur. Władze uniwersyteckie nieraz jednak podchodziły do nich z pobłażaniem, nie chcąc sobie zrazić przedstawicieli warstwy rządzącej w Rzeczypospolitej.

Edukacja młodego panicza nie tylko odbywała się z uniwersyteckich katedr. Jeszcze ważniejsze było poznanie wielkich miast Zachodu, ich budowli, kultury materialnej, panujących w nich stosunków i obyczajów. Wśród miast włoskich, jako cel podróży wybijała się szczególnie Wenecja, miasto, port i ośrodek potężnej republiki kupieckiej z którą Rzeczypospolita utrzymywała żywe stosunki. U schyłku XVI wieku Wenecja była wciąż niezwykle bogatym, prężnie działającym ośrodkiem wymiany handlowej, produkcji artykułów luksusowych, centrum kultury a także miastem pociągającym swą bogatą historią, licznymi kościołami i pałacami, pełnymi bezcennych dzieł sztuki i zabytków. Wenecja wśród innych miast Italii wybijała się oryginalnością, jako swoisty pomost między Zachodem a Wschodem, Orientem,

pełnym pamiątek po ostatecznie zniszczonym przez Turków, Bizancjum. Pociągający był też sam wygląd miasta położonego na lagunie, pełnego kanałów, których wody odbijały refleksy światła, kąpiąc w blasku gęstą zabudowę. Równocześnie, kanały te często napępniały powietrze nieznośną wonią na którą skarżyli się podróżni. Weneckie ulice i place zapępniały tłumy Włochów i przybyszów z najodleglejszych zakątków. Życie codzienne ubarwiały niezwykle huczne święta kościelne i państwowe. Symbolem tego weneckiego stylu stał się karnawał.

Wenecję odwiedzili również młodzi bracia Chodkiewiczowie, Jan Karol i Aleksander, przedstawiciele jednego z najpotężniejszych rodów magnackich w Wielkim Księstwie Litewskim. Wzorem innych synów magnackich, zostali wysłani za granicę w celu odbycia studiów i obycia się w wielkim świecie. W 1586 roku udali się na uniwersytet w Ingolstadt, bawarskim mieście leżącym w pobliżu Monachium. Studiowali tam filozofię i prawo, w czym odnosili pewne sukcesy. W 1589 roku bracia wyruszyli na dalsze studia do Padwy. W drodze trapiły ich kłopoty finansowe. Podróż młodych magnatów, otoczonych orszakiem złożonym zapewne z kilku sług, czeladzi i opiekunów z domu rodzinnego, była bardzo kosztowna. Nawet magnaci mieli problemy z uzyskaniem odpowiedniej gotówki i racjonalnego gospodarowania w krajach Zachodu, gdzie było znacznie drożej niż w rodzinnej Litwie. Nie obyło się więc po drodze bez awantur i kłopotów. Również w Padwie, krewcy Chodkiewiczowie popadli w konflikty ze studiującymi tu Niemcami i mając dość ciągłych zwad, opuścili miasto. Zamiast uniwersytetu w Padwie wybrali pobliską Wenecję, do której przybyli z początkiem 1590 roku. Ich sytuacja finansowa była już na tyle kiepska, że wynajęli skromną kwaterę i jadali przy wspólnym stole ze swoją czeladzią. Zapewne bardzo szybko wciągnął ich koloryt miasta i tutejszego życia.

Młody Aleksander Chodkiewicz zapragnął nawet wstąpić do klasztoru a zaraz potem, szybko zmienił zdanie i chciał się ożenić z jakąś Włoszką. Słał nawet listy na Litwę z prośbą o pomoc w tym przedsięwzięciu: "Wesele mi uczynicie do Wenecji. My już sobie obstalujemy kupca, że nam takie wesele uczyni". Ostatecznie nic z tego nie wyszło ale widać, że Aleksander Chodkiewicz miał upodobanie w pannach z wielkich miast, gdyż w 1609 roku ożenił się z Katarzyną Korniaktówną, córką spolonizowanego Greka, kupca z Krety, który dorobił się wielkiej fortuny i osiadł we Lwowie, zyskując polski indygenat. Jego starszy brat, Jan Karol zapewne nie był zadowolony z tych planów. W przyszłości nie pochwałał związku brata, magnata z tak wielkiego rodu z córką kupca. Również on miał kłopoty finansowe i wkrótce opuścił Wenecję i romansującego z Włoszką brata, by udać się na Malte, należącą do rycerskiego Zakonu Kawalerów Maltańskich. Późniejszy hetman wielki litewski zdobył tam wiedzę z dziedziny artylerii, nowoczesnej broni palnej, sztuki fortyfikacyjnej i oblężniczej, z pewnością przydatną w jego przyszłej karierze. Ostatecznie, Jan Karol powrócił na Litwę w 1590 roku. Wkrótce wrócił również brat Aleksander, któremu towarzyszyła jedynie służba. Zapewne przygody przeżyte w Wenecji miały wpływ na dalsze życie i często napięte stosunki braci Chodkiewiczów.

STRESZCZENIE FABUŁY

Gracze wcielają się w towarzyszy weneckiej podróży braci Chodkiewiczów. Jest to trójka polskich dworzan Chodkiewiczów, którzy przybyli z nimi aż z Litwy i dla których Włochy oraz Wenecja są miejscem obcym, w którym poruszają się z

trudnością. Są osobiście odpowiedzialni za bezpieczeństwo paniczów. Nic dziwnego, że poruszają niebo i ziemię by ich odnaleźć i szczęśliwie przywieźć na Litwę. Dwóch pozostałych graczy wciela się w małżeństwo Włochów, którzy jakiś czas temu poznali Chodkiewiczów. Zachęcili ich do odwiedzenia Wenecji, jako miasto znacznie ciekawszego niż Padwa, i oferując się za przewodników, którzy pomogą im dokładnie je poznać. Mają świadomość, że znajomość z polskimi magnatami to wielka szansa. Aż do Italii docierają wszak wieści o bajecznym bogactwie polskich wielmożów, którzy chętnie się nim dzielą z dobrymi przyjaciółmi. Chociaż do Wenecji każdego dnia przybywa wiele zacnych osobistości, wieści o przyjeździe litewskich magnatów szybko się rozeszły. Zdażyli też już poznać wiele zakątków miasta i ważnych osób. Pomoc w odnalezieniu paniczów może być kluczem do wielkiej kariery. Oczywiście z tej perspektywy nie warto ryzykować zbyt wiele i narażać się na duże niebezpieczeństwo. Gracze starają się odegrać różnice społeczne, mentalne i narodowościowe swoich postaci: polskiego księdza, dumnego litewskiego szlachcica, młodego sługi Chodkiewiczów, rozgadane włoskiego poety i jego złośliwej małżonki. *[patrz karty postaci]*

Co się stało z Chodkiewiczami

Bracia Chodkiewiczowie wraz z orszakiem złożonym z trzech mężczyzn, dworzan domu chodkiewiczowskiego, towarzyszących im aż z Litwy (tj. księdza Ignacego Surkonta, szlachcica Teodora Lackiego i młodego rękodajnego Jana Rostkowskiego) przybywają do Wenecji, tuż przed Wielkanocą, 14 kwietnia 1590 roku. Jeszcze w Padwie, dowiadują się o polskich magnatach małżonkowie Andreini rodem z Wenecji i proponują swoje usługi, jako przewodników doskonale znających miasto i panujące w nim stosunki. Chodkiewiczowie już w Padwie słyszeli o talencie poetyckim i oratorskim pana Andreini oraz piękności jego małżonki, więc chętnie przyjmują ich usługi. Cieszą się, że ktoś miejscowy pokaże im miasto.

Wenecja jest zachwycająca. Szczególnie uwidacznia się to podczas uroczystości Świąt Wielkanocnych, obchodzonych tutaj w niezwykle bogatej oprawie. Niestety, świadkami tego nie mogą być litewscy dworzanie Chodkiewiczów, których dopada jakaś złośliwa choroba, zapewne wywołana wstrętnymi miazmatami wydobywającymi się z kanałów, która przykuwa ich na kilka dni do łóżka. Ciepły marzec pod jasnym, słonecznym niebem weneckim działa tymczasem na młodych Chodkiewiczów niczym na kocury. Krewki Aleksander zaraz poznaje jakąś tajemniczą, wielkiej urody damę i... twierdzi, że jest zakochany a panna ta z pewnością jest mu przeznaczona. Już 26 kwietnia udaje się mu ją spotkać w pracowni malarskiej mistrza Tintoretto, gdzie panna zupełnie nago pozowała do obrazu. Jego afekt zwiększa jeszcze pozyskana informacja, że ta tajemnicza piękność to córka możnego rodu patrycjuszowskiego, Izabela Cornarii. Aleksander pomimo usilnych napomnień brata wzywającego do rozsądku postanawia jak najszybciej pojąć pannę Cornarii za żonę i gotów nawet w tej sprawie słać listy na Litwę. Aleksander jest zakochany po uszy, Jan Karol ma dość towarzysztwa brata i rozważa samotną podróż na Maltę. Niezbyt zgodliwi bracia coraz częściej się kłócą, a nawet biorą za łby.

Sytuacja zmienia się zupełnie 15 maja 1590 roku, kiedy do Aleksandra dociera wieść o bankructwie rodu Cornarich. Kilka dni żyje tym cała Wenecja. Później sprawa przycicha, jako naturalna kolej rzeczy w tym kupieckim mieście. Aleksander zdaje sobie jednak sprawę, że ślub z Włoszką z rodu patrycjuszowskiego co prawda, ale nieznanego mu zupełnie, no i co więcej, zupełnie zrujnowanego, to zły interes dla litewskiego magnata. Postanawia zerwać z panną, o ślubie nie ma już mowy.

Oczywiście nie podoba się to rodzinie Cornarich, która wie, że Izabela spotyka się z jakimś bogatym polskim paniczem. Perspektywa litewskiej fortuny oraz niebezpiecznie zwiastujący na przyszłość, wzmożony apetyt panny Cornarii, zmusza ich do działania. Wysyłają za Chodkiewiczami swoich *bravich* (młodych zabijaków pracujących dla weneckich rodzin i szczerze im oddanych), którzy obserwują ich uważnie w kościele Maltańczyków. Dzień później, w nocy z 29 na 30 maja 1590 roku, *bravi* uprowadzają Chodkiewiczów wprost z tawerny w której zwykli przesiadywać i dostarczają do pałacu Cornarich. Całą noc włoscy patrycjusze przekonują litewskich paniczów, że któryś z nich musi poślubić pannę Izabelę i uczciwie postąpić z tak złą rodziną. Wyznaczają nawet datę ślubu na 31 maja 1590 roku, w uroczystość Wniebowstąpienia Pańskiego i równocześnie dzień zaślubin Wenecji z morzem, kiedy doża na wspaniałej galerze w otoczeniu dziesiątek patrycjuszowskich galery, potwierdzi związek Republiki z morzem. W uroczystości tradycyjnie wezmą udział także galery rodu Cornarich. Na jednej z nich Aleksander Chodkiewicz poślubi pannę Izabelę i sprawiedliwości stanie się zadość.



ROZGRYWKA



Canaletto, *View of the Mills of Dolo on the Brenta*, 1730s

Zagajenie

Mistrz gry wprowadza graczy w klimat miejsca. Wstaje rano, środa 30 maja 1590 roku, wigilia Uroczystości Wniebowstąpienia Pańskiego. Trójka polskich dworzan Chodkiewiczów znajduje się w swej wynajmowanej kwaterze **(1)**. Jest to niewielki, piętrowy domek z pięknym widokiem na kanał z którego jednak zalatuje niezbyt przyjemny zapach. Na parterze znajduje się niewielki pokój zajmowany przez księdza Surkonta oraz duża izba w której śpi panicz Chodkiewiczowie, w przedsionku zaś zwykle śpi rękodajny Rostkowski, by być zawsze blisko do posługi paniczom. W tyle korytarza oddzielającego pomieszczenia, znajdują się schody wiodące do niedużej izby na piętrze, którą zajmuje pan Lacki. Cały dom jest bardzo skromnie umeblowany. Właściwie każde pomieszczenie ma tylko proste, drewniane łóżko, krzesło i stół. Pod łóżkiem stoją nocniki a przy ścianach kufry i paki zawierające cały majątek podróżnych. Jedynie pokój Chodkiewiczów usłany jest bogatymi kobiercami, przywiezionymi z Litwy, których jednak z każdym tygodniem ubywa, gdyż z braku gotówki, panicze każą sprzedawać te cenne tkaniny.

Dworzanie wstają wcześnie rano, tak bowiem rozkazali panicze. Dzisiaj planowali dobrze przygotować się do jutrzejszej wielkiej uroczystości

Wniebowstąpienia i równocześnie zaślubin z morzem. Z tego powodu też z samego rana mają się zjawić państwo Andreini. Chodkiewiczom zależało żeby wystąpili jak najokazalej, jak przystało na litewskich magnatów. Z tego powodu wszyscy są nieco zdenerwowani. Ze wschodem słońca, rękodajny Rostkowski poszedł obudzić paniczów i ze zdziwieniem zobaczył, że ich nie ma, pokój jest pusty i wygląda jakby wcale ich tutaj nie było w nocy. Informuje o tym pozostałych dworzan. Zaraz do drzwi pukają państwo Andreini.

Mistrz gry naprowadza graczy na właściwy trop, tzn. rozwiązania zagadki zniknięcia Chodkiewiczów należy szukać w mieście. Pomogą im w tym informacje zawarte na kartach graczy oraz plan Wenecji, który symbolizuje doskonałą znajomość topografii miasta, którą zapewniają włoscy przewodnicy, małżonkowie Andreini [plan: wersja dla graczy i dla mistrza gry]. Gracze mogą dowiedzieć się więcej o weneckich przygodach Chodkiewiczów odwiedzając szczególnie te miejsca.



Plan Wenecji z 1650 r. z zaznaczonymi lokacjami dla mistrza gry

Mechanika upływu czasu

Zachęcamy do budowania nastroju zaniepokojenia wywołanego zniknięciem paniczów. Czas działa na niekorzyść Litwinów. Z każdą godziną rosną szansę na przykry wypadek, który mógłby zdarzyć się zaginionym. Aby powiązać to z ogromem miasta i trudnościami w przemieszczaniu się po nim, proponujemy wprowadzić sposób odliczania czasu. Mistrz gry może użyć do tego jakiegoś patyczka, krótkiej kredki czy kartonika odpowiedniej długości. Przemieszczenie się po mieście na długość owej miarki położnego na planie zajmuje 1 godzinę (tłoki związane z uroczystością, chaotyczna zabudowa, labirynt kanałów, problemy z pamięcią). Mistrz gry powinien odliczać upływający czas - może zapisywać aktualną godzinę lub oznaczyć ją za pomocą kostek - np. k12.

Gra składa się z dwóch etapów, które można dowolnie skracać/rozciągać. Pierwszy to zbieranie informacji o tym co stało się z Chodkiewiczami, gdzie przebywają i ustalanie planu ich ratunku. Drugi etap to finałowa akcja, próba niesienia pomocy paniczom.

LOKACJE

Początkowo gracze znają tylko kilka lokacji (mogą sobie przypomnieć co robili w ostatnich dniach Chodkiewiczowie, gdzie lubili przebywać, lub jakie mieli plany na feralny dzień). Z czasem gracze mogą odwiedzać nowe miejsca.

Gracze mogą przemieszczać się na piechotę lub łodzią (gondolą) - wynająć ją lub ukraść.

W trakcie przemieszczania można wprowadzić kilka wybranych (lub losowych) perypetii:

1 - rzezimieszek okradł wybranego gracza (**ŚT zmysłów pozwoli złapać złoczyńcę na gorącym uczynku**)

2 - w tłumie gracze popchnęli niechcący człowieka. Ten okazuje się aroganckim i skorym do pojedynków weneckim awanturnikiem i domaga się satysfakcji - pojedynku! Ułagodzić mogą go jedynie pochlebstwa (**ŚT charyzmy**)

3 - gracze są świadkami wjazdu poselstwa króla Francji, długi orszak dworzan i zbrojnych utrudnia przemieszczanie się i zajmuje cenny czas (**ŚT zwinności aby precyzyjnie się przemieszczać między kawalkadą konnych**).

4 - słynny most Rialto jest ciągle w przebudowie. Gracze muszą znaleźć inną drogę (**ŚT mądrości**) lub zaryzykują wspinanie się na pełen rusztowań most (**ŚT zwinności**).

5 - w kierunku graczy ucieka zbiegły galernik (może muzułmanin a może sprzedany za długi Polak?), którego tropią już weneccy żołnierze. Jak zachowają się bohaterowie?

6 - może coś innego?

1. Kwatera Chodkiewiczów

Opisana powyżej.

Gracze mogą spróbować ją przeszukać, zwłaszcza komnatę paniczów.

ŚT zmysłów (lub 1 godzina rzetelnego przetrząsania wszystkich kątów) - jedwabna chustka z inicjałami "L. C." w kufrze Aleksandra.

Wyjaśnienie: to chustka należąca do Lukrecji Cornari, ukochanej Aleksandra.

2. Kościół Zakonu Maltańskiego pod wezwaniem św. Jana Chrzciciela

Skąd gracze o nim wiedzą:

Położony przy wąskiej, niebezpiecznej uliczce na której roi się od podejrzanych typów. Kościół to stara, niewielka świątynia o bardzo skromnej fasadzie z białego kamienia. Wnętrze jest surowe i tchnące spokojem. Kościół jest rzadko odwiedzany przez lud Wenecji. Od setek lat należy do Zakonu Maltańskiego. Po wejściu do środka ma się wrażenie, że jest się obserwowany przez czujne oczy kawalerów maltańskich. Można tam spotkać:



Caravaggio, *Fra Antonio Martelli*, ok. 1608

Fra Antonio Martelli

To postawny mężczyzna w sile wieku, o nieco zmęczonym ale pogodnym obliczu. Jest jednym z braci maltańskich i nosi strój zakonnika. Chętnie wdaje się w rozmowę z człowiekiem, który wyda mu się godnym zaufania. Zna pana Jana Chodkiewicza, który kilka razy przychodził już na mszę świętą do tego kościoła. Kiedyś pytał nawet o warunki przystąpienia do Zakonu Maltańskiego. Również wczoraj był po południu na mszy z jakimś mężczyzną, chyba jego bratem. Pan Jan pytał o najbliższy rejs na Maltę. Fra Antonio zdziwił się tym pytaniem. Udzielił mu informacji, że galera zakonu wypływa z Wenecji dopiero za tydzień. Kilka tygodni wcześniej Fra Antonio polecił panu Chodkiewiczowi bankiera Gaetano Ricco, który mógłby pomóc zebrać fundusze potrzebne na wyprawę na Maltę. Fra Antonio twierdzi, że po mszy świętej Chodkiewicz zwykle udawał się do tawerny "Dwa Delfiny" o dość

kiepskiej reputacji.

[https://en.wikipedia.org/wiki/Portrait_of_Fra_Antonio_Martelli_\(Caravaggio\)#/media/File:Portrait_of_Fra_Antonio_Martelli-Caravaggio_\(1610\).jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/Portrait_of_Fra_Antonio_Martelli_(Caravaggio)#/media/File:Portrait_of_Fra_Antonio_Martelli-Caravaggio_(1610).jpg)

W trakcie eksploracji lokacji gracze mogą przetestować **zmysły (LT)**. Zdany test pozwoli dostrzec im człowieka, który zbliża się do kościoła, a gdy zauważy graczy zaczyna uciekać.

Gracze mogą próbować złapać tajemniczego mężczyznę. Mogą w tym celu testować **wytrzymałość** (kondycja, szybkość). Testy można wykonać kilkakrotnie by zobrazować zbliżanie się (sukces ŚT) i oddalanie (porażka ŚT) uciekającego w gęstwinie uliczek. W pewnym momencie uciekający przebiegnie przez mostek na kanale. Gracze mogą podążyć jego śladem (nadkładając drogi) lub spróbować przeskoczyć szeroki na ok. 4 metry kanał. Akcja ta wymaga zdania **ŚT zwinności** (modyfikatory za ewentualną zbroję lub nieadekwatny strój czy obciążenie). Porażka

zakończy się kąpielą w wodzie i utratą czasu. Sukces znacząco skróci dystans od zbiega.

ŚT mądrości (znajomość topografii) pozwoli zabiec uciekającemu drogę, odciąć mu trasę ucieczki. Wówczas gracze otaczają nieznajomego.

Jeśli siły będą wyrównane (jeden na jednego), ten spróbuje się bronić. Można tu rozegrać krótką potyczkę na broń białą. W przypadku przewagi nieznajomy raczej się podda.



Battista Moroni, *A Knight with his Jousting Helmet*, 1560s

Ernest Holbein

To młody Niemiec, który chce zostać kawalerem Maltańskim. Odwiedza więc zakonników regularnie. Bardzo dumny i wyniosły, znający jednak przysłowie, że *nec Hercules contra plures*. Nie jest rozmowny i prędzej poczęstuje niemiłym słowem niż udzieli informacji.

Dlaczego uciekał?

Poznał z daleka orszak Chodkiewiczów. Miał już do czynienia z paniczami w Padwie kilka miesięcy temu, gdy Aleksander pokiereshował go w pojedynku. Holbein bał się, że znów trafi pod szablę Litwina.

Czy widział Chodkiewiczów w Wenecji?

Nie widział żadnych Chodkiewiczów. Jego uwagę zwrócili jedynie kręcący się przedwczoraj wokół kościoła bravi w żółto-błękitnych barwach.

https://commons.wikimedia.org/wiki/Giovanni_Battista_Moroni#/media/File:Giovanni_Battista_Moroni_-_A_Knight_with_his_Jousting_Helmet_-_Google_Art_Project.jpg

3. Tawerna "Dwa Delfiny"

<https://dam-13749.kxcdn.com/wp-content/uploads/2019/01/the-smokers.jpg>



Skąd gracze o niej wiedzą:

Fra Antonio twierdzi, że Chodkiewiczowie po mszach w kościele maltańskim udawali się do tej tawerny.

Bardzo zatłoczone i brudne miejsce. W ciemnej, zadymionej i śmierdzącej sali tłoczy się mnóstwo gości, tak że prawie wszystkie stoły są zajęte. Dziewka służebna niezbyt uprzejmie wskazuje wolny stół w kącie, z którego jeszcze nie zdążono sprzątnąć resztek po poprzednich gościach. Zewsząd dochodzą pijackie śmiechy, śpiewy i dźwięczne przekleństwa we włoskim języku.

Postacie:

Szynkarz Zuccherino



Przysadzisty jegomość z pulchnymi policzkami jest właścicielem tej tawerny. Z powodu niezwykłego ruchu, jak to bywa w wigilię wielkich świąt, jest bardzo zabiegany i nie ma czasu na pogaduszki. Przygotowuje na jutrzejsze święto swoje słodczy, które będą wystawione na Placu św. Marka i może trafią do samego doży (**ŚT charyzmy dla księdza Surkonta by oprzeć się słodyczom**). Jest tym bardzo podekscytowany. Ma nadzieję, wszystko będzie jak należy. Jak każdy Włoch jest

przesądny i chętnie powierzy sukces swoich słodczy Bożemu błogosławieństwu. Z wielkim szacunkiem odnosi się do duchownych, którzy z wiadomych względów, rzadko odwiedzają jego tawernę. Zuccherino wie, że minionej nocy byli tu panowie Chodkiewiczowie (od kilku tygodni zachodzą do tej tawerny). Jak zwykle, pojedli, popili, pośpiewali, obstawili nawet srebrnego solda na "Naszą Panią z Zakynthos", czyli galere którą popłynie w jutrzejszych regatach. Przed północą przyszedł jakiś zbrojny, bravi i polecił Dorocie przekazać jakąś wiadomość dla Chodkiewiczów. Ta przekazała a ci po chwili wyszli. Dobrze, że płacili na bieżąco bo byłbym stratny na pełnego dukata! Dorota zapamiętała barwy owych bravi - żółto-błękitne.

Goście tawerny

Nie są zbyt rozmowni, nawet trochę podpici i butni. **ŚT charyzmy (lub ŁT w przypadku zapłacenia talara)** pozwoli dowiedzieć się, że kilku z bywalców widziało wczoraj jakiś Polaków (inna mowa, nieznane przyspiewki).

4. Pracownia Jacopo Tintoretto

<https://primolevicenter.org/printed-matter/venice-a-symbol-of-jewish-history/>

[https://en.wikipedia.org/wiki/Tintoretto#/media/File:\(Venice\)_Casa_di_Tintoretto.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/Tintoretto#/media/File:(Venice)_Casa_di_Tintoretto.jpg)

Skąd gracze o niej wiedzą:



1Dom Tintoretto w Wenecji, Wikipedia

W dzielnicy Cannaregio, zamieszkałej przez Żydów, mieści się pracownia mistrza Jacopo Tintoretto. Nie łatwo tam trafić. Żeby się do niej dostać trzeba przebić się przez tłumy gęsto zaludniające dzielnicę. Co rusz przechodzień napotyka ulicznych handlarzy oferujących swoje towary. Można też trafić na drobnego rzeźmieszkę i pożegnać się ze swoją sakiewką.

Pracownia mistrza mieści się na parterze wysokiej kamienicy. Cała zawalona jest płótnami i malarskimi przyborami. Wchodzącego dławi ostry zapach farb. Zdaje się jednak, że mistrza nie ma. Nagle pojawia się czeladnik.

Giovanni, czeladnik malarski

Młody uczeń mistrza Jacopo, to człowiek z natury gadatliwy, jednak nieufny. Nieraz obrywał od mistrza, że zbyt chętnie dzieli się swoją wiedzą o pracowni tego uznanego weneckiego malarza. Po kolejnej burze od mistrza, trudno namówić go na zwierzenia. **Najlepiej zrobi to piękna kobieta (ŁT charyzmy w przypadku kobiety lub ŚT - mężczyzna) lub wypchana sakiewka (1 talar).**

Przekonany do zwierzeń, gotów jest każdego dokładnie oprowadzić po pracowni mistrza i pokazać mu obrazy przy których pracuje. Ostatnio jest to obraz przedstawiający pokutującą Marię Magdalę. Pozuje do niego piękna panna, podobno Wenecjanka z ważnej rodziny, ale bywająca tu incognito. Wie jedynie, że panna ma na imię Lukrecja. Wie także, że bywał tutaj pan Aleksander Chodkiewicz, ale ostatnio chyba kilka tygodni temu.

Mistrza Tintoretta nie ma w domu, bo pracuje obecnie w pałacu dożów nad wielkim obrazem pt. *Raj*, który nie zmieściłby się w jego pracowni.



Tintoretto, Pokutująca Maria Magdalena

https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Maddalena_penitente_by_Domenico_Tintoretto#/media/File:Tintoretto_-_Penitent_Magdalene_-_Google_Art_Project.jpg

5. Kantor bankiera Gaetano Ricco

Skąd gracze o nim wiedzą:

Informacje przekazał Fra Antonio.



Hans Holbein Młodszy, *The Merchant Georg Gisze*, ok. 1532

Niedaleko placu św. Marka znajduje się kantor bankiera Gaetano Ricco. Mieści się na parterze niepozornej kamienicy. W dawnych czasach bankierzy przyjmowali swoich klientów bezpośrednio na placach, zasiadając przy prostych ławach (wł. *banco*). Teraz służy temu niewielkie, ale schludnie urządzone pomieszczenie. Ściany wyłożone są pomalowanymi na zielono deskami a na środku znajduje się wielki, usłany bogatym kobiercem stół. Na półkach walają się książki i rachunki, wśród których dumnie zasiada pan Gaetano Ricco.

Bankier to młody człowiek, bogato ubrany i o dystygowanych manierach. Nie jest jednak zbyt rozmowny. Uważa, że tajemnica bankiera nie pozwala mu opowiadać o jego klientach i ich kłopotach. Odpowiednio przekonany może się jednak podzielić kilkoma informacjami (**ŚT**

charyzmy lub ŁT jeśli gracze zobowiążą się do spłaty długów Chodkiewiczów).

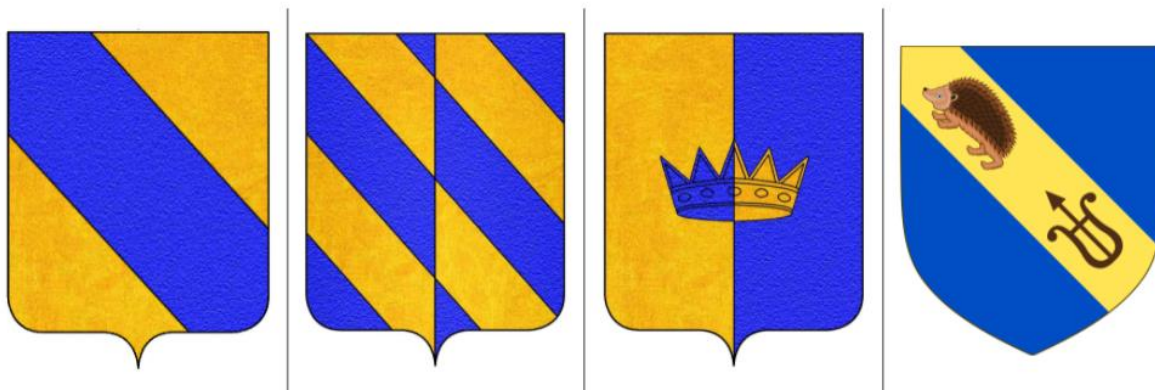
Potwierdza, że pożyczał u niego pieniądze pan Jan Chodkiewicz. Czasami dokonywał także zamiany polskich monet na weneckie. Skarży się, że teraz wszyscy chcą pożyczać pieniędzy, ale nie gwarantują spłaty pożyczki. Ostatnio np. zbankrutowała potężna patrycjuszowska rodzina Cornarich.

[https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Der_Kaufmann_Georg_Gisze_\(Holbein_der_J%C3%BCngere\)](https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Der_Kaufmann_Georg_Gisze_(Holbein_der_J%C3%BCngere))

“BRAVI” I ICH RODY

Gracze dowiadują się o “bravich”, którzy z pewnością porwali paniczów Chodkiewiczów. Są to zbrojni słudzy wielkich arystokratycznych domów weneckich. Dbają o bezpieczeństwo i honor swoich panów, nieraz sięgając w ich obronie po rapier, pistolet czy sztylet. To ludzie niebezpieczni i gwałtowni. Cieszą się złą sławą, wszczynając między sobą stale awantury. Ci zabijacy noszą z dumą stroje w barwach herbowych ich możnych panów. Jednak nie tak łatwo ich rozpoznać na pierwszy rzut oka, gdyż podobne barwy ma kilka rodów. Tak, żółto-błękitne noszą bravi rodów: Cornarich, Baffo, Erizzo i Morosini.

1. Ród Cornarich:
https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Coats_of_arms_of_the_House_of_Cornaro
2. Ród Baffo:
https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Coats_of_arms_of_the_House_of_Baffo
3. Ród Erizzo:
https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Coats_of_arms_of_the_House_of_Erizzo
4. Ród Morosini:
https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Coats_of_arms_of_the_House_of_Morosini



PAŁACE

(6) Pałac dożów



Najważniejszy po Bazylice św. Marka gmach Wenecji. Stąd wyruszy uroczysta procesja z dożą aby uczcić święto Wniebowstąpienia Pańskiego.

Jeśli gracze zdecydują się zasięgnąć języka w tym miejscu, to przede wszystkim będą mieć problem by dostać się do wnętrza w przeddzień święta. Małżeństwo Andreinich może mieć nieco większe szanse.

Czego można się dowiedzieć?

- Nikt z władz nie aresztował Chodkiewiczów. Nie słyszał także o żadnej awanturze z ich udziałem.
- Przekonani do rozmowy strażnicy lub niżsi urzędnicy mogą wyjawić nieco informacji - w zależności od okoliczności i potrzeb graczy. W przypadku problemów graczy z powiązaniem faktów i utknięciem w miejscu, tutaj mogą dostać informacje podane w sposób jaśniejszy, który pozwoli im ruszyć dalej (np. że jakaś rodzina, lub wprost, że Cornarich szykuje na jutro nieoczekiwany ślub z jakimś przybyszem z Północy).

W pałacu przebywa, nierzadko dzień i noc, **mistrz Tintoretto**.

(7) Pałac Cornarich

[https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Palazzo_Corner_della_Ca%27_Grande_\(Venice\)#/media/File:Canaletto_-_The_Grand_Canal_in_Venice_with_the_Palazzo_Corner_Ca'Grande_-_Google_Art_Project.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Palazzo_Corner_della_Ca%27_Grande_(Venice)#/media/File:Canaletto_-_The_Grand_Canal_in_Venice_with_the_Palazzo_Corner_Ca'Grande_-_Google_Art_Project.jpg)

W tym pałacu, siedzibie rodu Cornarich, uwięzieni zostali Aleksander i Jan Karol Chodkiewiczowie. Niewielki pałac jest wciśnięty między inne zabudowania. Wydaje się zwarty i niedostępny. Jedynie od strony kanału jest wąski chodnik wiodący ku otwartej bramie. Przed bramą zacumowane są gondole i dwie małe galery - fusty. Kręci się tu sporo ludzi Cornarich, zwykłej służby oraz zbrojnych. Wszyscy są zaaferowani przygotowaniami do święta.



Canaletto, *The Grand Canal in Venice with the Palazzo Corner Ca'Grande*, 1720s

Gracze mogą:

- podsłuchać rozmawiającą służbę, która krząta się na nabrzeżu wokół łodzi
- zbadać najbliższą okolicę
- wypytać sąsiadów

Czego się mogą dowiedzieć?

- Nazajutrz, podczas święta, odbędzie się ślub panicza Aleksandra z Lukrecją
- Wytrawni szpiedzy lub charyzmatyczni blagierzy mogą zdobyć informacje o zajmowanych miejscach w poszczególnych łodziach (patrz niżej)
- Mogą poznać imiona i plan obowiązków służby (np. aby któregoś z nich zastąpić)
- Dowiedzieć się, że główna galera ciągle jest remontowana i przyozdabiana w weneckim arsenale (gdyby chcieli się na niej ukryć nocą)

POMOC: gdyby gracze nadal mieli problem z połączeniem faktów, proponujemy rzucić im (dosłownie) koło ratunkowe. Gdy kręcą się wokół pałacu na ulicę upada kamień zawinięty w kawałek papieru. To króciutki list od Jana. Fortel ten można wprowadzić także w innym miejscu, gdyby gracze nie dotarli pod pałac. Wówczas Rostkowskiemu przynosi mu jakiś wyrostek (przekupiony posługacz z domu Cornarich).

Zbyt nieostrożni gracze, którzy zachowują się zbyt głośno lub zbyt długo wpatrują się w pałac mogą wzbudzić podejrzenie bravi. Początkowo mogą delikatnie zasugerować graczom, że powinni się oddalić, mogą ich nieco nastraszyć a w ostateczności, gdyby gracze np. siłą próbowali wdrzeć się do pałacu, będą go bronili.

BRAVO VENETIANO.



Szeregowi bravi

uzbrojeni w kordy, rapiery, halabardy, niektórzy także w arkebuzy.

Siła: 2, Wytrzymałość: 3, Zwinność: 4, Zmysły: 3, Mądrość: 1, Charyzma: 2

Dowódca bravi

uzbrojony w rapier i lewak

Siła: 2, Wytrzymałość: 2, Zwinność: 4, Zmysły: 5, Mądrość: 2, Charyzma: 4

Gondolier/wioślarz (walczy tylko w obronie życia)

Siła: 5, Wytrzymałość: 4, Zwinność: 3, Zmysły: 1, Mądrość: 1, Charyzma: 1

Jak gracze mogą uwolnić Chodkiewiczów?

Należy odwieść graczy od ataku na pałac. Nieliczni gracze nie mają szans w starciu z broniącymi swego domu członkami rodu, których chronić będą bravi a także służba. Bardzo szybko broniącym mogą przyjść na pomoc krewni a także straż miejska. Będzie to wszak napad.

Lepiej zaplanować odbicie podczas uroczystości zaślubin z morzem - podczas rejsu.

Gracze mogą spróbować:

- ukryć się na galerach Cornarich i zaatakować z ukrycia
- zdobyć własną łódkę i dokonać "abordażu"
- dostać się na galerę doży i postarać się o interwencję tego najważniejszego z urzędników
- pozyskać wsparcie ze strony najemnych zbirów lub bravi zwaśnionych rodów



Wenecka gondola

Flota Cornarich

Aby uczcić święto Wniebowstąpienia i wziąć udział w tradycyjnych regatach, rodzina Cornarich przygotowała dwie gondole i fustę. Mają one wypłynąć spod pałacu, w tej kolejności:

I.gondola: 2 gondolierów, Aleksander Chodkiewicz, Lukrecja Cornarii i jej brat Ezio Cornari, który ma dopilnować by nie zbiegł Aleksander

II.gondola: 2 gondolierów, Jan Chodkiewicz, matka Carolina oraz drugi brat Luigi Cornari

III.fusta: 10 wioślarzy, ojciec Giovanni, trzeci brat Marco oraz 4 uzbrojonych po zęby bravich



Fusta

Pałace Baffich (8), Morosinich (9), Erizzich (10)

[https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Palazzo_Bellavite_\(Venice\)](https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Palazzo_Bellavite_(Venice))

Te okazałe pałace należą do możnych rodów Baffich, Morosinich i Erizzich, które mają podobne herby, jak Cornari. Strzegą go liczni bravi, którzy nie lubią kiedy ktoś obcy kręci się w pobliżu. Łatwo więc ich sprowokować i wywołać awanturę.

Ród Baffich i Morosinich pozostaje skonfliktowany z Cornari. Ród Erizzich jest spowinowacony z nimi i gotów jest im pomóc.

ZAŚLUBINY Z MORZEM

31 maja 1590 roku, w Uroczystość Wniebowstąpienia Pańskiego, tradycyjnie odbędzie się także święto zaślubin Wenecji z morzem. Celebrowane jest uroczyscie od kilkuset lat. Doża wraz z senatorami i całymi władzami, na wspaniałej zdobionej galerze, w otoczeniu dziesiątek galer i setek gondol, potwierdzi panowanie Republiki nad Morzem Adriatyckim wrzucając doń złoty pierścień. Tradycyjnie odbędą się także regaty galer wystawionych przez najprzedniejsze rody weneckie w tym oczywiście Cornarich. To ostatni moment, żeby uratować młodych Chodkiewiczów. Po uroczystości będzie za późno. Na galerze Cornarich, w obecności doży i biskupa Wenecji, ma się odbyć także uroczystość rodzinna - przymusowy ślub Aleksandra Chodkiewicza z panną Izabelą.

MOŻLIWE ZAKOŃCZENIA

- Graczom uda się odbić Chodkiewiczów i kryjąc się w tłumie uciekną z Wenecji
- Graczom uda się odbić Chodkiewiczów, ale wywoła to nieprzyjemny skandal wymagający długich i przykrych tłumaczeń przed dożą
- Gracze zostaną odparci podczas ataku, może uwięzieni a nawet zabici?
- Gracze spóźnią się lub nie zdołają zapobiec ceremonii. Aleksander Chodkiewicz przestanie być kawalerem! Wstyd przed rodziną pozostałą na Litwie
- Inne...?



Canaletto, *Il Ritorno del Bucintoro al molo nel giorno dell'Ascensione*, 1730s



scenariusz II

UCIEKAJĄCA NARZECZONA

Wilno, 1600

ZAPOWIEDŹ

Młodziutka litewska księżniczka, **Zofia Olelkowicz-Słucka**, dziedziczka ogromnej fortuny kniaziów na Słucku i Kopylu, staje się przedmiotem matrymonialnej rozgrywki między swymi opiekunami. Zamknięta w wileńskiej kamienicy, oczekuje na wydanie za mąż. Sama ma jednak inne plany co do swojej przyszłości. Jako gracze będziecie mogli wcielić się w sługi księżniczki i pomóc jej wydostać się z pilnie strzeżonej kamienicy. Przemierzając ulice Wilna, zaznacie przygód z gatunku płaszcza i szpady. Poznacie uroki aranżowanych małżeństw w wielkich rodach i magnackie konflikty. Wszystko to w urokliwym, ale nie wolnym od sporów religijnych, Wilnie. Czy uda się przechytrzyć los i uratować damę w opałach? Wszystko w Waszych rękach!



Zofia Olelkowicz-Słucka, XVIII w.

WSTĘP

Celem sesji jest zapoznanie graczy z Wilnem przełomu XVI i XVII wieku. Dzięki rozgrywce poznają topografię stolicy Wielkiego Księstwa Litewskiego i zamieszkujące je społeczeństwo. Dowiedzą się także o konfliktach religijnych tego czasu i roli prawosławia w ówczesnym Wilnie. Gracze wcielą się w przedstawicieli orszaku księżniczki Zofii Olekowiczowej. Ich zadaniem będzie pomóc księżniczce w ucieczce ze strzeżonej kamienicy i bezpiecznym dotarciu do wyznaczonego punktu w Wilnie. Po drodze będą musieli zmierzyć się z licznymi trudnościami. Pozwoli im to wczuć się w warunki życia ówczesnej stolicy Litwy.

RYS HISTORYCZNY



Janusz Radziwiłł, przyszły mąż Zofii

Małżeństwa magnackie były ściśle związane z polityką rodową. Starano się zawierać związki z osobami z tej samej warstwy społecznej, odpowiednio majątnymi, których status zapewniałby awans nowo powstającej rodziny, a także pomyślność nawet dalszym krewnym. Pożądanymi partiami dla zawarcia małżeństw były dziedziczki wielkich fortun, szczególnie te pochodzące z rodów, które wygasły w linii męskiej. U schyłku XVI wieku, jedną z takich kandydatek, najlepszą partią małżeńską w całej Rzeczypospolitej, była Zofia z kniaziów Olekowiczów-Słuckich (1585-1612), córka kniazia Jerzego Olekowicza (zm. 1586) i Barbary z Kisków. Młodziutka księżniczka była jedyną spadkobierczynią tego potężnego niegdyś rodu, który wygasł po mieczu wraz ze śmiercią kniazia Jerzego.

Prawo Rzeczypospolitej nakazywało w takich sytuacjach, by opiekę nad nieletnimi objęli dalsi krewni, lub osoby specjalnie do tego wyznaczone. Książówna Zofia trafiła więc pod opiekę swego wuja, Jerzego Chodkiewicza. Kiedy ten umarł, opiekę przejął z kolei jego brat **Hieronim Chodkiewicz (1550-1617), kasztelan wileński**, krewny **hetmana Jana Karola** i jego brata **Aleksandra**. Obaj opiekunowie obiecali wydać książównę Zofię za mąż za **Janusza Radziwiłła** (1579-1620), syna **Krzysztofa "Pioruna"**, hetmana wielkiego litewskiego i wojewody wileńskiego.

Małżeństwo to mogło jeszcze bardziej ugruntować potęgę rodu Radziwiłłów na Litwie, co nie było w smak ambitnym Chodkiewiczom. Chciwi Radziwiłłowie z kolei nie zamierzali poprzestać na zdobyciu dóbr słuckich, ale zażądali jeszcze od Hieronima zwrotu zastawionych mu niegdyś majątków. W odpowiedzi, Chodkiewicz sprzeciwił się planom wydania Zofii za Janusza Radziwiłła, podając jako powód zbyt bliskie ich pokrewieństwo. Zdenerwowany hetman Krzysztof zażądał więc wypłacenia ogromnego odszkodowania za zerwane zaręczyny, zarówno dla niedoszłego męża, jak i teścia! Sytuacja stała się tak bardzo napięta, że spór skończył się w sądzie. Trybunał litewski przyznał rację Radziwiłłowi i zasądził wypłacenie odszkodowania. Chodkiewicz użył jednak swych wpływów, by za pomocą króla Zygmunta III, zmienić wyrok. Dla Radziwiłła było już tego za wiele. Rychło wybuchł wielki konflikt między potężnymi litewskimi rodami Radziwiłłów i Chodkiewiczów.

Krzysztof "Piorun" Radziwiłł zgromadził pod Wilnem ok. 6 tys. swoich stronników i wojsk nadwornych, które miały uwolnić kniaziównę Zofię, trzymaną pod kluczem w wileńskiej kamienicy braci Jana Karola i Aleksandra Chodkiewiczów i doprowadzić do ślubu w wyznaczonym terminie. Chodkiewiczowie byli jednak przygotowani na siłowe rozwiązanie i sami zebrali w mieście swoich ludzi. Synowiec Hieronima, Jan Karol, miał do dyspozycji ponad 2 tys. żołnierzy, a własną kamienicę przekształcił w prawdziwą fortecę, bronioną przez 24 działa. Król Zygmunt III usiłował pogodzić strony na warunkach kompromisu i odłożenia sprawy małżeństwa do przyszłego sejmiku. Nie chciano się jednak na to zgodzić. 6 lutego 1600 roku, mijał termin wydania księżniczki Zofii Radziwiłłowi. Wydawało się, że w Wilnie poleje się krew. Obie strony zdołały się jednak pohamować. Zdawały sobie sprawę, że wprowadzanie wojska w ciasne uliczki miasta i siłowe rozwiązanie będzie fatalne w skutkach dla stolicy Wielkiego Księstwa. Ostatecznie zawarli więc kompromis. Kniaziówna Zofia poślubiła Janusza Radziwiłła. Wojska zostały rozpuszczone. Podpisano oficjalną ugodę w trybunale oraz zawarto kontrakt małżeński. Pokój na Litwie został uratowany, ale Chodkiewiczowie i Radziwiłłowie nie zawarli szczerej zgody i wciąż byli w konflikcie.

W całej sprawie o zdanie nie zapytano głównej zainteresowanej, kniaziówny Zofii. Było to oczywiście zgodne z obyczajami epoki ale mogło bardzo utrudnić życie rodzinne świeżo zawartego małżeństwa. Skomplikowana była bowiem kwestia wyznania małżonków. Janusz Radziwiłł był kalwinem, znanym na Litwie jako protektor protestantyzmu. Ojciec kniaziówny Zofii umarł w wierze prawosławnej, matka jej zaś była katoliczką. Nie do końca wiadomo jakiego wyznania była sama księżniczka Zofia, która zasłynęła jednak jako przeciwniczka katolików i unitów i zapragnęła być pochowaną w cerkwi prawosławnej.

Na przykładzie kniaziówny Zofii widać jak bardzo skomplikowane były sprawy religijne w Rzeczypospolitej Obojga Narodów. Na przełomie XVI i XVII wieku w całym kraju narastała katolicka kontrreformacja. W miastach dochodziło do tumultów antyprotestanckich, zamykano zbory. Zawarta w 1596 roku unia brzeska, między częścią hierarchii prawosławnej i Kościołem katolickim, doprowadziła do starcia z prawosławnymi. Większa część wiernych cerkwi prawosławnej nie chciała się bowiem podporządkować unii. Z kolei większość hierarchii ją przyjęła, pozostawiając swoich wiernych. Prawosławie było w odwrocie. Przedstawiciele obu wyznań dopuszczali się różnych ekscesów i dochodziło do rozlewu krwi, rośli nowi męczennicy. Proces ten próbowali zatrzymać niektórzy magnaci, tacy jak Ostrogscy czy właśnie Zofia z

Olelkowiczów Radziwiłłowa, wspierająca prawosławie. Za swą działalność zyskała wdzięczną pamięć, a w 1983 roku została nawet kanonizowana przez cerkiew prawosławną.

STRESZCZENIE FABUŁY

Gracze wcielają się w grupę dworzan, bliskich towarzyszy młodej księżniczki Zofii, przebywającej pod strażą w kamienicy Chodkiewiczów w Wilnie. Dowiadują się od niej, że ta wcale nie zamierza biernie poddać się swemu losowi i poślubić Janusza Radziwiłła. Nie chce również być pod kluczem krewnych Chodkiewiczów. Panna ma zgoła inny pomysł na swoją przyszłość. Nie życzy sobie małżeństwa. Nie chce by z jej przyczyny wybuchła na Litwie wojna domowa między Radziwiłłami a Chodkiewiczami. Chce się udać do prawosławnego klasztoru, zostać jego ksienią i żyć jako niezależna kobieta, otoczona szacunkiem fundatorka i można protektorka zagrożonej wiary prawosławnej.

Kniaziówna Zofia już raz prosiła opiekunów o możliwość udania się samotnie na modlitwę do prawosławnego soboru. Wzbudziła tym podejrzenia i domyślono się jej planów. Teraz jest strzeżona bardzo surowo. Ponadto Chodkiewiczowie ściągają do niej jezuitów, by ci nakłonili ją do porzucenia schizmy. Najlepiej żeby została katoliczką, jak matka. Wówczas małżeństwo z protestantem Radziwiłłem stałoby się jeszcze bardziej niepewne. Zbliżyłaby się natomiast do swoich katolickich krewniaków, Chodkiewiczów. Pałac pełen jest zbrojnych. Ponadto, od i do Radziwiłła kursują gońcy, którzy próbują wynegocjować jakiś kompromis między dwiema skłóconymi rodzinami.

Sytuacja jest coraz bardziej napięta. Na ulicach Wilna zbierają się wojska Radziwiłłów. Żołnierze Chodkiewiczów szykują się do obrony. W pałacu ciągle coś się dzieje. Jest to ostatni moment na ucieczkę. W chaosie miasta, które za moment może stać się polem bitwy, ucieczka jest możliwa. Wierni słudzy i przyjaciele kniaziówny Zofii, robią wszystko by ją wydostać z potrzasku. Nie jest to jednak takie łatwe.

Trzypiętrową kamienicę można opuścić na wiele sposobów. Z niższych pięter - po murze. Może pomóc intryga i spryt, przebieranki, maskarada by oszukać strażników. Ludzie Chodkiewicza należą do wielu kategorii. Każdego z nich można oszukiwać na inny sposób, np. inaczej jezuitę, a inaczej pachołka. Poprzez odnalezienie na terenie kamienicy przydatnych materiałów (np. prochu, którym można coś wysadzić i odciągnąć uwagę straży). Można również używać przemocy fizycznej - ogłaszać strażników. Jednak Zofia zabrania bohaterom zabijania lub poważnego ranienia ludzi. Można użyć siły do przebicia się strychem do kamienicy sąsiedniej. Można też uciekać drogą przez piwnicę, do szynku znajdującego się w kamienicy z drugiej strony.

Po opuszczeniu kamienicy można szukać pomocy u różnych ludzi, w tym w szczególności wśród przedstawicieli prawosławnej społeczności Wilna (drukarnie prawosławne, cerkwie itd.). Można użyć zastraszenia lub zwinności i sprytu w

przekradaniu się ogrodami. Od Mistrza Gry zależy, z jakimi mieszkańcami Wilna chce skonfrontować graczy.

Zofia wybrała godzinę 3 nad ranem jako porę zbierania się do ucieczki. O 4:30 zwykle ktoś zagląda do jej komnaty. Bohaterowie mają półtorej godziny na opuszczenie pałacu niepostrzeżenie. Jeśli jednak będą robić hałas, mogą zwabić kogoś do swojej komnaty wcześniej.

ROZGRYWKA

Rozgrywka nie ma ściśle wyznaczonej kolejności scen. To od graczy będzie zależeć, jakie miejsca odwiedzą, kiedy i jak się tam zachowają. Dlatego też poniżej przygotowaliśmy opisy poszczególnych lokacji - kamienicy i Wilna. Celem graczy jest bezpieczne doprowadzenie księżnej do prawosławnego klasztoru.

Komponenty:

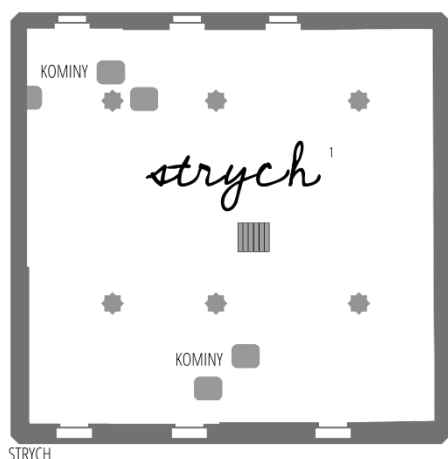
- 5 kart postaci
- Plan Wilna
- Plan kamienicy

Gracze będą się poruszać się najpierw po kamienicy a następnie po Wilnie przełomu XVI i XVII wieku. Pomoże im w tym jak najbardziej plastyczne przedstawienie topografii miasta, jego ulic, placów i budynków, a także ciekawych osób, które można spotkać po drodze. Pomocne będzie więc zrekonstruowanie wileńskiego uniwersum w roku 1600.

KAMIENICA WILEŃSKA

Wileński pałac Chodkiewiczów w roku 1600, to właściwie wielka kamienica, podobna do innych tego typu budowli. Jest dwupiętrowa, z przysadzistym, zdatnym do odparcia zbrojnego ataku parterem oraz wysokim strychem, przykrytym dwuspadowym dachem.

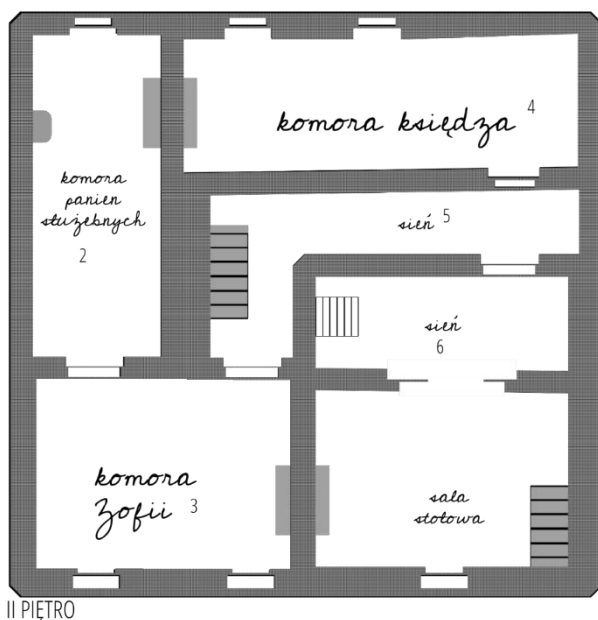
STRYCH (1)



Dość ciemne, słabo doświetlone wielkie pomieszczenie, wypełniają je kominy z licznych piecy w kamienicy.

Jedna przestrzeń przedzielona jedynie belkami. Bałaganu dopełnia jeszcze wielki czarny kocur, który łązi po całym strychu i poluje na myszy. Walają się tutaj różne worki z nieustaloną zawartością.

II PIĘTRO (piętro Zofii)



komora panien (2) - trzy sienniki na łóżkach; trzy skromne, drewniane skrzynie z pościelą i ubraniami. Niewielki kominek.

komora Zofii (3) - Umeblowane prostymi, drewnianymi meblami (stół, kilka krzeseł, łóżko Zofii, skrzynia ze skromną suknią dla Zofii). Skrzynie na ubrania, na pościel i okuta skrzynka - skarbcezyk. Na jednej ze ścian ogromny kominek.

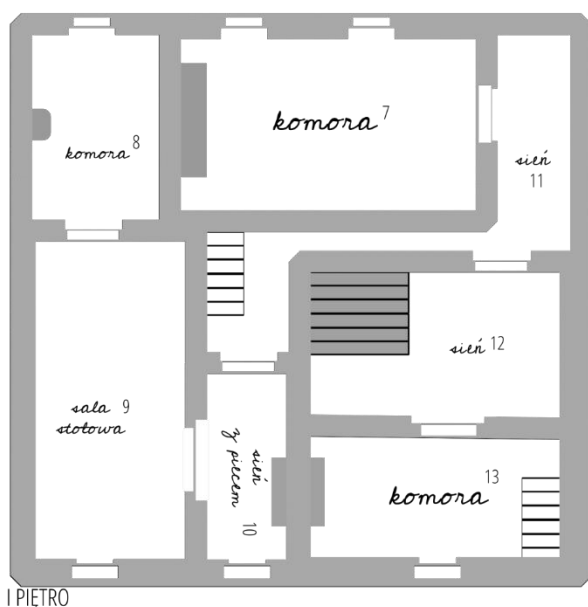
komora księdza (4) - Obok sali "kaplica" w której przebywa ksiądz

jezuity. Kilka świętych obrazów, kilkanaście książek, stół do pisania. Palą się świece; ksiądz pracuje do późna. Niewielki kominek.

podłużna sień ze schodami w dół (5) - ciemna pomieszczenie; w rogu pozostawione miotły i wiadro z brudną wodą

sala stołowa z sienią (6) - kilka drewnianych stołów i liczne ławy przy ścianach. Na jednym ze stołów okruszki chleba, dzban z resztką piwa, kilka kubków. Na jednej ze ścian wielki kominek. Na ławach przy stole **śpi dwóch hajduków**. **Z wąskiej sieni wyjście po drabinie na strych.**

I PIĘTRO (piętro Chodkiewiczów)



komora (7) - mieszkanie hetmana. Dwie duże holenderskie szafy (można się w nich zmieścić), potężne drewniane łóże i liczne skrzynie, w tym okuta skrzynia-skarbczyk. Na ścianach kilka sztuk broni. Duży komin.

komora (8) - śpią tutaj najbliżsi służący Chodkiewicza.

sala stołowa (9) - większa i bardziej okazała, niż ta na drugim piętrze. Są tu nie tylko ławy, ale i krzesła, zydle, podnóżki. Na ścianie wisi nawet portret starego Chodkiewicza.

sień wąska i sień z piecem (10 i 11)

sień i komora (12 i 13) - zajęte przez Gniewosza i hajduków. W sieni hajducy śpią pokotem na podłodze, na rozwleczonych ściennikach. W komorze śpi dowódca straży Gniewosz, w lepszych warunkach. Wielki kominek

PARTER

izba tylna (14) - **kuchnia**. **Kuchnia** bardzo zabałaganiona. W oczy rzuca się ogromny piec z otwartym paleniskiem. Na ruszcie piekło się bardzo długo jakieś stare mięsiwo. W kącie stoi duża beczka z wodą. Na ziemi wala się słoma, resztki jedzenia i pełno liści kapusty. W kącie łązi kura. W kuchni przesiaduje kucharz **Perełka**.

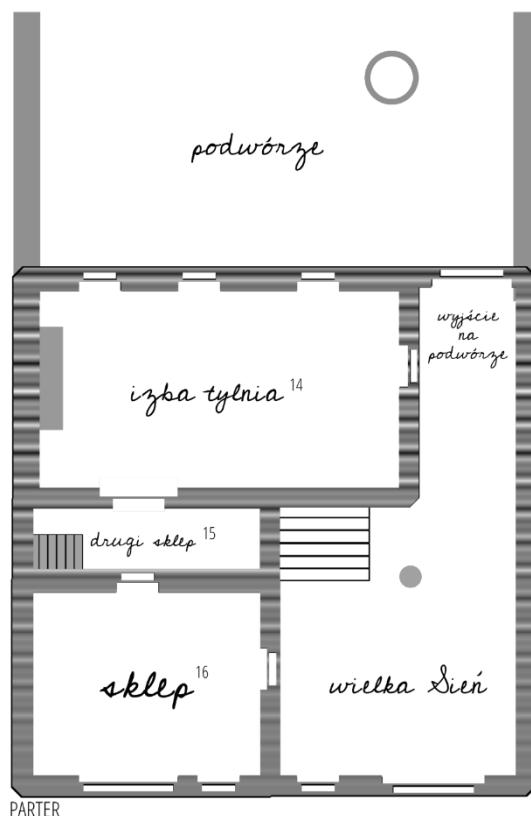
dwa pomieszczenia sklepione (15 i 16) - **tu** **trzymane są rozmaite części do naprawy powozów, koła, narzędzia, taczki, kosze i worki, których używają służący, gdy pan zajeżdża do pałacu i trzeba rozpakować jego rzeczy. Stąd zejście do piwnicy.**

piwnica/loszek - beczki z winem i inną zawartością, rozsypany proch. W okolicy można spotkać starego **hajduka Bekiesza**.

wielka sień - tędy zazwyczaj przejeżdżają wozy, kamienna posadzka tutaj najwięcej straży. **Hajducy** rozbudzeni, trzymają straż.

proch strzelniczy - jedna beczułka w wielkiej sieni na parterze strzeżona przez hajduków.

WYJŚCIE NA PODWÓRZE - STAJNIA I CHLEW: dwa konie, kilka świń i kur, kot; leży sporo gnoju i siana; studnia



POSTACIE W KAMIENICY

strażnicy parter



Hajducy z przełomu XVI i XVII wieku

Załoga liczy **10 hajduków** strzegących głównie parteru od strony frontowej. Mogą przemieszczać się po piętrach ale nie wolno im zaglądać do komnat Zofii i jej dworu. Ponadto przed bramą i w okolicach wartuje kolejnych 10 halabardników.

Są pod dowództwem **Jana Gniewosza**, starego oficera wojsk prywatnych Chodkiewiczów, który lubi trunki. Kiedy się napije robi się awanturniczy i chętnie próbuje się na szable ze śmiałkiem, który zechciał się z nim napić - można odciągnąć jego uwagę pojedynkiem.

(działa na Wydrę)

hajduk Bekiesz - stary, wysłużony żołnierz, niezbyt sprawny w boju więc powierzono mu opiekę nad prochem strzelniczym, miał zanieść całą beczkę do piwnicy ale sturlała się po schodach i rozwaliła - stąd w kamienicy wala się sporo rozsypanego prochu strzelniczego (działa na Tuszyńską)

“fraucymer” kniaziówny II piętro

W sali obok komnaty kniaziówny stale przesiadują jej wścibskie dwórki, które jak sądzi kniaziówna szpiegują ją dla Radziwiłłów lub Chodkiewiczów. Trzeba je jakoś zneutralizować, żeby poszły do swoich ulubionych zajęć/ dać im jakieś zadania/ sprawić by się obraziły. Oni wszyscy oczywiście dobrze znają graczy i kniaziównę.

panna Katarzyna - bardzo pobożna katoliczka, nawet dewotka, współpracuje z księdzem jezuitą aby skłonić kniaziównę do przejścia na katolicyzm albo na unię; regularnie zamyka się w jednej z komnat na prywatne modlitwy, lubi haftować i jest łasa na pochwały jej talentu. Straszna bałaganiara. W jednej z sal trzyma w kącie skrzynię z materiałami do szycia i haftowania, pełno nici, skrawków materii i innych łatwopalnych szpargałów.

(może Tuszyńska jej to podpalić żeby zrobić zamieszanie)

panna Urszula - bardzo wścibska kobieta, interesuje się życiem innych dwórek, szczególnie romansem Anny Koczanki z Łukaszem Wydrą, nie znosi tej ostatniej i gotowa nawet się z nią pobić. Można by ją zwabić do jednej z komnat i zamknąć.
(może odciągnąć ją Wydra albo poważna awantura z Koczanką)

panna Elżbieta - artystyczna dusza, śpiewa i recytuje. Zazdrości anielskiego głosu batiuszki. Chętnie poznałaby tajniki śpiewu.
(może odciągnąć ją batiuszka)





ksiądz jezuita Ignacy Odrzywolski - człowiek Chodkiewiczów, który ma się opiekować Zofią; nie lubi go Zofia i jej prawosławny dwór; człowiek bardzo przymilny i uprzejmy, ma za zadanie skłonić Zofię do przyjęcia katolicyzmu albo przynajmniej zaakceptowania unii brzeskiej; ma zapał misjonarski i chętnie wszczyna rozmowy na temat wiary (może zaczepiać Wydrę, batiuszkę i tatarzyną)

służba gospodarcza, parter, I piętro, strych

parobek Marcinek - kręci się stale między podwórzem a kuchnią i spiżarnią na parterze; pomaga przy wszystkich cięższych pracach gospodarczych, ale jego ogromną pasją są zwierzęta - dogląda koni, kilku świń i kur, stale towarzyszy mu stary chart myśliwski zostawiony w kamienicy przez Chodkiewicza, zwany Osman; Marcinek opiekuje się także kilkoma kotami a nawet oswojonymi szczurami.

(działa na batiuszkę)





kucharz Perełka - stary sługa Chodkiewiczów, który już dawno stracił smak i nie zna się na gotowaniu, stąd stale prosi o pomoc wszystkich ludzi napotkanych w kamienicy, by próbowali jego potraw i ocenili czy nadadzą się na pański stół - szczególnie lubiła mu wytykać błędy ochmistrzyni.
(działa na Tuszyńską)

pomywaczka Marta - zajmuje się sprzątaniem kamienicy i myciem garnków ale bardziej bałagani niż sprząta; słynie z tego, że stale przestawia różne rzeczy, gotowa nawet skrzynią zastawić drzwi, rozlewa wodę po posadzkach, zostawia brudne szmaty, bądź wiadro wody gdzie popadnie.

(działa na Koczanekę, Wydrę, batiuszkę)



WILEŃSKIE UNIWERSUM



Plan Wilna z XVI wieku

Wilno to stolica Wielkiego Księstwa Litewskiego, siedziba władzy królewskiej, reprezentowanej przez wojewodę. W Wilnie znajduje się także katedra biskupstwa katolickiego. Jeszcze w czasach jagiellońskich zbudowano tu nowe mury miejskie, mennicę, arsenał, młyny, most na rzece Wilejce, liczne szpitale i pałace nad którymi górował zamek królewski.

Wilno stanowi również stolicę kulturalną całego regionu. Często odbywają się tutaj debaty religijne, w szczególności między jezuitami a przedstawicielami innych religii. W 1599 odbył się tu zjazd protestantów i prawosławnych, którzy zawarli porozumienie o współdziałaniu w obliczu katolickiej kontrreformacji. W 1579 roku, król Stefan Batory ufundował tu Akademię, której prowadzenie powierzono jezuitom.

Wilno jest miastem wielojęzycznym. Słychać tu język polski, ruski i litewski. Tatarzy mówią po rusku lub polsku.

POSTACIE HISTORYCZNE

Zofia Olelkowiczówna - herbu Pogoń Litewska, księżna na Słucku i Kopylu, ze starego litewskiego rodu kniazowskiego, wywodzącego się od Olgierda. Jest jego ostatnią przedstawicielką. Córka księcia Jerzego Olelkowicza (zm. 1586) i Barbary z

Kiszków. Po śmierci ojca stała się jedyną spadkobierczynią jego ogromnej fortuny. Wychowywała się pod opieką Jerzego Chodkiewicza (stryja naszego hetmana).

Janusz Radziwiłł - syn Krzysztofa Mikołaja "Pioruna", narzeczony Zofii, dwudziestoletni młodzik. Kalwin.

Krzysztof Mikołaj Radziwiłł "Piorun" - ojciec Janusza. Hetman wielki litewski i wojewoda wileński. Wielka postać. Kalwin, bohater wojen batoriańskich, główna postać polityczna Litwy. Opiekun kalwinów, szczególnie po tym, jak w wyniku tumultu (1591) zniszczono w Wilnie zbór, a winnych nie ukarano.

Lew Sapieha - niegdyś zaufany człowiek Radziwiłłów; po latach podróży i religijnego zamętu ostatecznie katolik; fundator klasztoru bernardynek i kościoła św. Michała w Wilnie. Może być "sąsiadem" Chodkiewiczów, właścicielem sąsiedniego pałacu.

Piotr Skarga - ksiądz, jezuita, znany orator i kaznodzieja królewski; w latach 1579-1584 był pierwszym rektorem Akademii Wileńskiej. Działał na rzecz unii z prawosławiem, drukując w 1577 roku w Wilnie dzieło *O jedności Kościoła Bożego*. Prowadził polemikę z protestantami, rozpoczynając słynną „bibliomachię” z przywódcą kalwinistów wileńskich, Andrzejem Wolanem. Oto po wielu latach widział jak kwitło jego dzieło: prężnie rozwijała się nowo powstała prowincja litewska Towarzystwa Jezusowego, kończono budowę kościoła oo. Jezuitów pod wezwaniem św. Kazimierza, biskupem wileńskim był Benedykt Woyna, dawny uczeń Skargi z czasów kolegium.

Andrzej Wolan – polsko-litewski pisarz, tłumacz, publicysta, polemista i teolog protestancki epoki renesansu, przywódca kalwinów litewskich, sekretnarz królewski. (m.in. występo-

wał przeciwko przesadnej czci wizerunków Matki Boskiej na Jasnej Górze i w Wilnie) [Może wystąpić jako człowiek Radziwiłłów. Orędownik sprzymierzenia prawosławnych z protestantami. Starzec]

Melecjusz Smotrycki - duchowny, przywódca prawosławnych, przeciwnik unii, pisarz

Longin Karpowicz - jego wydawca (w 1611 roku z rozkazu Zygmunta III aresztowany)

URBANISTYKA

Wilno jest otoczone murem z 12 bramami. **Możemy założyć, że bramy miejskie są obstawione przez ludzi Radziwiłłów. Może jedna z bram nie jest pilnowana? Możemy się o tym dowiedzieć od sprzyjających nam osób, np. w drukarni brackiej.**

W XVII wieku naliczono 25 pałaców. Pomimo to Wilno jest nadal w miazdzącej części drewniane. **Możemy przyjąć, że jedynie ulica Wielka jest w całości murowana.**

Centralną arterię dla przybywających do Wilna tworzą ulice Rudnicka (do Bramy Rudnickiej), Wielka (z rynkiem Ratuszowym) i Zamkowa. Był to „trakt królewski” jeszcze wówczas nazywany via regia. Właśnie za bramą Rudnicką na przedmieściu Rudnickim, przy kościele Św. Stefana często organizowano uroczyste spotkanie najdostojniejszych gości miasta. Najbardziej okazałymi na tej drodze były ulice Wielka i Zamkowa — łączące miejski Ratusz i zamek Królewski.

Nasza kamienica znajduje się przy ulicy Wielkiej, przy trakcie królewskim. Na północy idąc ulicą Wielką dochodzimy do Zamku. Z kolei kierując się na południe mijamy zaraz Uniwersytet Wileński (jezuici), po kilku przecznicach Ratusz i rynek, na końcu klasztor św. Trójcy (później bazylianów), Ostra Brama (ale jeszcze bez ikony). **Możemy założyć, że przy tej ulicy znajdują się kamienice i pałace senatorów czy najbogatszych kupców. Ta droga może być mocno obstawiona przez ludzi Radziwiłła.**

Boczne uliczki mogą z kolei być zamieszkane przez rzemieślników, np. ulica Rzeźnicka. Między ludźmi tego pokroju najczęściej spotykamy złotników, których praca była najlepiej opłacana. Ale w sąsiedztwie swe budynki miało dwóch krawców, zegarmistrz, aptekarz, murarz, ślusarz, balwierz, zaś na ulicy Zamkowej kamienicę wynajmował malarz.

W mieszczańskich kamienicach tego czasu od strony ulicy najczęściej urządzano kramy lub zakładano szynk. Obok ulokowane były służące im pomieszczenia: magazyny, warsztat, pokoiki dla spisywania umów.

Wilno jest podzielone na **jurydyki**. Częścią władą magistrat, część jest we władzy horodniczego (zamek), część biskupia, część metropolitalna, część wojewodzińska.

Metropolita, czyli zwierzchnik metropolii kijowskiej, o dziwo zwykle rezyduje w Wilnie, gdzie ma nawet pałac. Aktualnie (rok 1600), po unii brzeskiej, panuje w tym temacie zamęt. Czy cała własność cerkwi przejdzie teraz na unitów? Od kiedy biskup Michał Rahoza przeszedł na stronę unii, prawosławni nie mają metropolity. Nieprzyjemna to sprawa.

Część wschodnia miasta (na wschód od ulicy Wielkiej) jest nazywana **“ruską”**. Tu znajduje się większość cerkwi, mieszka ludność ruskojęzyczna. **“Ruski rejon”** - mamy

tu przyjaciół, ale tu właśnie Radziwiłł zgromadził wojsko. Tutaj znajduje się większość kościołów i klasztorów prawosławnych. Działa ok. 16 cerkwi.

Po zachodniej stronie miasta ulokowane są katolickie kościoły, dwa zbory (kalwiński i luterński), oraz synagoga. Jest to tak zwana **Lacka strona**, którą lepiej omijać.

Poza miastem, w **Łukiszkach**, nad brzegiem Wilii **tatarskie zabudowania (meczet i szkoła)**.

Zbór kalwiński znajduje się w pobliżu naszej kamienicy. **Zbór luterński** bliżej Bramy Trockiej, sąsiaduje z synagogą. Te dwie społeczności - **Żydzi i luteranie** - mieszkają na zachód od Rynku w dużej liczbie. Żydzi w szczególności na ulicy Niemieckiej.

W Wilnie funkcjonuje kilka katolickich i różnowierczych **drukarni** oraz **papiernie**. Działają też "biblioteki" - m.in. królewska i kapitulna. Gdzieś (na Zamku?) mamy też **Metrykę Litewską**.

W Wilnie działa też **Trybunał**. Właściciele posesji mają obowiązek przyjmowania w gościnę deputatów trybunalskich: W innych przypadkach najpopularniejszym przywilejem było odpuszczenie obowiązku przyjmowania gości sesji trybunalskich, ale zachowując tę powinność na czas pobytu króla. Wielki trybunał zbierał się w Wilnie raz w roku, lecz nie był tak liczny jak dwór królewski z urzędnikami. Na sesje trybunalskie przybywało około 50 deputatów. Niekiedy jednemu przyznawano po dwie kwatery.

Możemy wprowadzić postacie, które przybyły do Wilna na posiedzenie Trybunału.

W Wilnie działało także wiele **łaźni publicznych**.

SCHRONIENIE W KLASZTORZE

Klasztor Bazylianów z Cerkwią Św. Trójcy, to imponująca budowla. Dawne drewniane zabudowania zostały zastąpione kamiennymi gmachami, ufundowanymi przez kniazia Konstantego Ostrońskiego.

Gdy mniszki dostrzegą i rozpoznają księżnę, natychmiast udzielą jej schronienia.

POSTACIE NA ULICACH MIASTA

UWAGA: Trzeba tak kierować fabułą, żeby to gracze musieli załatwiać sprawy z postaciami, a Zofia pozostawała anonimowa. Księżna może powiedzieć graczom, że ona przez cały czas ucieczki będzie milcząca i “zakwefiona”, by nie rzucać się w oczy. Dlatego to gracze muszą prowadzić rozmowy z postaciami.

Akademia Wileńska - studenci jezuicki przygotowujący się do przedstawienia ku czci Najświętszej Marii Panny, prezentującego jej życie i cudowne wniebowzięcie. Można by im podkraść kostiumy (liczne stroje aniołów w tym Archanioła Gabriela z ogromnymi skrzydłami, Maryi, św. Józefa, św. Anny itd.; jest też niewielki rydwan w kształcie chmury zwieńczony niebiańską koroną;) Zagadać, poturbować, przekonać.

Drukarnia bracka

Longin Karpowicz, prawosławny wydawca. Może nas schować na czas uniknięcia pogoni, może też nam przekazać wieści o wysłanniku Konstantego Wasyla Ostrońskiego (dalekiego krewnego, szczerego prawosławnego, który przejmując się losem Zofii), czekającym na nas przy Ostrej Bramie.

Na ulicy Niemieckiej możemy spotkać **Żyda, Eliasza Zalmana** u którego Łukasz Wydra wielokrotnie pożyczał pieniądze i nie zwracał długów. Żyd jest wściekły na niego i obiecał sobie, że rozprawi się z nim przy dobrej okazji. Teraz widzi, że Wydra jest w kłopotach i szantażuje go, że albo odda dług albo powiadomi Radziwiłłów z którymi ma jakieś interesy. Będą pewno zainteresowani, że takiego ptaszka jak Wydra trzymają na dworze przyszej pani Radziwiłłowej.

Zbór kalwiński - możemy tu spotkać dwa typy postaci: **pastora Marcina Tertuliana**, znajomego Łukasza Wydry, który poinformuje nas, która brama jest nie obstawiona; **innego kalwina, człowieka Radziwiłłów - Jana Krowickiego**, który zobaczywszy nas, będzie chciał nas zadenuncjować. Trzeba będzie go przekonać albo unieszkodliwić.

“Lackie” miasto - szlachcic, Rusin, katolik, pan Kazimierz Tuszyński, brat naszej ochmistrzyni. przyjechał na Trybunał przed czasem. Rozpoznaje Zofię i jest bardzo zdziwiony. Nie przepada za siostrą, bo ta odebrała mu jakimiś machinacjami, dzięki poparciu Olelkowiczów-Słuckich część majątku rodzowego.

MOŻLIWE ZAKOŃCZENIA

- Gracze szczęśliwie opuszczają kamienicę i docierają do klasztoru – księżna jest bezpieczna a bohaterowie uciekają z miasta (w obawie przed zemstą).
- Księżnej udaje się dotrzeć do klasztoru, ale bohaterowie muszą się poświęcić – są zranieni, pojmاني lub nawet zabici w trakcie przedzierania się przez miasto.
- Księżna wpada w ręce Radziwiłła, który myśląc, że gracze pracują dla niego, szczerze ich nagradza.



Pere Borrell del Caso, *Huyendo de la crítica*, 1874

- Gracze wywołują (wbrew błaganiom księżnej) bitwę pomiędzy Radziwiłłami a Chodkiewiczami i korzystając z zamieszania uciekają.

scenariusz III

NA DALEKIEJ PÓŁNOCY

Estonia, 1603

ZAPOWIEDŹ

Estonia jest już od kilku lat obiektem sporu między Rzeczpospolitą a Szwecją i terenem wojny. W tej surowej i mroźnej krainie, pełnej lasów i jezior, wojska obu stron zmagają się z sobą w dziwnym tańcu wojennym. Sporadycznie dochodzi do bitew, częściej do potyczek, najczęściej zaś wojska maszerują, zdobywają i bronią się w licznych zamkach. Te gęsto wyrosły tutaj w średniowieczu, kiedy ziemiami tymi władali Krzyżacy i Kawalerowie Mieczowi. Stanowią świetne punkty oporu i mogą być utrzymywane nawet niewielkimi załogami. Trudno bowiem skoncentrować tu na dłuższą większą armię. Wymaga to wielkich środków, pieniędzy i żywności, którymi obie strony nie dysponują. Aby walczyć, żołnierz potrzebuje nie tylko broni ale i zaopatrzenia. Surowy klimat, mroźna zima, chłód i głód są najgroźniejszymi przeciwnikami. Utrzymanie zamku w takich warunkach stanowi nie lada wyzwanie. Jako gracze będziecie mogli poczuć smak wojny, wcielając się w żołnierzy hetmana Chodkiewicza, wysłanych w specjalnej misji do jednej z takich fortec. Na miejscu okaże się, że zagrażają wam nie tylko trudności fizyczne, ale coś znacznie bardziej tajemniczego i strasznego. Czy wystarczy Wam sprytu, odwagi i mocnych nerwów by przeżyć? Sami się przekonacie!

WSTĘP

Celem sesji jest zapoznanie graczy z warunkami wojny polsko-szwedzkiej toczonej w Inflantach. Dzięki rozgrywce poznają skład ówczesnych wojsk Rzeczpospolitej, ich wielonarodowy charakter. Zaznajomią się z różnymi formacjami wojskowymi, ich metodami działania, uzbrojeniem. Poznają specyfikę działań wojennych, często polegających na obsadzaniu i utrzymywaniu zamków i innych punktów, zapewniających komunikację a więc panowanie nad terenem. Gracze będą mogli również zapoznać się z elementami estońskiego folkloru. Wciela się w żołnierzy hetmana Chodkiewicza wysłanych w specjalnej misji do zamku, którego utrzymanie w polskich rękach jest bardzo ważne dla przebiegu kampanii. Przeanalizują więc topografię Inflant i poznają kilka wybranych miejsc. Będą musieli jednak zmierzyć się

z wieloma trudnościami i postawią na szali życie swoich bohaterów. Pozwoli im to poczuć trudną dolę żołnierza wojny polsko-szwedzkiej na początku XVII wieku.

RYS HISTORYCZNY

Estonia, surowa, gęsto zalesiona, ale słabo zaludniona ziemia była od wieków powodem konfliktów i terenem wojen. W średniowieczu chętnie osiedlała się tutaj ludność niemiecka trudniąca się handlem, a także chrześcijańscy misjonarze. Szybko zyskali oni przewagę nad miejscową ludnością pochodzenia ugrofińskiego. Aby jeszcze lepiej ugruntować własne panowanie i zgermanizować te ziemie, Niemcy zorganizowali rycerski Zakon Kawalerów Mieczowych, który w 1237 roku poddany został władzy Krzyżaków. Odtąd funkcjonował jako gałąź zakonu podległa krzyżackiej regule i wielkim mistrzom. Bardzo szybko też ziemie estońskie, podobnie jak to miało miejsce w Prusach, pokryła sieć zamków warownych, będących ośrodkami władzy, centrami komunikacyjnymi i fortecami, strzegącymi kraju przed wrogiem.

Wraz z sekularyzacją Zakonu Krzyżackiego, Kawalerowie Mieczowi odzyskali niezależność, jednak również dni tego zakonu rycerskiego były policzone. W 1561 roku doszło do jego sekularyzacji, a ostatni mistrz Gotthard Kettler poddał inflanckie ziemie zakonne pod osobistą zwierzchność króla Polski Zygmunta Augusta. Z południowej ich części utworzono lenne księstwo Kurlandii i Semigalii, oddane we władanie byłemu mistrzowi. Północną część Estonii zajęła natomiast Szwecja. Było jednak wielu chętnych do objęcia inflanckiego dziedzictwa. Wkrótce wybuchł szereg wojen pomiędzy Rzeczpospolitą, Moskwą, Szwecją i Danią o opanowanie Inflant.

Wydawało się, że kres konfliktowi inflanckiemu położy polsko-szwedzka unia dynastyczna, zawarta wraz z wstąpieniem na tron Rzeczpospolitej, Zygmunta III Wazy w 1587 roku. Polacy liczyli, że król wypełni elekcyjne zobowiązania i doprowadzi do wcielenia Estonii do Rzeczpospolitej. Szwecja nie godziła się jednak na takie ustępstwa. Sytuacja zmieniła się zupełnie wraz z objęciem przez Zygmunta tronu w Sztokholmie, po śmierci ojca, króla Jana III Wazy w 1593 roku. Bunt szwedzkich poddanych i zdrada królewskiego stryja, Karola księcia Sudermańskiego spowodowały, że Zygmunt utracił szwedzkie dziedzictwo. Żeby je odzyskać, konieczne potrzebował pomocy Rzeczpospolitej, a ceną za to było przyłączenie Estonii. Odpowiedzią Szwedów zaś była wojna.

W listopadzie 1599 roku, wojska szwedzkie Karola Sudermańskiego wylądowały w Estonii i zdobyły Narwę. Wkrótce wyparły z kraju słabe załogi polskie i zajmowały kolejne miasta i zamki. Nie mogły im się przeciwstawić znacznie mniej liczne wojska polskie Jerzego Farena. W lutym 1601 roku Szwedzi dotarli aż do Dźwiny, a w kwietniu opanowali największe miasto, Rygę. Wydawało się, że całe Inflanty zostały utracone. Dopiero w takiej perspektywie, sejm polski zdecydował się na nowe podatki i zaciągi żołnierza. Do czasu aż nowa armia zostanie skompletowana, Inflanty miały być broniące nielicznymi wojskami litewskimi pod wodzą hetmana wielkiego litewskiego Krzysztofa Mikołaja Radziwiłła zwanego "Piorunem" dla podkreślenia jego szybkości w prowadzeniu działań ofensywnych. Sędziwemu hetmanowi pomagać miał młody, utalentowany militarnie starosta żmudzki Jan Karol Chodkiewicz. Relacje między obu wodzami z rywalizujących na Liwie rodów nie układały się jednak najlepiej. Pamiętnikarz Maskiewicz skwitował je nawet doraźnym stwierdzeniem, że "pan Radziwiłł wojewoda wileński natenczas i hetman wielki

litewski w Inflanciech został z panem Karolem Chodkiewiczem, starostą żmujdzkim, natenczas jak dwaj koci”. Dzięki talentom i uporowi wodzów litewskich, udało się jednak pobić Szwedów w czerwcu 1601 roku w bitwie pod Kokenhausen. Niedługo też nadciągnęła silna armia koronna, licząca ponad 15 tys. żołnierzy i 50 dział, pod dowództwem hetmana Jana Zamoyskiego a wraz z nią przybył również król Zygmunt III. W świetnie przeprowadzonej kampanii Polacy odzyskali Wolmar, Felin i Biały Kamień, gdzie też odznaczył się hetman polny koronny Stanisław Żółkiewski.

Rzeczpospolitej jednak nie starczało środków na dalsze prowadzenie wojny. Żołnierzom zaczęło wszystkiego brakować w nieprzyjazywnym północnym klimacie, na słabo zaludnionych i biednych ziemiach estońskich. Doskwierał głód i choroby. Mnożyły się dezercje. W takich warunkach, po opuszczeniu Inflant przez króla i Zamoyskiego, naczelne dowództwo objął Jan Karol Chodkiewicz. Na jego barki spadł wielki ciężar. Hetman musiał z własnych, skąpych środków opłacać żołnierzy. Armia polsko-litewska zmalała do 3 tys. nieopłaconych i obdartych żołnierzy. Sejm zwlekał z dalszymi podatkami. Chodkiewiczowi udało się jednak zablokować Szwedów w Dorpacie i odnieść świetne zwycięstwo, ruszając na odsiecz oblężonej litewskiej załodze w zamku Rakvere, 5 marca 1603 roku.

Wojna się przeciągała i stawiała coraz bardziej wyczerpująca dla obu stron. Jednak Szwedzi nie zamierzali odpuszczać. W 1604 roku Karol Sudermański koronował się na króla Szwecji jako Karol IX. Wymógł na szwedzkim parlamencie odpowiednie podatki i zgromadził armię zawodową, która znacznie lepiej mogła sobie



poradzić z doświadczonym wojskiem polsko-litewskim w otwartym polu niż chłopskie milicje. Karol ściągnął też wielu specjalistów i oficerów z Europy Zachodniej, by reformować swą armię według najlepszych ówczesnie wzorców niderlandzkich. Pomimo tego, 25 września 1604 roku Szwedzi znów zostali doszczętnie pobici przez Chodkiewicza pod Białym Kamieniem. Wyczerpanie wojsk polskich spowodowało jednak, że zwycięstwo to nie zostało wykorzystane, a działania w Inflantach na jakiś czas zamarły.

Kolejna kampania ruszyła w sierpniu 1605 roku, kiedy pod Rygą wylądował liczący 5 tys. żołnierzy korpus szwedzki Lennartssona. Wkrótce pojawił się także 4 tys. korpus Mansfelda. Szwedzi rozpoczęli oblężenie Rygi, najważniejszego miasta, portu i ośrodka handlowego Inflant. Hetman Chodkiewicz ruszył miastu na pomoc. Tymczasem pod Parnawą wylądował król szwedzki Karol IX z 5 tys. żołnierzy. Szwedzi mieli więc dużą przewagę liczebną nad wojskami hetmańskimi. Nie przeszkodziło to jednak Chodkiewiczowi odnieść świetnego zwycięstwa w bitwie pod Kircholmem, 27 września 1605 roku, która rozślawiła imię hetmana w całej Europie. Bitwa ta wyczerpała ostatecznie Szwedów, którzy przystali na zawarcie rozejmu, mającego obowiązywać do 31 października 1608 roku. Chociaż nie był w pełni przestrzegany i dochodziło wciąż do drobnych starć, to wojna inflancka przygasła. Sam hetman Chodkiewicz opuścił Inflanty i zaangażował się w wojnę domową, która wybuchła w związku z rokoszem Zebrzydowskiego. Ostatecznie trwały rozejm zawarto w 1611 roku.

Wojna inflancka okazała się konfliktem wyjątkowo wyczerpującym dla Rzeczypospolitej. Stara, tradycyjna polska sztuka wojenna opierała się na błyskotliwych i szybkich kampaniach w których dochodziło do decydujących bitew. Wojska polskie, świetnie przygotowane do walki w otwartym polu potrafiły zwyciężać o wiele liczniejszego przeciwnika i zmuszać go tym samym do zawarcia pokoju. Wojna inflancka się przeciągała. Szwedzi uparcie, nie zważając na kolejne klęski i wielkie straty, opanowywali miasta i zamki krok po kroku. Nauczeni porażkami unikali natomiast bitew w otwartym polu. Taka długotrwała wojna oblężnicza wymagała przede wszystkim zaciężnego żołnierza, piechoty i artylerii a więc ogromnych pieniędzy. Rzeczpospolita nie potrafiła zmusić się do takiego wysiłku. W przyszłości smutnym tego efektem była ostateczna utrata większej części Inflant z całą Estonią.

STRESZCZENIE FABUŁY

Jest koniec lutego 1603 roku. Estonię spowija surowa zima, duże mrozy i śnieżne zamiecie czynią z tej krainy wyjątkowo nieprzyjazne miejsce. Ludność miejscowa jest zmęczona i wyniszczona wojną. Aby się chronić przed grasującymi żołnierzami szwedzkimi i polskimi, biedni chłopci masowo uciekają w jedynie znane sobie lasy, zabierając ze sobą zapasy. Panuje więc głód i każdy kęs chleba jest na wagę złota.

Hetman Chodkiewicz zleca specjalną misję swym najlepszym żołnierzom (gracze). Mają dotrzeć do zamku Rakvere i dostarczyć tam potrzebne wsparcie. W drodze do zamku mogą liczyć na pomoc doświadczonego rotmistrza **Ernesta (NPC)**, brata komendanta tamtejszego zamku. Długa droga w chłodzie i o głodzie, wyczerpuje żołnierzy. Ci są jednak dobrej myśli, bo rotmistrz Ernest obiecuje dobre przyjęcie i odpoczynek w zamku. Niestety, kiedy docierają na miejsce okazuje się, że zamek jest pusty. Ani śladu załogi i zapasów żywności. Wkrótce znika także sam rotmistrz Ernest

i prowadzeni na wsparcie hajducy. Zostaje piątka graczy, którzy muszą walczyć o przetrwanie. Każda godzina bez jedzenia, snu i ciepła, pozbawia ich sił tak, że grozi im śmierć. Opuszczony zamek jest strasznym miejscem. Okolica jest opustoszała i niebezpieczna. Muszą więc za wszelką cenę wytrwać, oczekując na rychłe przybycie hetmana Chodkiewicza na czele głównych sił.

Graczy czeka więc dwudniowy pojedynek z własnymi słabościami natury fizycznej ale i psychicznej. Muszą przeżyć i wytrwać do nadejścia hetmana Chodkiewicza. Może uda im się także rozwiązać tajemnicę opustoszałego zamku i dziwnych wydarzeń, w których będą musieli uczestniczyć.

Dezercja załogi

Gracze będą mogli odkryć przykrą historię, która wyjaśni dlaczego zamek jest pusty. Otóż załoga pod dowództwem kapitana Magnusa, zniechęcona dotychczasową służbą, zdezerterowała, zabrała wszystkie zapasy i opuściła zamek. Bojąc się konsekwencji tego czynu, postanowili jednak zatrzeć ślady. Upozorowali więc, że zamek opustoszał na skutek jakichś tragicznych i gwałtownych działań, walk z nieprzyjacielem a może nawet działania sił nieczystych.

Paranormalne zjawiska

Gracze zetkną się z różnymi dziwnymi zdarzeniami, niewytłumaczalnymi w porządku natury i świata fizycznego. Mogą je tłumaczyć sobie jako efekt ogromnego wyczerpania, jakiemu poddani zostali żołnierze w trudnych warunkach. Głód, osłabienie, senność, zimno, mogą wywoływać halucynacje. Jednak te dziwne przypadki mogą przynależeć także do świata nadprzyrodzonego, w który wierzyło wielu ówczesnych ludzi. Ważne miejsce zajmują także w folklorze estońskim, pełnym duchów, zjaw i prastarych bóstw, które interesują się swoją ziemią i karzą najeźdźców, zakłócających jej spokój. Interpretacja będzie należała już do graczy.

ROZGRYWKA

KOMPONENTY

- 5 kart postaci
- mapa Inflant
- plan zamku Rakvere
- kafelki okolicy zamku
- znaczniki ran, odmrożeń i lęków - do samodzielnego stworzenia

MECHANIKA ODMROŻEŃ ORAZ LĘKÓW

Oprócz standardowych ran (czerwone znaczniki) gracze mogą otrzymywać także znaczniki odmrożeń/osłabienia/wyglodzenia. Za każdym razem gdy wpadną do zimnej wody, zostaną pozbawieni ubrań lub po prostu zbyt długo przebywają na otwartej przestrzeni, otrzymują niebieski znacznik. Znaczniki te można usuwać dzięki ogrzaniu się przy ogniu, ciepłym posiłku czy odpoczynku w ciepłym i suchym miejscu.

Za każdym razem gdy gracze będą świadkami czegoś dziwnego, strasznego, budzącego ich niepokój, powinni otrzymać znacznik lęków. Znaczniki w liczbie równej charyzmie powodują, że gracz traci pewność siebie, zaczyna zarażać innych swoimi niepokojami. Znaczniki w liczbie dwukrotnej wartości charyzmy oznaczają całkowity upadek woli życia i otepienie. Mistrz gry nie powinien wyjaśniać, czym są i jak działają znaczniki lęku.

ODPRAWA



Portret Jana Karola Chodkiewicza, pocz. XVII w.

żywności, których akurat brakuje w waszym obozie, załoga odczuwa zaś brak ludzi. Przewodnikiem w tej wyprawie ma być również doświadczony oficer, obeznany z okolicą, **rotmistrz Ernest (NPC)**, brat komendanta zamku Rakvere, **kapitana Magnusa (NPC)**.

Mistrz Gry może użyć do odprawy historycznej mapy Inflant i wyjaśnić pokrótce kontekst wojny oraz aktualną sytuację militarną.

Rozgrywka rozpoczyna się w obozie wojskowym, w namiocie hetmana Chodkiewicza, w którym zbiera się czwórka wojskowych i towarzyszący im cywilny parlamentariusz (gracze, patrz karty graczy). Czekając na hetmana zapoznają się ze sobą. Wreszcie przybywa hetman i przekazuje całej grupie rozkaz. Mają wykonać bardzo ważne zadanie, od którego może zależeć los kampanii. Mają udać się do zamku Rakvere i przyprowadzić tamtejszej załodze, wyczerpanej długimi walkami i brakiem wiadomości o reszcie sił hetmańskich, potrzebne wsparcie. Setka wypoczętych hajduków oraz tak doświadczeni żołnierze na pewno utrzymają zamek. Na szczęście wiadomo, że w zamku znajdują się jeszcze całkiem pokaźne zapasy

rotmistrz Ernest (NPC)



PODRÓŻ

Oddział 100 hajduków na czele z naszymi oficerami (gracze) i rotmistrzem Ernestem wyrusza w drogę do zamku Rakvere. Do pokonania mają ok. 13 mil (tj. ok. 120 km). Wyprawa w trudnych warunkach pogodowych i ze skąpymi zapasami żywności potrwa więc ok. 6 dni. W drodze rotmistrz Ernest uspokaja żołnierzy, że zamek już niedaleko, a tam zostaną dobrze ugoszczeni przez jego brata komendanta Magnusa. W zamku nie brakuje bowiem zapasów żywności. Potrzebne jest tylko jak najszybciej wsparcie nowych i wypoczętych żołnierzy i doświadczonych oficerów (graczy), którzy wzmocnią obronę.

Droga obfituje we wszystkie trudności wojny. Oddział i oficerowie (gracze), długo maszerują w chłdzie i często o głodzie, bo racje wydane przez hetmana Chodkiewicza ledwo wystarczają na kilka dni. Dwie ostatnie noce wszyscy spędzają na biwaku. Trudy są coraz większe, więc wszyscy marzą o ogrzaniu się, zjedzeniu do syta ciepłej strawy, łyku gorzałki, która rozgrzeje przemarznięte ciała i długim śnie.



Hajducy (piechota polska) z Rolki Sztokholmskiej, pocz. XVII w.

DZIEŃ PIERWSZY I DRUGI

Właściwa rozgrywka zaczyna się w dniu w którym gracze zbliżają się do zamku. Odtąd inicjatywa przechodzi w ich ręce. Rolą Mistrza Gry będzie plastyczne przedstawienie przestrzeni w której znajdują się gracze.

Gracze poruszają się po zamku i okolicy, szukając środków umożliwiających przeżycie (jedzenie, źródła ciepła itp.). Usiłują również rozwiązać zagadkową historię pustego zamku.

Mistrz Gry oblicza czas, liczy dni do przybycia głównych sił hetmana Chodkiewicza. Ten powinien pojawić się trzeciego dnia.

MOST

Stare pokrzyżackie zamczysko wznosi się na niewielkim pagórku, który góruje nad okolicą po horyzont porośniętą lasem. Wiedzie do niego dogodny trakt, który jednak przechodzi przez wąski i dość stromy jak na warunki Estonii, jar. Przez jar przepływa także niewielka rzeczka, o tej porze roku skuta lodem. W celu ułatwienia komunikacji nad jarem zbudowano już dawno temu most, szczególnie ważny dla wojska, które przechodziło tędy z ciężkimi wozami taborowymi i armatami. Teraz jednak most został uszkodzony i konieczna jest jego naprawa.

Mistrz gry dba o to, żeby gracze koniecznie musieli rozdzielić się z prowadzonym oddziałem hajduków, który nie dotrze wraz z nimi do zamku. Aby sprowadzić pomoc i jak najszybciej odpocząć, gracze sami idą do zamku. Po drodze mogą przydarzyć się im różne, niesympatyczne wypadki.

Hajdacy z kapitanem Istvanem zostawiają naprawić most i uprzątnąć drogę, aby mogły przejechać wozy z zaopatrzeniem, a także, za kilka dni, armia hetmana.

Do zamku wyruszają gracze i rotmistrz Ernest (NPC). Muszą jednak ruszać pieszo, bo sanie nie przejadą przez jar, a most wydaje się w fatalnym stanie. Konno

przeprowadzić może się tylko Mustafa. Odległość od zamku wynosi kilka kilometrów - góra 2-3 godziny marszu.

Dominującymi problemami są **przemarznięcie, zmęczenie i głód**.

DROGA DO ZAMKU - droga się zwęża, las staje się gęściejszy, jakby wychodził wprost na drogę, wydaje się, że teren jest bagienny

Gracze mogą zdać test **zwinności (ŚT)**. Gracz, który wyrzucił najmniej doświadczył mroźnej kąpieli. Gdy oddalił się na stronę pośliznął się na zlodowaciałej kałuży i wpadł po pas do wody. Pozostali mogą pomóc mu się wydostać **(ŚT siły)**.

Gracze mają jeszcze gorsze humory, są jeszcze bardziej wyziębieni i głodni.

ZAMEK



Ruiny zamku Rakvere

Gracze powinni przeżyć szok. W ostatnich dniach słuchali zapewne o gościnności Magnusa i warunkach, w jakich ugości przybyszów. Tymczasem rzeczywistość będzie zupełnie odmienna. Zamek jest opustoszały i Ernest nie ma pomysłu, co się mogło stać. Gracze też powinni być zaskoczeni i zaniepokojeni. Zapewne zdecydują się przeszukać zamek i poszukać jakiś śladów a także rozgościć się - ogrzać i posilić.

Poniżej pomysły na lokacje w obrębie zamku.

Ogólny opis zamku

Przed żołnierzami wylania się jakby z mgły, zwalisty gmach starego zamczyska, które góruje nad pustą okolicą. Otaczają go zasy śniegu pokrywające gdzieś rozsypane smętne mogiły. Nie ma na nich krzyży, czasami narzucony kamień a najczęściej sterty kości, rozwleczone przez dzikie zwierzęta. Przy drodze wiodącej do zamku i w płytkiej fosie walają się szczątki oręża, kawałki zbroi, hełmy, połamane piki i inne żelastwo.

Zamek spowija bardzo nieprzyjemna, gęsta mgła, przez którą mało co widać. Na murach nie ma żołnierzy, tak charakterystycznej dla fortecy krzątaczki i czujnych strażników. Tylko ptaszyska przelatują nad starymi murami, wydając złowrogie krakanie.

Dni świetności zamku należą dawno do przeszłości. Obecnie jest w nienajlepszej kondycji. To bardziej element warownego obozu niż kamienna forteca. Mury zamku dolnego prawie zupełnie leżą w ruinie. Zamek górny jest w dobrym stanie, ale zbyt ciasny dla artylerii i broni palnej. Dawno zasypana fosa, to niewielki rów wypełniony śmieciami i śniegiem. Żołnierze mogą natknąć się w tym bałaganie na różne dziwne i przerażające rzeczy (które ogranicza tylko wyobraźnia Mistrza gry). Na próżno zaś szukają roty piechoty węgierskiej, która miała strzec zamku pod dowództwem kapitana Magnusa.

Trup strażnika

Kilkaset metrów przed zamkiem, przy drzewie siedzi człowiek, hełm ma opuszczony nisko na oczy. To dziwne, że zasnął w tej zamieci. Po podejściu bliżej BG orientują się, że człowiek ten jest martwy. Chyba zamarzł.



Uproszczony plan zamku (praca własna)

I. FOSA

Zamek otacza dość głęboka ale sucha fosa. Walają się w niej części połamanego wozu, części zniszczonego uzbrojenia. Wygląda na to, że jeden odcinek fosi zamieniono na cmentarz... Fosa zasilana jest rzeczką (teraz zamarzniętą) W tym gruzowisku można znaleźć coś pożytecznego.

II. MURY

Zamek jest w nienajlepszej kondycji. Składa się z dwóch części. Widać znaczne ubytki murów, w niektórych miejscach zwałiska umożliwiają wspięcie się na kurtynę muru. Kilka miejsc jest pospiesznie zastawiona palisadą.

III. MOST ZWODZONY I BRAMA DO DOLNEGO ZAMKU

Most jest w kiepskim stanie, brakuje kilku belek, a inne są zbutwiałe. Co więcej, zerwane są łańcuchy, które umożliwiały jego zamknięcie. Brama jest wyłamana i porzucona; leży w fosie.

Rotmistrz Ernest, jak się wydaje, jest zszokowany. Tłumaczy się gęsto, że jego brat na pewno musiał opuścić zamek z jakiegoś ważnego powodu. Być może dowiedział się o jakimś szwedzkim oddziale w pobliżu?

IV. DOLNY ZAMEK

Znaczna część muru leży w gruzach. Właściwie to przedpole obrony, które umocniono na środku prymitywnym ziemnym bastionem. Wielkie stajnie całkowicie w gruzach. Wala się pełno gratów, połamanych części wozów i elementów oręża, nawet kości końskie. Bałagan jak na pobojuwisku. Jedna armata ustawiona na prymitywnej barykadzie na wprost bramy wiodącej na zamek górny.

Majdan zamku dolnego - wyniki przeszukiwania (w zależności od wyników testów lub poświęconego czasu)

- majdan - ślady krwi (**TT zmysłów** - świńska), przewrócony wóz chłopski, roztrzaskane wozy (na spalenie?), armata (ćwierćkartauna 120mm) zagwożdżona (niewprawnie, w pośpiechu, **LT siły** - wyciągnięcie gwoźdźcia).
- Stajnie - resztki słomy, worek zgniłego owsa, drabina
- Obora i kurnik - 4 jaja
- Kuźnia - 5 podków, zniszczony miech, młot kowalski i kowadło,
- Kuchnia - drewniane naczynia, mały garniec sera, **garniec miodu**, świeca woskowa
- Wieża podkowiasta - 2 hakownice z prochem i kulami

Uwaga: ważne aby gracze koniecznie znaleźli jedzenie i posilili się. Kluczowy jest garniec miodu, który zaprawiony jest tajemniczą **żywicą**. Żywica ta powoduje halucynacje, które odpowiadają za wszystkie nadprzyrodzone wydarzenia w okolicy, a które już wkrótce przydadzą się graczom. Żywicę do zamku dostarczył zapewne szaman Juku, który w ten sposób mści się za krzywdy wyrządzone jego ludowi i jego ziemi.

V. ZAMEK GÓRNY

- Brama
- majdan
- Kwatery żołnierzy - kapciuch z tytoniem,
- Wieża zachodnia - torba myśliwska i kordelas, trofea myśliwskie, wnyki

- Wieża wschodnia - 1 hakownica, pochodnia, zrzucone na stos elementy odzieży, wyposażenia, broni (halabarda, zwyczajne szable i miecze piechoty, kałkan, misiurka)
- Wieża główna - 1. piętro - izba kapitańska, niedopalone papiery (**ŚT mądrość** - wyglądają na korespondencję ze Szwedami, pusta butelka po winie, skórki po pomarańczach, pestki winogron, kilka listów w obcym języku (**LT - po szwedzku, TT - zrozumienie - propozycja kapitulacji**), 2. piętro - brudne posłania żołnierzy.
 - zejście do lochów - drzwi wymagają wyłamania (**TT siły**) lub otwarcia kłódki wytrychem (**ŚT zwinności**).

W czasie przeszukiwania zamku pierwszego dnia daje się słyszeć od czasu do czasu pobrząkiwanie łańcucha. Nie można jednak odgadnąć, skąd ono dochodzi (to przebudzony, obłąkany Niemiec z lochów, przewraca się z boku na bok).

VI. LOCHY



W lochach gracze mogą znaleźć obłąkanego, przykutego do ściany Niemca - **Johanna Farensbacha**. Udany **TT mądrości** pozwoli graczom wyciągnąć z niego informacje. Polecamy odegrać też scenę, w której gracze zadają pytania w konwencji “tak/nie” a mistrz gry kiwa odpowiednio głową. W pewnym momencie Johan może stracić przytomność. W zależności od tego, jak im pójdzie, mogą się dowiedzieć:

- że Niemiec jest obłąkany - pragnie tylko śmierci
- że jest ojcem zbiegłego dowódcy - Magnusa - i naszego rotmistrza Ernesta
- że oddział Magnusa zdradził
- że zamek i cała okolica jest przeklęta

Johan wymaga opieki (**ŚT mądrości**) i nakarmienia, inaczej szybko skona.



Wyjaśnienie: Niemiec w lochu to ojciec komendanta zamku, który zniknął wraz z załogą. Okazuje się, że to dawny kawaler mieczowy, który po rozwiązaniu Zakonu wstąpił na służbę polską. Bezskutecznie próbował powstrzymać swego syna przed zdradą. Ten, ogarnięty złym wpływem zamczyska nie zważał na rady ojca. Nie był go jednak w stanie zamordować, więc nieszczęśnika pozbawił języka i zamknął w lochu.

Nieszczęśnik chciałby nam przekazać wiadomość, że zamek jest przeklęty i ma złowieszczy wpływ na każdego kto się z nim zetknie. Najstraszniejszym tego przykładem jest zdrada i okropny czyn syna popełniony wobec własnego ojca.

Możliwe aktywności graczy na zamku

- Przeszukiwanie kolejnych lokacji
- Posilenie się
- Wyspanie
- Trzymanie warty
- Ocena stanu umocnień zamku

NOC

Nocą zamek będzie próbował opuścić niezauważenie

Ernest.

Odkrył co stało się z załogą i jego bratem i postanowił odszukać Magnusa. Jeśli gracze postanowią wystawić

wartę, to w czasie swojej kolejki Ernest zniknie (zabierając wierzchowca jeśli takowego ma Mustafa i pozostałe zapasy).

OKOLICA

Kluczowym elementem zabawy jest plan okolicy przedstawiony na dwustronnych kafelkach, które przedstawiają okolice zamku. Gracze chcąc opuścić zamek muszą wskazać, w którą stronę chcą się udać. Mistrz gry odsłania odpowiednie **kafelki** i snuje opowieść. Kafelki są ponumerowane. **Czasami gracze pobiędzą a niezdanie TT zmysłów spowoduje, że znajdą się na innym, sąsiednim kafelku.** Gracze powinni mieć wrażenie, że są zagubieni, że daną drogą już szli, lub, że ktoś ich obserwuje.



A. WIOSKA (22-24)

Walki, które toczyły się pod zamkiem kilka miesięcy temu zupełnie spustoszyły okolice. Z dawnych wiosek estońskich została tylko jedna, reszta się spaliła. Ta jedna, jedyna wioska znacznie się wyludniła. Ludność zbiegła, chroniąc się przed okrucieństwami wojny i głodem, który zaczął panować w tej zniszczonej bojami okolicy. Zapasów żywności i paszy dla koni ledwo starczało dla wojsk. Ludność nie mogła się wyżywić. Nieraz też musiała znosić okrucieństwa ze strony rozbrykanego żoldactwa... woleli się więc wynieść.

Pozostało tylko kilka niespalonych chat i pojedyncze osoby, przeważnie starcy, którzy krzywym okiem patrzyli się na każdego przybysza, czy to wojskowego czy cywila. Zdawali się podobni jakimś cieniem sunącym po lasach... bliższym mogiłom, niż żywym. Za to okolice obfitowały w groby czy to pojedyncze, czy na niewielkich cmentarzach, oznaczonych czasami tylko jakimś krzyżem lub kamieniem, częściej stertami kości rozwleczonymi przez dzikie zwierzęta z płytkich grobów. Przy drodze i pod zamkiem wałyły się też szczątki oręża, kawałki zbroi, hełmy, połamane piki i inne żelastwo, na które nie połasiła się okoliczna ludność. Oczywiście, tak cenne rzeczy jak buty, czy ciepła odzież zniknęła od razu po bitwie.

A.1. SAUNA

Charakterystycznym elementem estońskiej codzienności, już od bardzo dawnych czasów były sauny. Oczywiście we wiosce pod zamkiem również jest sauna, do której mogą się udać gracze. Ceną będzie jednak kontakt ze zjawiskami paranormalnymi.

Przed wami większy, drewniany budynek z otwartymi drzwiami. Nagle zza budynku wylania się kobieta, niemal naga, i zmierza w kierunku drzwi. Odwraca się i uśmiecha, po czym znika wewnątrz izby.

Gracz może spróbować powstrzymać się od chęci udania się za dziewczyną. **Trudność testu (charyzma)** zależna jest od **kochliwości** postaci:

1. - ŚT - 15
2. - TT - 20
3. BT - 25

Niezdanie testu powoduje, że gracz wkracza do środka.



Vitaly Gavrilovitsj Tichov, *W rosyjskiej bani*, 1916

W saunie jest przyjemnie ciepło. Pospiesznie się rozbierasz i kładziesz na ławie by w błogim cieple nieco odpocząć, zebrać myśli i jakoś poukładać sobie w głowie te nieprawdopodobne wydarzenia, których doświadczyłeś. Ze zdziwieniem jednak odkrywasz, że nie jesteś sam. Towarzyszą ci cztery kobiety... młode, roześmiane twarze... zupełnie nagie estońskie wieśniaczki! Sam już nie wiesz czy to sen czy jawa.

Dziewczęta przyjaźnie się uśmiechają i trąkają coś między sobą w nieznanym ci języku... nie ważne co mówią, jest bardzo przyjemnie. Czujesz jak krew gwałtowniej krąży w całym twoim ciele. Z każdą sekundą jest coraz bardziej gorąco. Nie możesz się oprzeć by nie zbliżyć się do jednej z dziewcząt... gwałtownie chwytasz ją i obejmujesz swymi ramionami.

Jakby na dany znak, jej koleżanki wyciągają do ciebie swoje ręce. Nagle aż zasyczałeś z bólu. Czujesz dłoń jednej z dziewcząt na twoich plecach...parzy jakby była rozgrzaną do czerwoności, żelazną rękawicą! Czujesz, że gorąco jest nie do zniesienia. Chcesz wyrwać się spod otaczających się ciał dziewcząt i zaczerpnąć nieco powietrza.

Sam już nie wiesz co się dzieje. Szarpiesz się by wyzwolić się z uścisków dziewcząt, kiedy z trzaskiem i błyskiem piorunów... dziewczęta znikają jedna po drugiej! Żar który bucha z sauny jest nie do wytrzymania! Tamuje oddech, parzy ciało.

Dobiegasz do drzwi i szarpiesz z całych sił... nie puszczają! Dale się szarpiesz, instynktownie walcząc o życie. Zdaje ci się, że żar rozsadzi ci zaraz głowę... Trzask... Drzwi właśnie puściły i z hukiem lądujesz w śnieżnej zaspie.

Wyważenie drzwi wymaga **ŚT siły**. Pozostali gracze, jeśli są na zewnątrz, zauważą, że drzwi zostały zamknięte od zewnątrz na skobel. Nie będą umieli sobie tego wytłumaczyć.

A.2. RUINY CEGLANEGO KOŚCIÓŁKA

Wioska zbudowana jest w całości z drewna. Dziwnie więc wygląda na tym tle, jeden ceglany budynek. Bardzo prosty i ciasny, okazuje się starą kaplicą. Pod ścianą na wprost wejścia znajduje się skromny ołtarz nad nim wisi uszkodzony, pusty krzyż.

Zbliżacie się do ołtarza. Ze zdziwieniem odkrywacie, że jest pokryty krwistoczerwonym napisem: TARRA AVITA

TT Mądrości pozwoli odkryć, że to pogański napis przywołujący na pomoc boga Tarra "Tarra pomóż nam".

A.3. CHATY

*Kilka niewielkich, drewnianych chat z porzuconym sprzętem i resztkami zapasów. **LT zmysłów** pozwoli odszukać trochę suszonych grzybów i owoców.*

Wędzone rybki

Wioska wydaje się zupełnie opuszczona. Z jednego komina jednak unosi się delikatnie strużka dymu. Na pewno ktoś tam jest. Podchodzisz bliżej. Nie możesz uwierzyć swemu szczęściu. Okazuje się, że to wędzarnia. Wchodzi do izby, którą wypełnia wspaniała woń wędzonych ryb. Dziesiątki smakowitych rybek zwisa spod powały. Już się obлизujesz i chcesz sięgnąć po jedną, gdy na swoim ramieniu czujesz jakąś ciężką dłoń. Odwracasz się i widzisz potężnej postury estońskiego chłopca. Nie ma wobec ciebie wrogich zamiarów ale jest bardzo surowy. Mruczy coś pod nosem i gestem wskazuje ci żebyś usiadł. Bierze jedną z ryb, nakłada ją na widelki i umieszcza w piecu z którego bucha jakiś dziwny dym. Po kilku minutach podaje ci smakowicie wyglądającą wędzoną rybę. Z pazernością na nią spoglądasz i zaraz przystawiasz sobie do ust... mmm, dość smaczna... Kiedy chcesz już ugryźć kolejny kęs... patrzysz na estońskiego chłopca, który wyszczerza do ciebie swoje paskudne, ogromne i żółte zębiska... Nagle czujesz, że boli cię ząb. Patrzysz na rybę... i oczom nie wierzysz! Gryziesz twardy wysoki but szwedzkiego rajtara! Wybiegasz z chaty.

A.4. BOGATSZA CHATA (naczelnika wsi)

Chata jest bardzo skromna. W całości zbudowane z potężnych bali drewnianych. Składa się z jednej, ale obszernej izby z paleniskiem, które tak bardzo dymi, że w chacie jest niemal ciemno. Dopiero kiedy wzrok wchodzącego przyzwyczai się do mroku i szczypiącego oczy dymu, dostrzeże wnętrze. Obok paleniska ustawione jest wiele glinianych i drewnianych naczyń i innych sprzętów kuchennych. Spod belek zwisają wędzone ryby i wiązki ziół i innych suszonych roślin. Z paleniska wydobywa się dziwny, przyjemny, ale odurzający zapach.

Gracze testują **ŚT zmysłów**. Jeśli nie zdadzą, to zaczynają mieć halucynacje.

Wędzona ryba wygląda smakowicie. Z ogromnym apetytem sięgacie po nią i urywacie kęsy... w błogim nastroju znowu rozglądacie się po chacie. Przed wami ustawiony jest ogromny stół przykryty obrusem i zastawiony naczyniami ze szczerzego srebra. Półmiski, tace i talerze uginają się pod pieczonym mięsiwem zaprawionym smakowitymi sosami. Zbliża się do was sługa i podaje wam złoty kielich wypełniony po brzegi najlepszym winem. Prawdziwa uczta bogów!

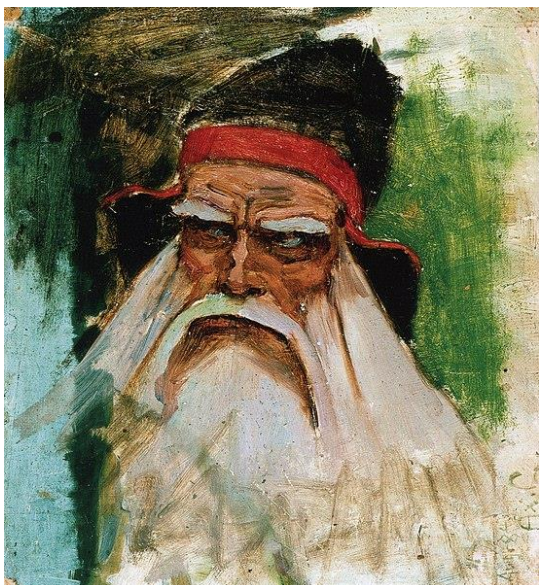
Gracze muszą zdać **ŚT charyzmy** by powstrzymać się od jedzenia. Wynik należy obniżyć o liczbę znaczników lęków. Jeśli test się nie powiedzie po chwili zorientują się, że jedzą grudki ziemi a popijają roztopionym, brudnym śniegiem. **Każdy kto wziął udział w uczcie otrzymuje jeden znacznik rany (zatrucie).**

A.5. CHATA SZAMANA (na obrzeżu wsi)

SZAMAN JUKU

Krótki opis szamana

Szaman Juku to duchowy przywódca wioski. Wysoki, szczupły i wysuszony. Jest sędziwym człowiekiem, ale trudno określić ile ma lat. W ruchach jest bardzo szybki i silny. Sprawia wrażenie przenikliwego człowieka, który potrafi przeświecić na wskroś swego rozmówcę.



Akseli Gallen-Kallela, *Head of Väinämöinen*, 1895

Tajemniczy z niego człowiek. Należy do tajnego bractwa wyznawców boga Taara (lokalnego, pradawnego najwyższego bóstwa i boga wojny). Zadaniem członków bractwa jest ochrona ziemi estońskiej przed wrogami, którzy gnębią ludność i narzucają swoją kulturę. Od setek lat czczą własnych bogów i przyzywają ich na pomoc przeciwko wrogom. Z bractwem nie chciał zadzierać nawet potężny Zakon Krzyżacki. Opowieści o bractwie były przekazywane również przez rycerzy Zakonu Kawalerów Mieczowych. O jego istnieniu wie oczywiście dawny kawaler mieczowy, uwięziony teraz w zamku.

Jeśli gracze byli wcześniej na polowaniu i zranili łosia, to mogą się domyślić, że był nim ów szaman (po ranie szyi).

Tajne bractwo dysponuje wielką wiedzą i mocami magicznymi. W kontaktach z dawnymi bogami pomaga im cudowna **żywica**, której żucie wywołuje wizje halucynacyjne. Żywicą tą zatrula się zarówno poprzednia załoga Rakvere (ludzie Magnusa) jak i najprawdopodobniej gracze.

B. WĘDZARNIA (24)

*Z komina jednej z chat unoszą się gęste kłęby ciemnego dymu. Chata jest bardzo mała, to tak naprawdę drewniana buda, w której ledwo może się zmieścić rostry żołnierz. Drzwi do tej budy zabezpieczone są sznurem. Niełatwo go odwiązać i dostać się do środka (**ŚT zwinności**). Okazuje się, że to wędzarnia. Ze środka ucha przyjemny zapach mięsiwa wędzonego w wonnym od żywicy dymie. Całe wnętrze wypełniają ryby, pęta kielbas i szynek, zwisające spod sufitu.*

Sięgasz po smakowicie wyglądającą kielbasę. Wkładasz ją do ust i... wypluwasz ze wstrętem. Kielbasa okazuje się być wypełniona sierścią i włosami! Okropne! Z przerażeniem zamykasz drzwi wędzarni i wolisz już tam nie wracać.

*Każdy, kto zdecyduje się zjeść otrzymuje **znacznik lęków**.*

C. **POLANA** (obozowisko zdrajców) (31-32)

Na polanie widać ślady po ognisku. Jakby jeszcze całkiem niedawno ktoś tu obozował. Walają się obgryzione kości, ślad po niezłej uczcie. W środku wygasłego paleniska coś błyszczy. Okazuje się, że to piękny srebrny guzik. Obok niego wystaje z popiołu jakaś rzecz... ładownica do bandoletu.

ŚT mądrości - na guziku znajduje się herb Farensbach.

LT zmysłów - ognisko paliło się dwie doby temu.

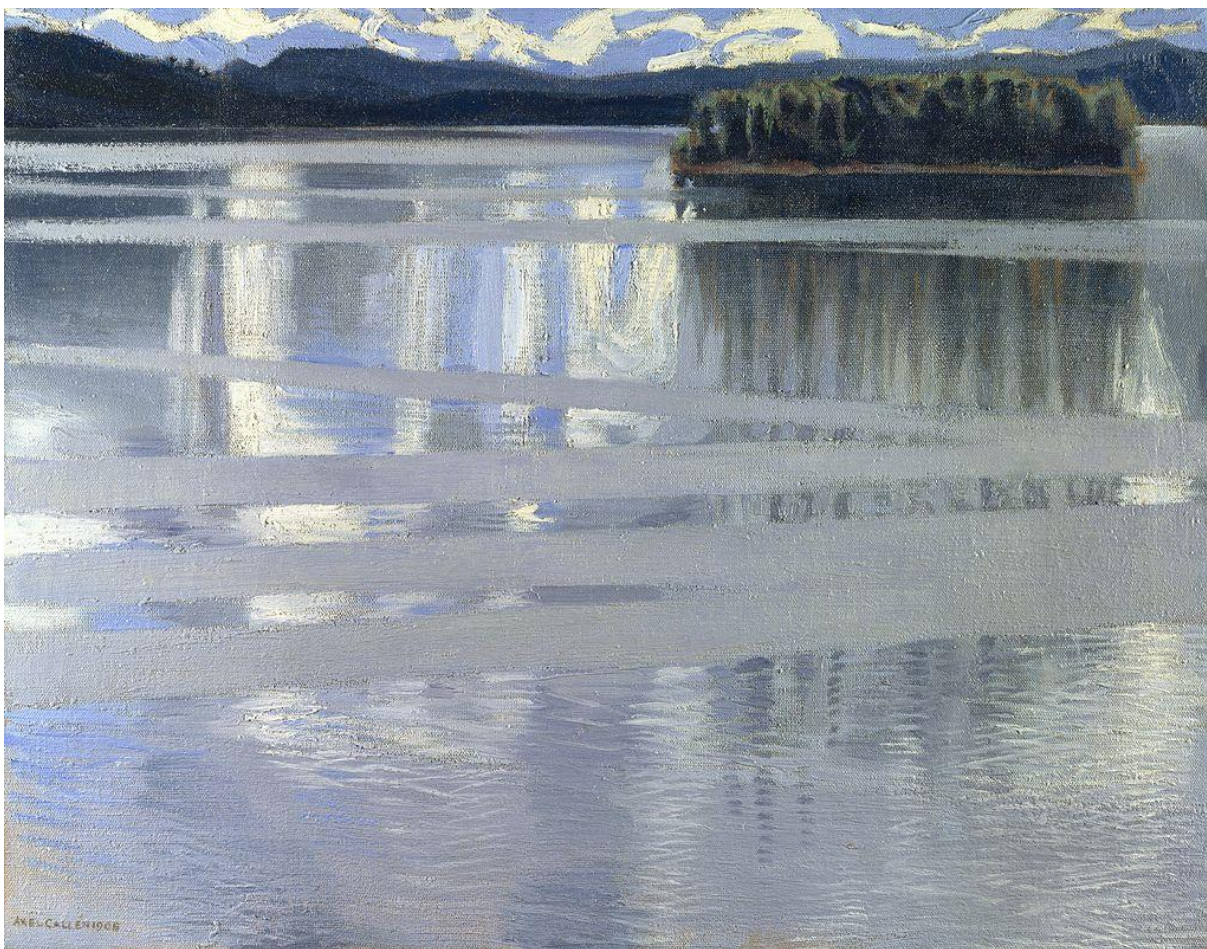
Gracze mogą skojarzyć, że w miejscu tym stacjonowali żołnierze z załogi Rakvere na czele z Magnusem Farensbachem.

D. **JEZIORKO** (19-20)

W lesie znajduje się niewielkie jeziorko. Całkowicie skute lodem. Możliwe jednak, że pod warstwą lodu żyją wciąż ryby. Można by spróbować je złowić, byleby tylko wybić dziurę w zamrożonej tafli wody.

Gracze mogą spróbować łowić ryby. W tym celu muszą najpierw wybić przerębel (**LT siły**) a następnie spróbować złapać ryby (**TT zwinności** jeśli używają tylko rąk a **ŚT zwinności** jeśli mają jakieś narzędzie).

Nagle dostrzegasz, że spod tafli zamrożonej wody dochodzi okropny szum i jakaś kotłowanina... podchodzisz bliżej... ze zgrozą stwierdzasz, że to dziesiątki rąk rozpaczliwie wali od spodu w zamrożoną tafel wody. Dziesiątki rąk... hajduków pozostawionych przez Ernesta nad mostkiem, usiłuje rozbić lód i wydostać się z topieli! Chcesz im jakoś pomóc. Niewiele myśląc, doskakujesz środka jeziorka i co sił walisz w tafel lodu jakimś ciężkim kijem, który wpadł ci w rękę. Lód o dziwo jest bardzo cienki. Po kilku uderzeniach pęka z trzaskiem i wpadasz do lodowatej topieli. Straszliwe zimno przeszywa twoje ciało niczym nakłuciami tysiącem igieł. Na szczęście jeziorko nie jest głębokie, więc szybko wydostajesz się z topieli. Ze zdziwieniem jednak widzisz, że nie ma tu żadnych hajduków. Zupełna cisza wokoło.



Akseli Gallen-Kallela, *Lake Keitele*, 1905

E. DROGA KU REWLOWI (7-8)

Na zachodzie droga zdaje się szersza niż gdzie indziej. Napawa to optymizmem, że trafiliście na trakt na Rewel. Droga jest prosta i długa. Ośnieżone drzewa sterczą po bokach niczym wyniosłe wieże. Z każdym krokiem wydaje się wam, że drzewa jeszcze bardziej rosną i swoimi gałęziami zasłaniają niebo. Droga zaś nie ma końca.

Gracze mogą natknąć się na podążającego w kierunku zamku szwedzkiego gońca. Jeśli zauważy graczy, to będzie próbował uciekać, kluczyć.

Jeśli uda się graczom go pojmać i przesłuchać (**ŚT charyzmy**), to dowiedzą się, że Szwedzi maszerują na Rakvere z zachodu (od Rewla) w sile ok. 200 ludzi i wschodu (od Narwy) w liczbie ok. 100 ludzi. Planują wspólny atak na zamek.



F. DROGA NA POŁUDNIE (15, 21, 27,33)

Droga bez końca. Trudno znaleźć miejsce, w którym pozostali hajducy. Nigdzie nie widać śladu mostku ani znajomych krajobrazów.

G. DROGA KU NARWIE (11-12)

Droga jest wąska i wiję się licznymi zakosami w gęstwinie lasu. Zdaje się, że kępach drzew grasują jakieś zwierzęta. Stale macie wrażenie, że obserwują was czyjeś uważne oczy.

Gracze mogą wykonać **LT zmysłów**. Zauważą ślady podków prowadzące od strony Narwy, które wiodą w głąb lasu. Jeśli gracze udadzą się ich tropem, to po 100 metrach usłyszą czyjeś głosy a nawet śmiechy. Mogą po cichu rozejrzeć się i zorientują się, że przed nimi zatrzymał się niewielki podjazd, patrol szwedzki. 4 ludzi odpoczywa leżąc na futrach wokół ogniska. Obok do drzewa przywiązanych jest 5 koni. Brakuje jednego żołnierza, który zapewne stoi gdzieś na warcie. Jeśli gracze będą zbyt długo się przyglądać, naradzać lub zachowywać głośno, to stracą inicjatywę i zostaną zauważeni przez wartownika.

Scena walki. Gracze mogą tu stoczyć potyczkę ze Szwedami. W zależności od sytuacji będą atakującymi lub broniącymi się. Mogą też przygotować zasadzkę.

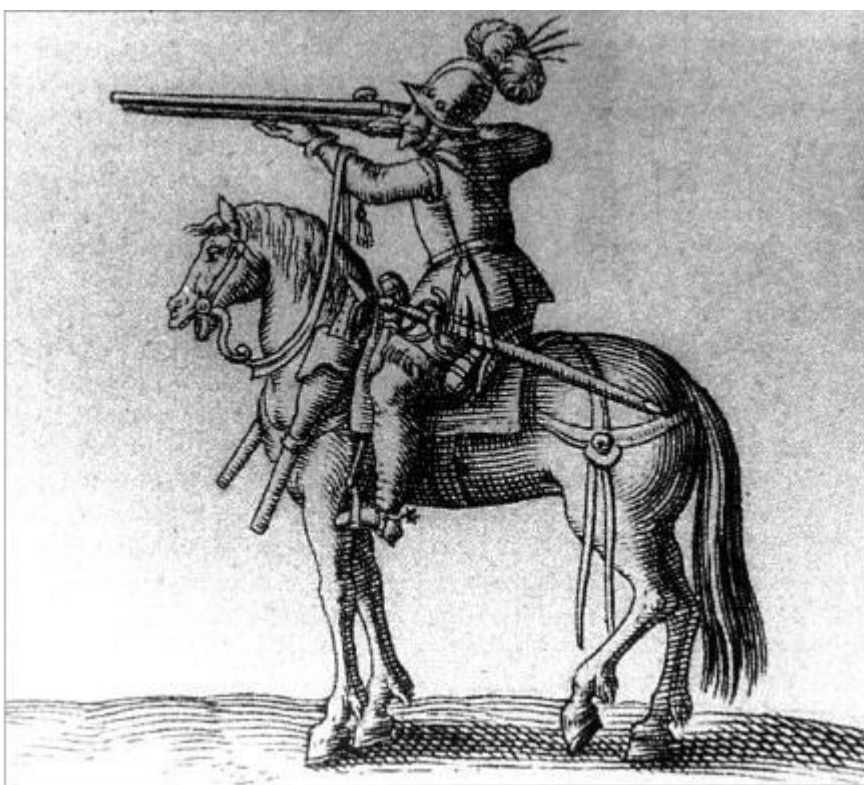
Podoficer rajtarów

Siła: 3, Wytrzymałość: 4, Zwinność: 2, Zmysły: 3, Mądrość: 2, Charyzma: 4
Pałasz (inicjatywa -1, obrażenia +1)

Szwedzki rajtar

Siła: 2, Wytrzymałość: 3, Zwinność: 3, Zmysły: 2, Mądrość: 1, Charyzma: 2
Rapier, dwa pistolety w olstrach przy koniach (obrażenia 3)

Jeśli gracze wygrają, to od ocalonych Szwedów mogą dowiedzieć się (**LT charyzmy**), że są jedynie podjazdem poprzedzającym główny oddział maszerujący w kierunku Rakvere ze wschodu. Oddział ten liczy około 100 żołnierzy.



H. ŚWIĘTY DĄB (4)

W środku polany znajduje się ogromny, rozłożysty dąb. Drzewo wygląda na bardzo stare i bije od niego dziwna aura mocy i tajemniczości. Słychać jak wiatr buszuje w jego gałęziach, wydających głuchy dźwięk. Drzewo skrzypi i zdaje się obejmować was swoimi gałęziami, kiedy tylko się przybliżacie. Jest prawie czarne i dziwnie ostro odbija się na tle polany i innych drzew spowitych gęstym śniegiem.

U podnóża drzewa śnieg lśni dziwnym blaskiem. Podchodzicie bliżej i waszym zdumionym oczom ukazuje się napis: TARRA AVITA (Taara pomóż nam!)

I. LAS (cała reszta)

Las jest bardzo gęsty, cały spowity śniegiem, sprawia wrażenie wszechogarniającej przestrzeni, która nie ma początku ani końca. Zdaje się ruszać! W ziemi widać świeże ślady, jakby po wyrwanych z korzeniami drzewach, ale nie ma tych drzew. Może las się zdenerwował, że wojna zakłóca jego spokój i postanowił opuścić to miejsce....

Aktywności i przygody graczy

a) Polowanie

Gracze mogą zapolować na zwierzynę. **ŚT zmysłów** (lub 1h poszukiwań = odmrożenia) pozwoli im złapać trop. Następnie można sprawdzić, jakie zwierzę uda im się wytropić:

k6 - rodzaj zwierza

1 - niedźwiedź

2- wilk

3 - jeleni

4-6 - łos

Niedźwiedź powinien być najtrudniejszym wyzwaniem. Wilk nieco łatwiejszym. Jeleni zwinny, ale niestanowiący większego zagrożenia. Gracze mogą próbować strzelać do zwierza lub przybliżyć się do niego (ŁT zwinności - skradanie) aby zmniejszyć poziom trudności testu zmysłów. Porażka oznaczać będzie spłoszenie zwierza.

Zakończone sukcesem polowanie (zmysły w przypadku strzelania, siła w przypadku walki wręcz, np. z włócznią na niedźwiedzia) pozwoli im na zdobycie mięsa, tłuszczu i skór.

Szczególnym zwierzem będzie natomiast **łos**, który pomimo otrzymania ran będzie sprawnie uciekał. Ważne by opisać jak strzał rani łosia w kark. Gracze mogą go gonić po śladach krwi. Łos w końcu im zniknie, ale w okolicy mogą odnaleźć dziwny naszyjnik (**ŁT zmysłów**). Ten sam naszyjnik mogą potem (lub wcześniej) zobaczyć u szamana Juku. Jeśli po polowaniu odwiedzą szamana, ten będzie ranny i będzie wymagał pomocy - opatrzenia rany na szyi.



Wyjaśnienie: Szaman może zmieniać się w łosia, strażnika kniei.

b) Chłopiec - pojawia się nagle za graczami, prosi ich o jedzenie. Nie mówi, trudno się z nim porozumieć. Być może to jakiś pomocnik szamana, który testuje “dobre serca” graczy.

c) Rąbanie drewna - drewno zamienia się w ludzkie ciało

Zmarznięci, postanowiliście rozpalić ognisko. Bierzesz kłoc drewna i ochoczo dorzucasz je go ognia. Czujesz jak przyjemne ciepło rozchodzi się po twoim ciele. Nagle twój wzrok zatrzymuje się na grubym patyku, który właśnie dokładałeś do ogniska. Paraliżuje cię nagły strach i obrzydzenie kiedy odkrywasz, że patyk ten jest w rzeczywistości... ludzką ręką! Wrzucasz ją pośpiesznie do ognia i widzisz jak bucha okropnym płomieniem. Wokół roznosi się swąd palonego mięsa. Tknięty złym przeczuciem, spoglądasz na stos drewna leżącego obok ogniska... widzisz tam dziesiątki splecionych z sobą rąk i nóg... O zgrozo, niektóre ręce odziane są w jakieś łachmany, jako żywo przypominające kaftany waszych hajduków.

d) Wędrujący las - nie możemy ruszyć się z miejsca, odnaleźć drogi w gęstwinie lasu ze względu na fakt, że las się rusza... widzimy ślady w ziemi - jakby po wyrwaniu drzew z korzeniami - las się zdenerwował, że wojna zakłóca jego spokój i postanowił opuścić to miejsce

OBRONA PRZED SZWEDZKIM WOJSKIEM I ZAKOŃCZENIE

Na koniec trzeciego dnia pod zamkiem pojawiają się Szwedzi - z zachodu i wschodu. Łącznie ok. 300 żołnierzy, głównie pieszych z 2 armatami. Gracze mogą dowiedzieć się o tym wcześniej jeśli złapią gońca lub pobiją szwedzki podjazd.

Od graczy zależy co uczynią. Zapewne będą już zmęczeni, osłabieni, wychłodzeni, głodni i zdezorientowani halucynacjami.

Jeśli będą chcieli spróbować obrony, to najpierw będą musieli zdać **ŚT charyzmy**. Sprawdzi on morale obrońców. Jeśli im się powiedzie mogą przygotować plan obrony, w tym fortele i pułapki (np. naładowane hakownice, armatę, beczki z prochem, wilcze doły etc.). Mistrz gry może opisać kilka scen walki, w których gracze wycofują się na kolejne pozycje a Szwedzi, ze stratami, wkradają się coraz dalej. W kluczowych momentach można rozegrać kilka pojedynków. Aby zmieszać nieprzyjaciela gracze mogą spróbować zabić, zranić lub pojmać szwedzkiego dowódcę.

Mogą także spróbować negocjacji ze Szwedami udając, że ich własne siły są większe (**TT charyzmy**).

W obu przypadkach kulminacyjną sceną powinno być **przybycie wojsk hetmana Chodkiewicza i ratunek dla graczy**. Wspólnymi siłami pobiją Szwedów i zmuszą ich do ucieczki. Rakvere zostanie ocalone.

Jeśli gracze nie będą chcieli bronić zamku lub nie zdadzą testu, to zapewne spróbują opuścić fortecę i odszukać drogę na południe. Po kilku godzinach błakania trafią wreszcie na zmierzające ku zamku siły litewskie z Chodkiewiczem na czele. Na pewno zostaną zrugani przez hetmana za samowolne opuszczenie zamku. Jeśli będą próbowali się tłumaczyć, nikt im nie uwierzy. Jeśli przekażą informację o planowanym ataku szwedzkim, hetman uczyni z tych wieści pożytek i spróbuje pobić nieprzyjaciela. Na długi czas nazwiska graczy będą jednak kojarzone z hańbą.





scenariusz IV

ŚWIĘTY CZŁOWIEK

Ukraina, 1618

ZAPOWIEDŹ

Stróż prawa, awanturniczy żołnierz, spokojny kupiec i ciekawski podróżnik spotykają się na bezkresnych ziemiach ukraińskich Rzeczypospolitej. Wobec licznych niebezpieczeństw, czyhających na nich w tym niegościnnym i surowym terenie, postanawiają podróżować razem. Mają jednak inne zamierzenia i znalezienie porozumienia nie jest łatwe. Czy wspólna podróż okaże się dobrą decyzją? Czy każdy osiągnie swój cel? Jako gracze wcielicie się w nich i sami przekonacie. Przy okazji poczujecie klimat tych niezwykłych ziem i ich mieszkańców, Kozaków.

WSTĘP

Celem sesji jest zapoznanie graczy z południowo-wschodnimi ziemiami Rzeczypospolitej, tzw. ukraińskimi oraz zamieszkującą je społecznością ruską i kozacką. Dzięki rozgrywce gracze poznają topografię tych terenów, najważniejsze rzeki i miasta. Dowiedzą się kim byli Kozacy i jak wyglądało ich życie. Będą mieli również okazję odwiedzić wielkie, ale wówczas podupadłe miasto, Kijów. Zaznajomią się z jego mieszkańcami i zabytkami. Będą mogli również poznać codzienne zajęcia i praktyki religijne mieszkańców tych terenów. Pozwoli im to dostrzec odmienności ziem ukraińskich w odniesieniu do innych obszarów Rzeczypospolitej na początku XVII wieku.

RYS HISTORYCZNY

Południowo-wschodnie Kresy Rzeczypospolitej obejmowały rozległe i słabo zaludnione tereny naddnieprzańskie. Ziemie te niegdyś należały do potężnej i bogatej Rusi Kijowskiej ale zostały podbite i spustoszone w okresie najazdów tatarskich w średniowieczu. Następnie zostały przyłączone do Wielkiego Księstwa Litewskiego, a po unii lubelskiej w 1569 roku wcielone do Korony. Obejmowały dwa wielkie województwa: kijowskie i braclawskie, a od 1619 roku także świeżo odzyskane, czernichowskie. Głównym ośrodkiem administracyjnym, kulturalnym, handlowym i religijnym było miasto Kijów. Na początku XVII wieku już znacznie podupadłe i sprowadzone do roli miasta prowincjonalnego. Cały ten obszar, tzw. ziem ukraińskich Rzeczypospolitej stanowił cień dawnej ich świetności, przede wszystkim ze względu na słabe zaludnienie.

Głównymi gospodarzami byli tu wielcy magnaci, często potomkowie ruskich i litewskich rodów kniaziowskich, tacy jak Zbarascy, Ostrogscy czy Wiśniowieccy. Wielkie majątki posiadali tu także magnaci polscy, tacy jak Potoccy, Koniecpolscy czy Lubomirscy. Od początku XVII wieku patronowali oni akcji kolonizacji tych ziem, ściągając ludność z innych części Rzeczypospolitej i osiedlając ją na korzystnych warunkach. Stopniowo wyrastały nowe wsie, miasteczka i powstawały folwarki, dające duże dochody dzięki wielkiej urodzajności tych ziem. Wzrost bogactwa wiązał się niestety również z uciskiem ruskiej ludności chłopskiej. Narastały także konflikty religijne między wiernymi cerkwi prawosławnej a unitami.

Bardziej na południu rozpościerało się niebezpieczne pogranicze, gdzie panowały surowe warunki naturalne a najczęstszymi gośćmi były czambuły tatarskie

i rzadko najodważniejsi kupcy i podróżnicy zmierzający na wschód. Było to tzw. Zaporoże, czyli ziemie położone na południe od porohów - progów skalnych Dniepru. Rzeka Dniepr stanowiła prawdziwy kręgosłup tych ziem i była główną arterią komunikacyjną. Te nieprzyjazne i surowe ale obfitujące w wiele dóbr natury ziemie przyciągały tylko najodważniejszych ludzi. Ściągała tu ludność ruska, szukająca nowych perspektyw życiowych, a także różni awanturnicy, nawet z najdalszych zakątków Rzeczypospolitej, skuszeni wizją wolności. Od XV wieku tworzyli oni zwartą społeczność, zorganizowaną na sposób wojskowy, tzw. Kozaków.

Głównym przeciwnikiem Kozaków byli Tatarzy, którzy od dawna przemierzali te ziemie w drodze na zachód i wypasali tu swoje bydło. Szybko doszło więc do starć między nimi. Tatarzy urządzali regularnie łupieżcze rajdy, pustosząc południowe obszary Rzeczypospolitej. Nie byli im dłużni Kozacy, którzy podobnie organizowali rabunkowe wypadki na ziemie podległe Imperium Osmańskiemu. Na swych szybkich łodziach, tzw. czajkach docierali nawet do przedmieść Stambułu i siali postrach na Morzu Czarnym. Ich "chadzki" komplikowały stosunki polsko-tureckie, ale słabe władze Rzeczypospolitej nie potrafiły im skutecznie przeciwdziałać.

Już od czasów Zygmunta Augusta starano się wykorzystać Kozaków do służby dla Rzeczypospolitej, organizując z nich regularne wojsko, chroniące pogranicze przed plagą tatarską. Nadawano im także przywileje, które zapewniały im znacznie większą wolność niż pozostałej ludności ruskiej. Kozakom zależało na zachowaniu tego stanu a nawet na uzyskaniu kolejnych przywilejów. Dążyli także do samorządu i powoływania własnych hetmanów, których uznawali by władze. Najważniejszą drogą awansu społeczności kozackiej w strukturach Rzeczypospolitej było powołanie tzw. rejestru wojska kozackiego, znajdującego się na służbie państwa. Kozacy rejestrowi otrzymywali żołd i mieli stałe źródło utrzymania. Pozostali szukali służby w wojskach magnackich lub powracali do swoich rodzinnych chutorów gdzie spadali do roli chłopów pańszczyźnianych.

Trudna sytuacja w jakiej znajdowała się ludność kozacka i spory o wielkość rejestru powodowały, że nieraz dochodziło do buntów, skierowanych przeciwko urzędnikom królewskim i magnatom. Wybuchaly powstania, krwawo tłumione przez wojska Rzeczypospolitej i poczty magnackie. W latach 1591-1593 Ukrainą wstrząsnęło powstanie Krzysztofa Kosińskiego, następnie w latach 1594-1596 powstanie Semena Nalewajki. Zakończyły się one klęską Kozaków, jednak nie spowodowały zupełnej pacyfikacji kozaczyzny.

Kozacy dysponowali jak na warunki XVII wieku, okazałą, dobrze zorganizowaną i bitną siłą zbrojną. Dowodzili swoich umiejętności wojennych nie tylko w starciach z Tatarami i "chadzkiach" na posiadłości tureckie, ale również w wyprawach na Moskwę (jak w wyprawie królewicza Władysława w 1617 roku), czy wreszcie w bitwie chocimskiej 1621 roku. Kozacy pod dowództwem hetmana Piotra Konaszewicza-Sahajdacznego wystawili na wojnę turecką wielki, liczący około 30 tys. zbrojnych kontyngent i walnie przyczynili się do chocimskiego zwycięstwa. Wojsko kozackie zasłynęło jako doskonała piechota, której brakowało Rzeczypospolitej. Świetnie opanowało walkę zza taboru i potrafiło odbywać nawet długotrwałe i męczące kampanie. Francuski podróżnik i kartograf, autor pierwszych dokładnych map Ukrainy, Wilhelm Beauplan (ok. 1600-1675) w pochlebnych słowach opisał wojsko kozackie: *Największe zdolności i umiejętności przejawiają, walcząc w taborze, za osłoną wozów, ponieważ świetnie strzelają z rusznic, które są ich podstawowym uzbrojeniem, i znakomicie bronią swoich stanowisk. Na morzu też nie spisuja się najgorzej, nie są jednak nadzwyczajni w siodle. Przypominam sobie, a sam to widziałem, jak zaledwie 200 polskich konnych rozgromiło 2000 ich najlepszych ludzi. Jest niezaprzeczalną prawdą, że pod osłoną taboru 100 Kozaków wcale się nie boi ani tysiąca Polaków, ani nawet tysięcy Tatarów, i gdyby równie waleczni byli na koniu, jak są jako piechurzy, sądzi, iż byłiby niezwyciężeni.*

STRESZCZENIE FABUŁY



Gra rozpoczyna się od spotkania na trakcie kijowskim dwóch grup podróżnych, których połączył nieszczęśliwy przypadek. Napadli ich zbójnicy, opryszki udający mnichów. Jedna grupa, to kupiec ormiański z córką i ich pasażer, francuski podróżnik. Pewno nie mieliby szans gdyby nie pomoc drugiej ekipy podróżnych. Szlachcic i eskortujący go żołnierze, zmierzający na ziemie ukraińskie z misją schwytania

niebezpiecznego kozackiego watażki, lepiej poradzą sobie z odparciem napaści. Wszystkim im rażniej będzie podróżować dalej, razem w większej grupie.

Głównym ich zadaniem będzie odnalezienie owego watażki, Kozaka Jurka Braclawca, który kilka lat temu wyrządził wielkie szkody na Litwie i doprowadził do śmierci rodziny jednego z graczy. Informacje o losach watażki znaleźć mogą w Kijowie, w okolicach którego, kilka lata temu dokazywał Jurko. Jednak jakiś czas temu zniknął. Być może zginął w trakcie jednej z wypraw na Turków. Inni powiadają, że nawrócił się, odmienił swoje życie i wstąpił nawet do klasztoru. Teraz ma opinię świętego człowieka, który uzdrawia chorych i pomaga najbiedniejszym. Sprytnym i dociekliwym graczom może się uda powiązać te zestawy sprzecznych plotek i odkryją, że to podstęp. Braclawiec żyje, udaje tylko mnicha i "świętego człowieka" a w rzeczywistości wraz z podobnymi sobie zbirami kontynuuje swój rozbójniczy proceder. Urządził sobie nawet kryjówkę w starym, opuszczonym monasterze nad Dnieprem, gdzie udaje mnicha i ukrywa ogromne skarby. Jeżeli gracze zdołają odkryć prawdę i pokonać zbójców, to czeka ich sowita nagroda.

PRZEBIEG GRY

PROLOG: NA TRAKCIE DO KIJOWA

Zagajenie

Mistrz gry przedstawia przestrzeń w której znajdują się gracze. Jest to szeroki trakt, który wiedzie z Litwy na Ukrainę ku Kijowowi, stolicy województwa i głównemu miastu tej rozległej krainy. Trakt jest jednak teraz pusty. Słychać tylko dzikie zwierzęta w oddali i ptaki na niebie. W oddali majaczy szeroka rzeka Dniepr.

Na drodze stoi wóz kupiecki, a na nim grupa podróżnych. To gracze: **kupiec ormiański Sefer z córką Różą oraz ich pasażer, francuski podróżnik, pan Beauplan**. Wyglądają na przestraszonych, bo przybliżają się ku nim dwaj mężczyźni... ubrani w mniszne habity! Zabawiają podróżnych krótką rozmową, sprawdzają, co wiozą i korzystając z zaskoczenia dobywają pistoletów i celują z nich w graczy. Okazuje się, że to napad bandy opryszków. Nasi podróżni są w ciężkiej sytuacji.

Po krótkim czasie z pomocą graczom w kupieckim wozie przychodzi grupa uzbrojonych szlachciców, konno i pełnych animuszu. To pozostali gracze: stary ale pełen zapału **woźny sądowy Aleksander Łopaciński** oraz zaprawiony w bojach weteran, **lisowczyk Stanisław Czaplinski**. Szybko udaje im się przepędzić zbójników udających mnichów. Może po krótkiej walce, może zwyczajnym, niespodziewanym pojawieniem się.

Uwaga: to dobry moment by gracze po raz pierwszy rzucili kośćmi (**ŚT zmysłów** by wypatrzeć zbliżających się mnichów) a następnie stoczyli krótką potyczkę.

Po tej scenie, Mistrz Gry doprowadza do spotkania się i zapoznania z sobą graczy, którzy odtąd powinni podróżować razem i dzielić przygodę aż do końca. Konieczne jest podkreślenie wielkiej wdzięczności bezbronного kupca i jego współpasażerów za ocalenie życia. Połączenie sił będzie korzystne dla obu grup. Jednej zapewni bezpieczeństwo, drugiej ułatwi poszukiwania kozackiego watażki. Gracze powinni zapoznać się więc ze swoimi celami i wspólnie ustalić plan działania.

Wyjaśnienie: Na podróżujących napadli Kozacy trudniący się łupiestwem, którzy dla niepoznaki udają prawosławnych mnichów. Są częścią większej bandy, która zajmuje niewielki klasztor nad Dnieprem. Na ich czele stoi Jurko Braclawiec, poszukiwany przez Łopacińskiego. Oczywiście tego nie mogą się jeszcze dowiedzieć gracze. Dlatego też zbiry powinny albo zbiec albo zginąć, w razie przesłuchania niczego nie zdradzą.

ROZDZIAŁ I: KIJÓW

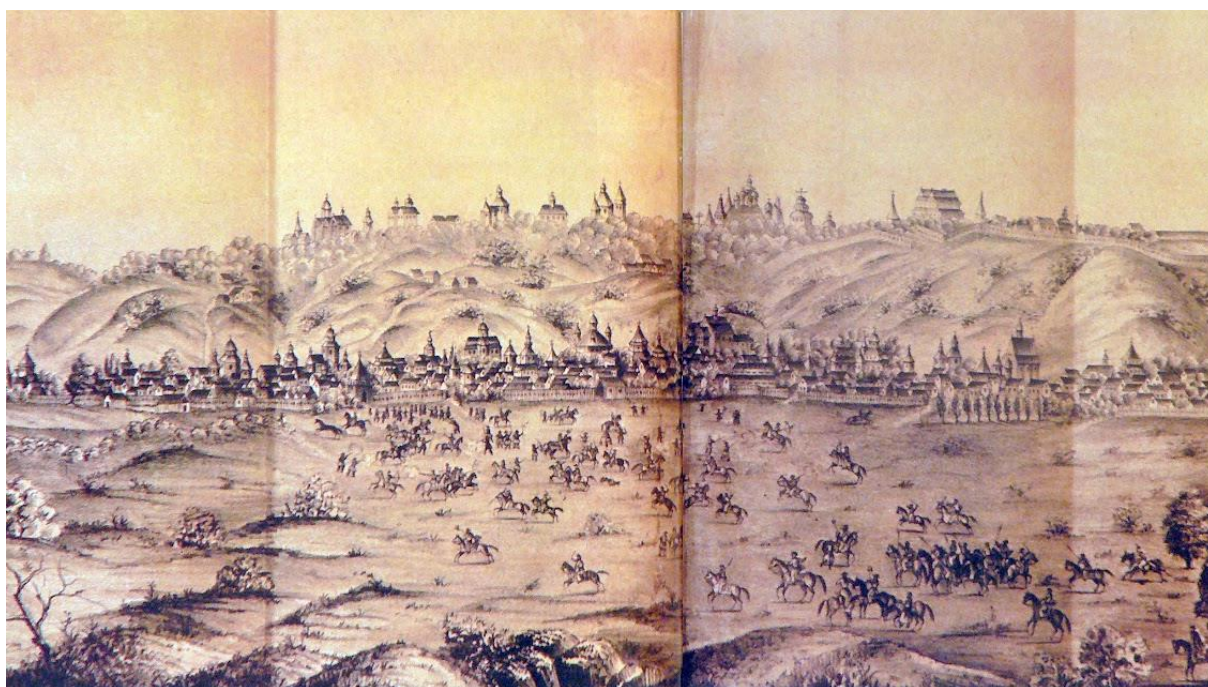
Mistrz Gry powinien zaprezentować graczom mapę ziem ukraińskich. Dowiedzą się z niej (i od obeznanego z tymi ziemiami kupca ormiańskiego) o głównych szlakach komunikacyjnych i ośrodkach. Najważniejsze jest oczywiście miasto Kijów i to tam gracze powinni się udać, by pozyskać informację o Braclawcu lub załatwić swoje interesy handlowe (Ormianie), czy wreszcie poznać Ukrainę w celach naukowych (Beauplan).

Wyjaśnienia: Gracze powinni móc poznać miasto, odwiedzić kilka lokacji i zebrać informacje o poszukiwanym Kozaku. Przy okazji poznają obraz XVII wiecznego Kijowa i zamieszkującego go społeczeństwa (patrz. Kijowskie Uniwersum). Na informacjach krajoznawczych szczególnie powinno zależeć francuskiemu podróżnikowi, panu Beauplan.

Obozowisko Kozaków Zaporoskich

Zaraz pod murami Kijowa znajduje się obóz Kozaków Zaporoskich na służbie Rzeczypospolitej, czyli tzw. kozaków rejestrowych. Jest to najlepsze miejsce do uzyskania informacji o całej społeczności kozackiej.

Opis: Obóz to rozległe pole wypełnione namiotami i wozami taborowymi. Sprawia wrażenie nieco chaotycznego miejsca. Wszędzie kręcą się Kozacy, wojsko się musztruje a sotnicy ćwiczą swe sotnie nie żałując siarczystych przekleństw. Niektórzy Kozacy oporządzają broń, inni czyszczą lub poją konie. Przyglądają się groźnie graczom, którzy nie pasują mową, strojem i obyczajem do ich zamkniętego kręgu. Śmieją się między sobą, czasami spluwają i drwią z graczy, którzy jak widać nie są tu mile widziani.



Interakcje graczy:

Zbieranie plotek na temat Braclawca po majdanie kozackim - wymaga "wkupnego", najlepiej w monecie lub alkoholu i **LT charyzmy**. Kozacy mogą udzielić różnych odpowiedzi, najczęściej niepotwierdzonych niczym plotek o Braclawcu, które wpisują się w zwyczajne "kariery" kozackie tych czasów, np.:

- *wstąpił na służbę do Wiśniowieckiego ("nie, do Zamoyskiego! Do Zamoyskiego to wstąpił jego brat Iwan");*
- *ponoć pływał na czajkach na Carogród;*
- *dwa konie kazał sobie kłuć na piersiach (tatuaż)*
- *zginął w 1616 pod Sasowym Rogiem w Mołdawii pod przestawnym Koreckim;*
- ***postrzygł się i od świata tego odciął, wstąpił do klasztoru (przy tej odpowiedzi ktoś zdziela w łeb plotkarza i krzyczy: zdurniałeś?! Głupie plotki)***

Postacie: Gracze mogą pytać o Jurka Braclawca napotkanych Kozaków, ale raczej nie uzyskają informacji od zwykłych czerńców. Lepiej udać się do starszyny w postaci atmana pułkowego, czyli dowódcy oddziału.

Ataman pułku czehryńskiego Bohdan Kurosza - opowiada o ostatnich negocjacjach z Koroniarzami i o ugodzie, wyjaśnia czemu Kozacy są wściekli. Nie podoba im się, że znów zmniejszono rejestr, ich żołd jest znacznie niższy niż innych żołnierzy koronnych i wypłacany nieregularnie. Zaimponuje mu wojskowa kariera graczy, wspólne walki; chętnie przyjąłby też trochę materiału na chorągiew z Archaniołem Michałem. Gracze, którzy przypadną mu do gustu mogą się dowiedzieć, że:

- *Jurko Braclawiec odłączył się od Kozaków w 1614 i już nie wrócił na Sicz. Mógł zmienić nazwisko, ale ma znak specjalny, na piersiach wytatuował sobie dwa konie;*
- *mógł wstąpić na służbę u jakiegoś wielkiego pana jako kozak dworski, pójść na morskie "chadzki" na Turków, przejść do Kozaków Dońskich lub Moskwy w służbę carską.*
- **(ŚT charyzmy):** *jeśli uda się zdobyć sympatię Kuroszy, to wyjdzie, że z Braclawcem sprawa jest bardzo dziwna. Ktoś we wsi na Lewobrzeżu widział mnicha co jałmużnę biednym rozdawał, nie jakieś tam grosze czy zawiniątka z chlebem, tylko tureckie świecidełka i krymskie monety.*

ŚT Zmysłów - ktoś obserwuje graczy, przysłuchuje się, a następnie znika. Gdy gracze próbują go ścigać, to drogę zastępuje im grupa Mołojców a inni się powoli zbierają. Robi się niebezpiecznie.

Wyjaśnienie: większość zna tylko sprzeczne plotki, niektórzy wiedzą jednak, że Braclawiec żyje, ale albo obawiają się ujawniać prawdy, albo wprost są z nim w zмовie. Lub też doceniając jego mołojcką przeszłość i pragnąc dopieć Koroniarzom, kryją go.



Miasto

Więcej informacji gracze uzyskają zapewne w mieście. Najważniejsze miejsca, które warto odwiedzić by wysłuchać plotek i zyskać bardziej pewne tropy Braclawca, to:

Karczma "Ararat"

Warto tam zajrzeć by zostawić w bezpiecznym miejscu, wóz i konie, które mogą utrudniać poruszanie się po mieście. To niewielki, drewniany, wiecznie zatłoczony budynek w którym można spotkać zarówno szlachcica jak i sługę. Ludzie spędzają czas nad kielichem, w gwarnych rozmowach. Można więc wysłuchać plotek i porozmawiać z ciekawymi osobami. Trzeba jednak uważać, bo w karczmie łatwo o awanturę.

Karczmę prowadzi **Hakob Mojżeszowicz**, daleki kuzyn Sefera. Może to ułatwić targowanie opłat za nocleg i gościnę.

Ararat to święta góra dla Ormian.

- **szlachcic Mikołaj Bończa** - Braclawiec mi folwark spalił. Szukałem go, ale wstąpił na służbę do Wiśniowieckiego. Próbowałem przekonać księcia by mi go wydał, ale żeśmy się kiedyś na sejmikach wadzili, to ledwo co psami mnie nie pogonił. Odpuściłem.
- Braclawiec to jak jakiś wielki pan, biesiadował kiedyś w Kijowie trzy dni i trzy noce.
- Ma gdzieś brata, rybaka nad Dnieprem.

Uwaga: jeśli gracze długo wypytują (powtarzają testy), ktoś ich śledzi, podsłuchuje a potem znika w tłumie.

Ratusz

Budynek władz miejski, to dobre miejsce by uzyskać pewne informacje o ewentualnych kryminalnych czynach poszukiwanego Kozaka. Przechowywane są tu księgi miejskie, które są także bardzo interesujące dla pana de Bauplana. Niestety okazuje się, że skargi na Braclawca urywają się na roku 1616, później już nic o nim nie wiadomo.

LT charyzmy - podstarości Krzysztof Szydłowski pozwoli przejrzeć dokumenty, ale w związku z obawą przed kolejnym kozackim powstaniem, nie może udzielić żadnej pomocy. W Kijowie brakuje żołnierzy by w razie rozruchów obronić gród.



Dwór Wiśniowieckich

Nieopodal murów miejskich, w drodze do Ławry, znajduje się duży, drewniany dwór. Wygląda jak budynek, który mógłby stać gdzieś w ziemskim majątku. Otoczony jest drewnianym parkanem z mocną bramą, wieżyczkami i zabudowaniami w środku. Nad dworem powiewają chorągwie z herbem Korybut (*W polu czerwonym księżyc na opak, złoty, z krzyżem zdwojonym zaćwieczonym na barku takimż i z gwiazdą w środku złotą. W klejnocie mitra książęca*).

Kijowskie mieszkanie potężnych kniaziów Wiśniowieckich w niczym nie przypomina pałacu zachodnioeuropejskich wielmożów. Jednak w swych licznych komnatach ma wiele interesujących rzeczy i kręci się tu sporo ludzi. Wiśniowieccy utrzymują licznych czeladnych z ludu ruskiego a w ich straży nadwornej służą dawni kompanii Braclawca.



Brama jest otwarta, dwór odwiedzają liczni goście i klienci Wiśniowieckich. W dworze przejazdem zatrzymała się **księżna Raina Wiśniowiecka**, wdowa po Michale Wiśniowieckim, zamordowanym w czasie wyprawy mołdawskiej dwa lata temu (1616). Księżna jest Greczynką z pochodzenia, a jej ojciec próbował z pomocą Wiśniowieckiego zdobyć tron mołdawski. Opiekuje się **synem Jeremim** (6 lat), który strasznie psoci. (Ormianin zna plotki o księżnej, Lisowczyk dużo wie o wyprawach mołdawskich).

Samotna księżna spragniona jest towarzystwa rodaków lub chociaż osób, które mogą jej przypomnieć Południe i

Orient. Kocha drogie przedmioty, cacka a także południowe wino. Synek okłada gości drewnianą szabelką i krzyczy “nanizę cię na pal!”, a jak mu czegoś odmówi się, to wrzeszczy “buntownik!”. Malec ma trudny charakter, ale lepiej znosić wszystkie jego humory i nie narażać się na gniew młodego ukraińskiego królewiczka, dziedzica ogromnej fortuny.

Co wie księżna

- *Służył u mnie Braclawiec, ale dokuczał memu synkowi Jeremiemu, kradł, dziewczki bałamucił, więc go precz przegnałam (najpierw dostał rzecz jasna 50 batów) jakieś dwa lata temu.*

Co wie służba

- **Halszka**, kochała się w Jurku, uciekł drań. Mówił, że zabierze, że chutor postawi, że dom, że rodzina. Chutor miał kupić pod Perejasławiem.
 - **(ŚT charyzmy lub ŁT jeśli Róża)**: ja wierzę, tak po kobiecemu, że on żyje, że się tylko ukrywa, że czeka na mnie!
- *Pachołkowie, którzy go pamiętają, mało wiedzą. Okrutny był, łasy na złoto.*

Co wie milicja nadworna - kozacy Wiśniowieckich

- *Pan Wiśniowiecki go lubił (batko Michajło) bo skuteczny był, posłuch umiał wywołać, i nie miał skrupułów przed żadnym zadaniem.*
- *Jurko zawsze bąkał o tym, że prawdziwie obłowić to można się tylko na pohańcach, czyli Turkach. Prawił, że jak znudzi mu się służba u batki to pójdzie na morze i sam Carogród złupi.*
- *Tymofiej - jak poszedł precz, to jeszcze szkatułkę z żołnierzami młodego pana wojewodzica zabrał.*
- **(ŚT charyzmy lub 2 talary)** *Po co nastawać na życie dobrego chrześcijanina? To było dawno. Teraz **Eliasz, tzn. Brat Eliasz**, dołączył do monastynu nad Dnieprem, ale nie wiem którego.*
- **(TT charyzmy lub 4 talary)** *Powiem to Waszmościom raz i w dyskrekcji: Braclawiec żyje. Wiem to, bo tu o nim co poniektórzy z milicji rozprawiają. Jeżdżą do niego gdzieś do monastynu. A wracają syci i w pięknych szatach.*

Uwaga: Jeśli gracze po otrzymaniu tych informacji zostaną jeszcze w Kijowie, to na drugi dzień dowiedzą się (np. od właściciela karczmy lub podstarościego lub od ludu na targu), że znaleziono martwego jednego z żołnierzy nadwornych Wiśniowieckich (oczywiście tego, co wspominał o ukrywającym się Braclawcu). Trup miał liczne ślady po nożu.

ROZDZIAŁ II: NAD DNIEPREM

Gracze dowiedzą się w Kijowie, że najprawdopodobniej Jurko Braclawiec odmienił swoje życie, zniknął na dobre z Kijowa i udał się na południe. Ukrył się w starym, zniszczonym, niewielkim monastyrze na stromym brzegu Dniepru. Tam powinni skierować się gracze. Oznacza to długą i niebezpieczną drogę. Kupiec ormiański nie jest przekonany do tego planu, ale z kolei pan Bauplan po zwiedzeniu Kijowa ma niepowtarzalną możliwość zobaczenia dalekich krańców Rzeczypospolitej i poznania zwykłego życia Kozaków.

Wyjaśnienia: ten etap gry ma trojaki cel: gracze powinni przeżyć kilka przygód na rzece lub na ukraińskim stepie; powinni przemyśleć zebrane lub zdobyć nowe informacje na temat tajemniczego monasteru i "Świętego Człowieka" oraz czuć stałe zagrożenie (gracze są obserwowani lub śledzeni).

Gracze mogą wyruszyć z Kijowa lądem (2 dni) lub rzeką (1 dzień).

Proponujemy przeżycie dwóch przygód, które mistrz gry może wylosować lub wybrać. Przynajmniej jedna z nich powinna uzupełniać wiedzę graczy o świętym człowieku.

Podróż lądem

Tatarzy w stepie

Gracze spotykają nagle w stepie niewielki podjazd tatarski. Oznacza to śmiertelne niebezpieczeństwo. Co prawda Tatarów jest niewielu i jak zwykle postępują ostrożnie, pragnąc łączyć nie ryzykować starcia z silniejszym przeciwnikiem. Można podjąć z nimi walkę lub próbować okupić się.

Wilki na noclegu

Ziemie ukraińskie rzadko zaludnione przez ludzi, obfitują dzikimi zwierzętami. Łatwo tutaj natknąć się na wilki, które można upolować. Można jednak samemu stać się ofiarą wygłodniałej watahy, szczególnie kiedy zostanie się przez nie zaskoczonym. Gracze będą musieli powalczyć by nie stać się pożywieniem wilczego stada.

Pielgrzymi

Gracze mogą spotkać grupę pielgrzymów, która udaje się do Kijowa. Opowiadają, że idą z południa, gdzie odwiedzili kilka monasterów, w których napotkali świętych mnichów, czyniących prawdziwe cuda wśród ludu kozackiego. Jednym z nich był niejaki brat Eliasza, od którego dostali wotum (**LT mądrości** - to turecki puchar do podawania sorbetów)

Podróż czajką



Wir wodny

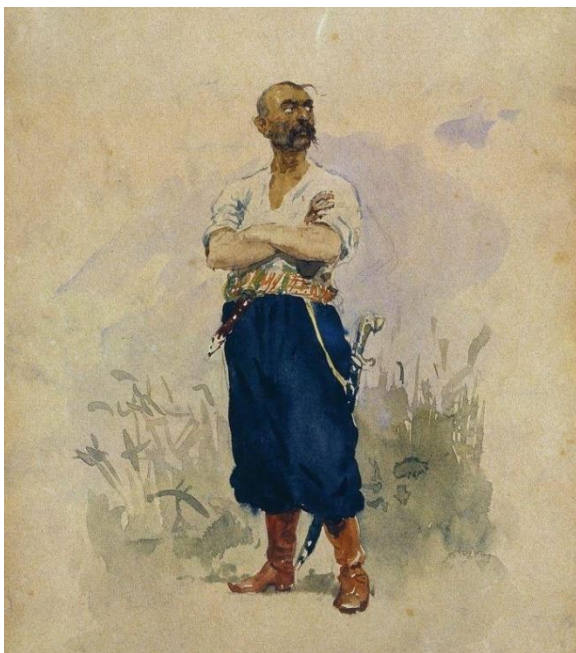
Na szerokim, burzliwym Dnieprze łatwo o niebezpieczny wypadek. Nagły wir rzeczny przewraca czajkę a gracze lądują w wodzie, walcząc o życie i ledwo dopływając do brzegu. **ŚT zwinności lub TT siły** pozwoli ustabilizować łódź. W przypadku porażki gracze trafiają do wody i tracą część swojego dobytku.

Osada rybaków



Gracze mogą dotrzeć do osady rybackiej. Jest bardzo skromna, zaledwie kilka chat i wędzarni, ziemianki z solonymi rybami. Wszędzie walają się sieci rybackie, przy rzeczce zaś stoi łódź, wyciągnięta na brzeg i obrocona do góry dnem.

W osadzie kręci się kilku wyrostków i parę bab. Informują oni, że rybacy poszli w zeszły tygodniu na łowy, wrócą nie wcześniej jak za miesiąc. Jurka Braclawca znać może tylko ataman Fedor, który aktualnie leży złożony jakąś chorobą.



Fedor Karp

Jest atamanem kozackim, przywódcą osady rybackiej. Choruje, ma wysoką gorączkę i potrzebuje pomocy doświadczonego medyka.

Co wie Fedor (kłamie):

- Bywał u mnie, ostatnio to chyba z pół roku temu jak z towarzystwem w dół Dniepru płynął na Sicz by stamtąd na Morze Czarne wypłynąć;
- Przestrzega przed Tatarami, którzy ponoć grasują po drugiej stronie Dniepru.

Zastraszony (**ŚT charyzmy**):

- *skrywa się ze zbójnikami w klasztorze w dole rzeki. Jest dobrze poinformowany bo ma swoich ludzi w Kijowie, więc w razie zagrożenia szybko mu donoszą, że*

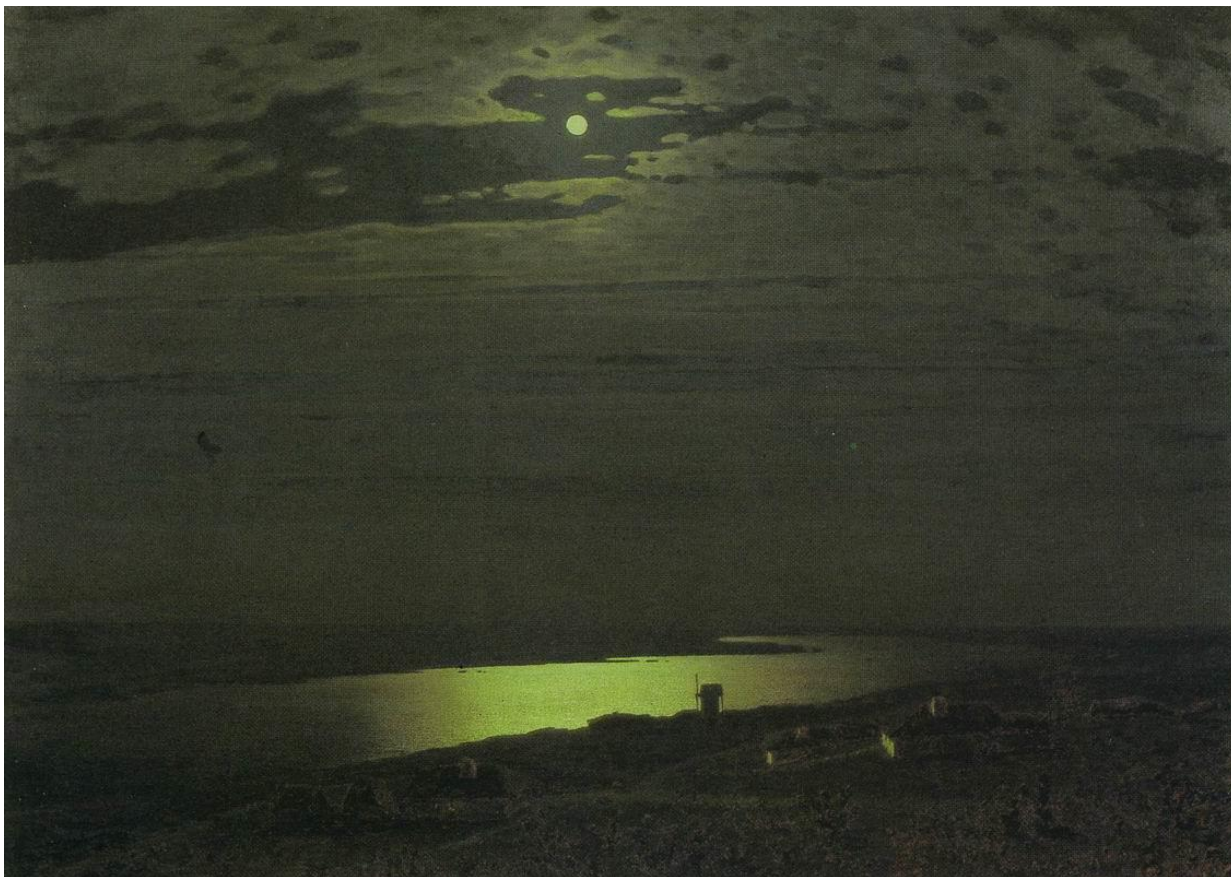
ktoś go tropi.

- *do klasztoru można dostać się główną bramą od strony drogi lub niewielką furtką od strony rzeki.*

ROZDZIAŁ III: MONASTYR

Wyjaśnienia: wkroczenie do monastynu i akcje w nim powinny być kulminacją gry. W zależności od informacji, jakie uzyskali gracze i ich przekonań, mogą wejść pokojowo lub zbrojnie. Zacząć od śledztwa, udawania pątników lub też szturmu na klasztor.

Prawda: klasztor jest gniazdem kozackich rozbójników, którzy udając mnichów mogą swobodnie przemieszczać się po naddnieprzu, szpiegować, tropić kupców i organizować większe napady. Klasztor jest też ich skarbcem, w podziemiach, w starych katakumbach przechowują łupy. Klasztor pozwala im też mieszkać w odosobnieniu, z dala od ciekawskich oczu i wojska koronnego.

**Opis klasztoru z zewnątrz:**

Klasztor jest kompleksem drewnianych budynków, użytkowanych przez mnichów. Otoczony jest jednak wysokim, solidnym, kamiennym murem. W środku znajduje się duża cerkiew, również drewniana, której kopuła widoczna jest z daleka. Całość obejmuje dość dużą przestrzeń.

Sposoby dostania się do środka:

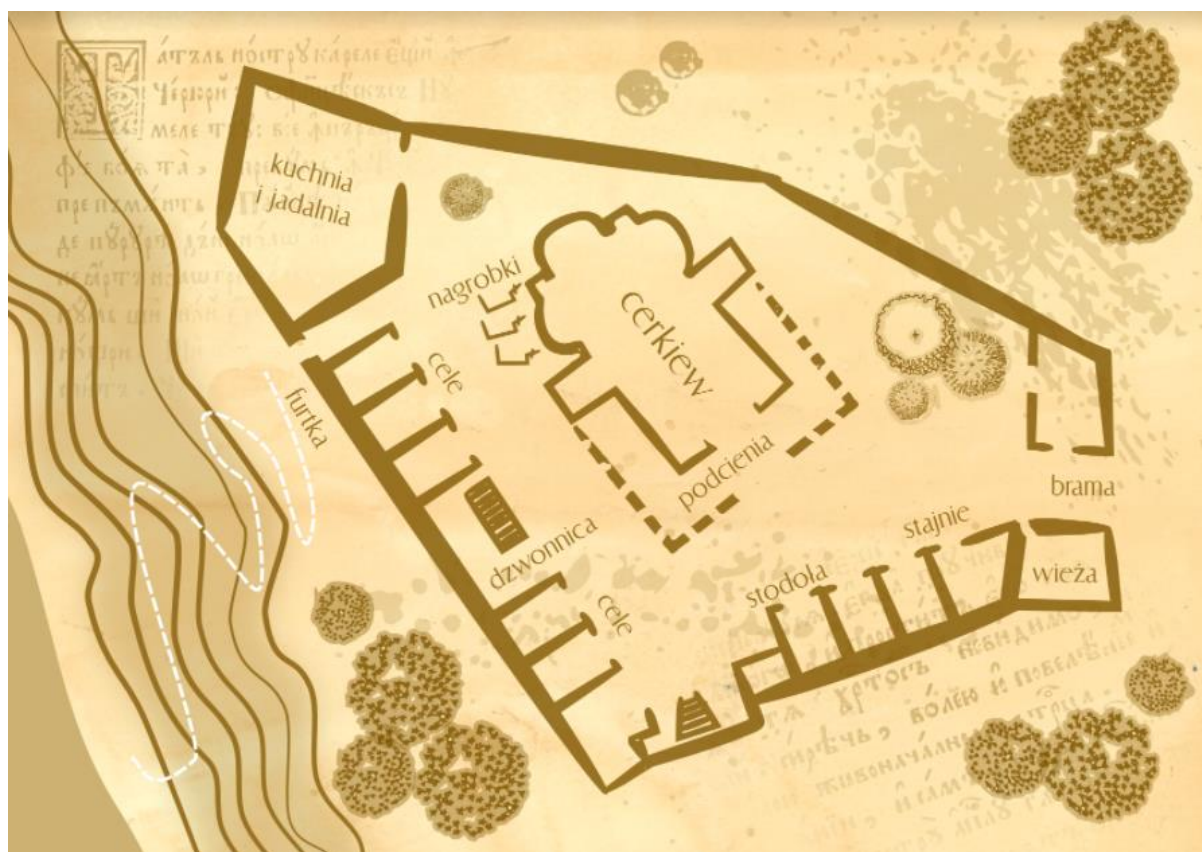
W zależności od tego, w jaki sposób gracze zdobyli informacje i jak dyskretnie starali się być zależy, czy i jak przygotowani są mieszkańcy klasztoru. Mogą nie spodziewać się najścia nieproszonych gości i wpuścić do środka podających się za pątników graczy, lub też czekać w gotowości z bronią ukrytą pod mnisimi szatami. Jeśli w Kijowie gracze rozpytywali o Braclawca na prawo i lewo i ociągali się z przybyciem do klasztoru, to na pewno ktoś z Kijowa dotarł już z ostrzeżeniem.

Podanie się za stróżów prawa (najbardziej zgodne z prawdą) - mieszkańcy klasztoru wpuszczą graczy na dziedziniec tylko jeśli niczego się nie spodziewają.

Podanie się za pątników lub potrzebujących pomocy ubogich grzeszników - mieszkańcy klasztoru wpuszczą graczy na dziedziniec jeśli niczego się nie spodziewają. Jeśli znają intencję graczy, to mogą sami zastosować podstęp. Zamkną ich w jednej z celi pod pozorem przenocowania ich lub poczekania na brata Eljasza.

Gracze mogą także dostać się do środka bez uprzedzenia, np. wspinając się na mur. Mogą także przeprowadzić atak - albo na główną bramę od strony lądu lub na furtkę od strony rzeki.

Wnętrze klasztoru:



Brama - zamknięta solidnymi wrotami, strzeżona przez brata furtiana.

Wieża bramna - wysoko wznosi się nad mury, dając świetny wgląd w okolice klasztoru. Żaden nieproszony gość nie prześliznie się więc od tej strony niezauważony.

Mur - kamienny, wysoki i szeroki. Aż dziwnie się prezentuje na tle pozostałych zabudowań wykonanych z drewna i samej drewnianej cerkwi. Nadaje kompleksowi wygląd fortecy, co jednak jest zrozumiałe w tej okolicy nawiedzanej przez Tatarów.

Galeria - drewniany taras pozwalający kontrolować przedpole klasztoru jak i dokładnie obserwować dziedziniec.

Dziedziniec - duża, pusta przestrzeń, porośnięta trawą. Przy murach gdzieś kempy krzaków i drzewa. Całość wygląda dość niechlujnie, jakby mnisi zbyt mało o niego nie troszczyli.

Cerkiew i podcienia - drewniana, obszerna ale bardzo zaniedbana. W środku zaledwie kilka dobrych ikon, reszta uszkodzona. Całość wygląda bardzo biednie i lichy. Dziw bierze, że mnisi tak mało dbają o dom Boży.

Nagrobki i pieczary - przy ścianie cerkwi ustawiono kilka kamiennych nagrobków, zapewne dawnych mnichów. Jeden z nich jest bardzo duży i okazuje się, że potężna płyta nagrobna skrywa wejście do krypty. Można się nim dostać do głębokiej pieczary, rozwidlającej się długimi korytarzami. To

prawdziwy labirynt, skrywający ogromne skarby (jak się okazuje, są to bajeczne łupy kozackie zdobyte na Turkach). Wykorzystajcie plan, który znajdziecie w materiałach.

Stajnie i stodoła - mnisi trzymają całkiem sporo koni jak na potrzeby klasztorne. Widać, że częściej przebywają w siodle niż w cerkwi.

Zabudowania przy wschodnim murze - mnisie cele, nadzwyczaj wygodne jak na klasztorne warunki. Czyste sienniki, naczynia, nawet karafki z winem.

Dzwonnica - najwyższy budynek całego kompleksu. Daje doskonały wgląd nawet w odległą okolicę. Dzwon pozwala szybko zebrać wszystkich mnichów na dziedzińcu.

Furtka - niewielkie wejście do klasztoru, od strony rzeki. Trudno się tam dostać ze stromego brzegu.

Zabudowania w północnym rogu - największy budynek z solidnymi drzwiami i zakratowanymi oknami. W środku znajduje się obszerna kuchnia z całym asortymentem naczyń oraz izba jadalna z ławami i stołami z zastawą dla co najmniej 10 ludzi.



Mieszkańcy:

Brat Eljasz (Jurko Braclawiec)

Siła: 4, Wytrzymałość: 4, Zwinność: 5, Zmysły: 3, Mądrość: 2, Charyzma: 6
Szabla, kindżał, pistolet

Brat Hieronim

Siła: 2, Wytrzymałość: 2, Zwinność: 6, Zmysły: 3, Mądrość: 1, Charyzma: 1
Rusznica, szabla

Brat Symeon

Siła: 6, Wytrzymałość: 4, Zwinność: 2, Zmysły: 2, Mądrość: 2, Charyzma: 2
Szabla, czekan

Mnisi-zbóje

Siła: 3, Wytrzymałość: 3, Zwinność: 2, Zmysły: 2, Mądrość: 1, Charyzma: 2
Szabla, rusznice lub pistolety, spisy

MOŻLIWE ZAKOŃCZENIA

Pojmanie Braclawca - misja woźnego Łopacińskiego zakończyła się pełnym sukcesem. Kozacki watażka został schwytany i może teraz odpowiedzieć przed sądem za swoje zbrodnie. Zapewne jego proces będzie głośny, a sam Jurko Braclawiec zawisnie na szubienicy w Kijowie, o ile jego zbrodnie nie skarżą go na straszniejszą karę.

Zabicie Braclawca - odważny watażka nie dał się pojmać żywcem. Dzielnie stanął do boju i zginął w walce. Woźny Łopaciński może mieć satysfakcję z pomszczenia krzywdy rodzinnej, chociaż bardziej satysfakcjonujący byłby proces.

Odnalezienie skarbów - odnalezienie skarbów kozackich to wielka nagroda dla graczy. Każdy z nich może otrzymać sowitą zapłatę za swój trud. Szczególnie rady z takiego obrotu sprawy będzie kupiec ormiański, który w końcu narażał wielokrotnie swoje życie.

Porażka graczy - gracze albo nie trafili na właściwy trop, albo dali się złapać lub zabić.



scenariusz V

UCIECZKA Z CAROGRODU Konstantynopol, 1621

Prolog. Klęska pod Cecorą

Noc nastała, ale jeszcze słyhać w oddali tętent koni nieprzyjaciela, strzały oraz krzyki waszych tratowanych, mordowanych i porywanych towarzyszy. Klęska była straszliwa i kompletna, Tureckie wojska rozgromiły armię Rzeczypospolitej w bitwie pod Cecorą. Zginął heroiczną śmiercią hetman wielki koronny Stanisław Żółkiewski, a wy musieliście ratować się ucieczką. Wy - dowódcy, oficerowie, sławni wojownicy – o których opowiadano historie mrozące nieprzyjacielowi krew w żyłach, teraz, ranni, głodni, słabi, prowadzeni przez bagna przez lokalnego przewodnika, przemycacie w tajemnicy w stronę granic Rzeczypospolitej, gdzie czeka ratunek.



Przygoda rozpoczyna się od klęski pod Cecorą w 1620 roku. Bohaterowie Graczy (BG) uciekają, próbując się skryć przed nadciągającymi oddziałami wroga.

Ich przewodnikiem jest Nicolae, prosty mieszkaniec tych okolic, który obiecał przeprowadzić ich przez granicę Rzeczypospolitej. Droga wiedzie przez bagno.

Test Zwinności

Przeprawa przez bagna nie jest prosta i wymaga sprawności fizycznej. BG muszą wykazać się sprawnością fizyczną, by przedrzeć się przez zdradliwy teren. W razie porażki któregoś z nich w tym teście, pozostali będą musieli ruszyć mu na ratunek, by nie utonął.

Nicolae ofiarował im swoją pomoc, twierdząc, że wie, jak przekraść się niezauważonym. BG nie wiedzą, że prowadzi ich w kierunku tureckiego oddziału, gotowego ich pojmać. A może domyśla się podstępu?

Test przeciwstawny Zmysłów (BG) przeciwko Charyzmie (Nikolae)

Jeżeli któryś z BG będzie miał wątpliwości i spróbuje domyślić się, jakie intencje ma przewodnik, musi wykonać test przeciwko jego Charyzmie. Jeżeli wykryją plany przewodnika i spróbują go obezwładnić, krzykiem wezwie on oddział Turków.

Jeśli BG postanowią uciekać inną drogą, albo zgodnie z wcześniejszym planem zaufają przewodnikowi lub jeżeli wezwie on pomoc, trafią na oddział turecki. Przewaga nieprzyjaciela jest przytłaczająca i walka nie może skończyć się zwycięstwem. BG mogą jednak odmówić poddania się.

Test Siły

BG mają ze sobą szable czy rapiery, mogą więc w desperacji spróbować walki. Nie jest to najlepsze miejsce na długotrwałą potyczkę – to jedynie prolog. Każdy z graczy powinien wykonać rzut na Siłę, po czym walka rozegra się narracyjnie. BG z najlepszym wynikiem zostanie pojmany ostatni.

Pochwycenie BG jest nieuniknione, czy poddadzą się, czy będą walczyć. Jeżeli zostaną pobici w walce, zostaną opatrzeni przez Turków i tak czy siak znajdą się w niewoli.



Rozdział 1. Yedikule

Yedikule, Twierdza Siedmiu Wież, jedno z najśłynniejszych więzień w Carogrodzie, czyli Stambule. To tu przetrzymuje się między innymi wziętych w jasyr żołnierzy. Kwatery, którą wam wyznaczono nie jest najgorsza, gdyż wasz status dowódców w

armii Rzeczypospolitej zapewnił wam pewne przywileje. Jest to jednak ponura, duszna i gorąca cela w piwnicy, z malutkim oknem pod sufitem, wpuszczającym odrobinę światła z dziedzińca twierdzy. Dochodzą do was jednak od czasu do czasu jęki i krzyki więźniów przetrzymywanych głębiej w lochu, których nie traktuje się z tak delikatnie, jak was.

Poza waszą grupą, na jednym z sienników leży szósty pojmany w bitwie żołnierz, ciężko ranny, ledwo żywy młody mężczyzna o bladej cerze. To Jan Żółkiewski, syn hetmana, który uniknął losu ojca, ale trafił do niewoli.



BG znajdują się w stambulskich lochach, w miejscu, jak się wydaje, pozbawionym nadziei. Ich towarzysz, młody syn zabitego hetmana, Jan Żółkiewski, jest ranny, gorączkuje i wymaga pomocy. Strażnicy przynieśli bandażę, BG muszą jednak spróbować opatrzyć chorego sami.

Test Mądrości

Poprawna wymiana opatrunków wymaga sprawdzenia wiedzy medycznej BG. Mogą dodatkowo zastosować jakiegoś rodzaju „domowy” sposób na rany, jak chleb z pajęczyną, bo mają dostęp do jednego i drugiego. Im lepiej im pójdzie, tym później Jan będzie w lepszym stanie. Wyjątkowo udana interwencja pozwoli mu nawet na samodzielne, choć powolne i bolesne poruszanie. Nieudana spowoduje, że niesiony będzie na noszach.

Można się spodziewać, że BG spróbują od razu zaplanować ucieczkę lub przynajmniej ocenić swoją sytuację. Sprawdzić mogą okno, drzwi, ściany.

Testy rozmaite

- a. Dostanie się do okna, by ocenić kraty i zobaczyć musztrę strażników na dziedzińcu, to Zwinność.
- b. Ocena solidności kraty w drzwiach, to Siła (może z użyciem narzędzi udało by się je otworzyć).

c. Zamek w drzwiach ocenić można Zmysłami, by dowiedzieć się, że odpowiedni wytrych mógłby posłużyć do jego otwarcia.

Kiedy nastanie moment spokoju, BG usłyszą kroki strażników. Otrzymają nakaz umycia się i przebrania w nowe, przyniesione właśnie szaty. Mają zabrać ze sobą Żółkiewskiego i skuci łańcuchami udać się ze strażnikami w niewiadome miejsce.

Test Charyzmy

BG mogą podjąć próbę przekonania strażników do wyjawienia, co się dzieje. Udany test Charyzmy spowoduje, że strażnicy wyjaśnią sytuację: przybył polski poseł, któremu więźniowie mają być okazani.



Rozdział 2. Audycja

Prowadzeni jesteście przez uzbrojonych po zęby strażników przez korytarz lochów, ku schodom, wreszcie na dziedziniec. Świeże powietrze uderza was wspomnieniem wolności, mimo ogromnego upału, jaki panuje w mieście. Wprowadzeni zostajecie na wóz, przykuci też do niego solidnymi łańcuchami. Strażnicy przekazują was zaś konnym, którzy stanowić będą waszą eskortę. Po chwili przejeżdżacie przez bramę twierdzy na teren miasta, którego dotąd nie widzieliście, więzieni wcześniej w zamkniętym wozie.

Carogród to doprawdy perła Europy, gdzie stykają się z nią wpływy Azji i Afryki. Odmienna od naszej architektura, ogrom miasta, orientalne wzory i kolory zachwycają. Słyszycie przeróżne, całkiem obce wam języki ludzi, którzy nijak wyglądem czy

ubiolem nie przypominają znanych wam mieszkańców Rzeczypospolitej. Oni też przyglądają wam się z zaciekawieniem, przeganiani z drogi przez konnych strażników.

Docieracie wreszcie do kolejnej bramy, za którą jest dziedziniec jednego z wielu stambulskich pałaców. Na nim zaś spora grupa ludzi, a między licznymi urzędnikami i żołnierzami osmańskimi stoi delegacja wyglądająca na – tu czujecie powiew nadziei – poselstwo polskie.



Oto, jakie sceny rozegrać powinny się w tym rozdziale:

1. Okazuje się, że poseł polski Samuel Otwinowski otrzymał zadanie wykupienia Jana Żółkiewskiego z niewoli, a ponadto odzyskania głowy Stanisława Żółkiewskiego, która po klęsce pod Cecorą wysłana została do Stambułu. Chwila jest podniosła i przepełniona żalem za poległym bohaterem.
2. Odnośnie BG, poseł ma za zadanie upewnić się, że BG żyją, jednak Turcy nie są skłonni tak łatwo wypuścić z więzienia swoich zaprzysięgłych wrogów, wyjątkowo wsławionych w kampanii przeciw Imperium Osmańskiemu. Powinno wybrzmieć negatywne nastawienie Turków, którzy rozważają stracenie jeńców lub skazanie ich na dożywotnie więzienie czy galery.

3. Następuje pożegnanie z Żółkiewskim, który wdzięczny jest BG za opiekę. Wyjawia, że myślał o wspólnej ucieczce, był jednak za słaby. Wskazuje na członka polskiej delegacji, kupca ormiańskiego Krzysztofa Serebkowicza. Sugeruje, że ów mógłby pomóc, jeśli BG spróbują ucieczki. W tajemnicy próbuje przekazać naprędce wyrysowane wskazówki jak dotrzeć do pałacu, w którym rezyduje kupiec. Ponadto, postara się przekazać BG sakiewkę z pieniędzmi.

Test Zwinności

Jeżeli jeden z BG spróbuje sięgnąć po mapę, musi zdać test, czy zrobi to zręcznie i w ukryciu, czy też strażnik zauważy próbę przekazania czegoś więźniom. Nieudany test oznacza udaremnienie przekazania mapy i konfiskatą sakiewki przez chciwego strażnika.

4. Audyencja kończy się, przykuci do wozu BG wracają do Yedikule. Są jednak jeszcze do zdobycia informacje, które można wykorzystać przy ucieczce. Oficer i żołnierz należący do eskorty rozmawiają o nadchodzących wydarzeniach. Następnego dnia wojsko ma zebrać się pod murami miasta na przegląd, więc mury, bramy i okolica będą strzeżone, ale odwołane zostały rozkazy strzeżenia portu i galer, których obsada będzie znacznie zmniejszona. Kluczowe, aby BG znali tę informację.

Testy Zmysłów i Mądrości

Podsluchanie rozmowy może wymagać testu, a w razie gdyby BG nie wpadli sami na pomysł porwania galery, można zlecić graczom test Mądrości, by uświadomić im, że galera to dobry sposób ucieczki, przynajmniej następnego dnia.

Rozdział 3. Ucieczka

Bohaterowie Graczy trafiają z powrotem do twierdzy Yedikule. Jeśli do tej pory z jakiegoś powodu nie pomyśleli o ucieczce, można jeszcze pchnąć ich do tego złośliwym komentarzem strażnika o planowanym przewiezieniu ich do jeszcze lepiej strzeżonego więzienia, z którego mało kto wychodzi żywy. W końcu nawet Jego Ekscelencja poseł nie zdołał wynegocjować ich wypuszczenia. To już ostatecznie powinno skłonić BG do obmyślenia planu.

Testy rozmaite

Przykładowe sposoby ucieczki z celi:

- Kilku strażników ma ze sobą klucze. Jeśli BG to zauważą (test Zmysłów), podczas przejścia do celi zwinny gracz może spróbować niepostrzeżenie ukraść je jednemu z nich (test Zwinności).
- Odegranie ataku choroby (krzyki, konwulsje) przez jednego z BG (test Charyzmy) skłoni strażnika do otwarcia celi i wejścia do środka, gdzie zostanie ogłuszony (test Siły).
- Jeśli nic szczególnego nie przychodzi do głowy BG, można stworzyć im okazję do ucieczki. Niedoświadczony strażnik przynosi do celi jedzenie i wodę, i zamiast przekazać je przez kratę, otwiera drzwi i wchodzi do środka...

Po wydostaniu się z celi do wyboru są dwie drogi, korytarz w prawo lub w lewo. Ten w prawo jest znany, prowadzi na dziedziniec. Wiąże się z dużym ryzykiem natknięcia się na licznych, dobrze uzbrojonych strażników. Ten w lewo wiedzie w nieznane, prawdopodobnie w głąb lochów. Musi tam jednak z pewnością być jakieś inne wyjście.

W tej części rozgrywki BG powinni mieć swobodny wybór, jak chcą postąpić, czy spróbują konfrontacji, czy bardziej finezyjnych rozwiązań.

Powinni jednak napotkać następujące przeszkody i możliwości:

1. Zagubieni w korytarzach

Testy Zmysłów i Mądrości

Zmysły, gdy próbują odnaleźć drogę w labiryncie nieznanych korytarzy. Mądrość, kiedy przypominają sobie korytarze, w których już raz byli.

2. Pokój straży, który można przeszukać – są tu stroje strażników, choć w niewystarczającej dla wszystkich uciekinierów ilości oraz tajemnicza skrzynia.

Test Siły

Otwarcie skrzyni nie jest proste, ale kiedy się uda, BG zostaną nagrodzeni bronią. Nie dla każdego wystarczy, ale dwie sztuki się znajdują, resztę trzeba zdobyć.

3. W korytarzu stoją lub idą nim strażnicy

Testy rozmaite

- a. Skradanie się może wystarczyć przeciw niektórym strażnikom, ukryci w cieniu zostaną minięci przez strażnika lub sami go wyminą (test Zwinności)
- b. Ogłuszenie strażnika (Siła)
- c. Walka otwarta, która hałasem może sprowadzić dodatkowych przeciwników (testy walki).
- d. Przekonywanie, że jest się jednym z strażników (Charyzma), co wymaga przebrania się wcześniej w ich strój

Choć ciągle mogą spróbować przedostania się przez dziedziniec, to istnieje bezpieczniejsza droga ucieczki, którą mają szansę odnaleźć na mapie: droga przez kanały.

Poniższa mapa jest przede wszystkim pomocą dla Mistrza Gry, nie ma konieczności pokazywać jej graczom.



Rozdział 4. Spotkania w Carogrodzie

Przedostanie się przez twierdzę zajęło немало czasu, po czym kluczyliście jeszcze wcale nie krótko po słynnych kanałach Sztambułu. Udało wam się jednak wydostać wreszcie na ulice i potraficie ocenić, że intuicja dobrze was poprowadziła. Kawalek jeszcze miasta przed wami, żeby dotrzeć do portu, ale jesteście na dobrej drodze. Zbliża się jednak świt i miasto powoli budzi się do życia. Będziecie musieli wykazać się sprytem, by nie dać się wykryć patrolom straży, które z pewnością zaalarmowane są już o waszej ucieczce.

Jeżeli do tej pory BG nie mają odpowiedniej ilości strojów do przebrania się, ich priorytetem powinno być odnalezienie takowych. Sztambuł jednak to ludne, różnorodne i gęsto zabudowane miasto i nikt nie potrafi zgadnąć, jaka przed nimi kolejna przygoda. Wszędzie jednak czyha niebezpieczeństwo rozpoznania uciekinierów przez strażników lub cywilów.

W tym rozdziale wylosuj z listy, co się wydarzy. Odegrane powinny zostać przynajmniej trzy sceny, zanim BG dotrą do portu.

Losowanie scen

Rzuć kością ośmiościenną, by wylosować kolejną scenę (zrób preselekcję, jeśli nie masz odpowiedniej kości).

Jeśli dana scena została już odegrana, rzuć ponownie. Możesz też poprosić kogoś z graczy, aby rzucił za ciebie. Jeżeli którąś ze scen uważasz za szczególnie wartą lub konieczną do rozegrania, to nie losuj, tylko wybierz, kiedy ma ona nastąpić.

Lista scen wg wyniku rzutu:

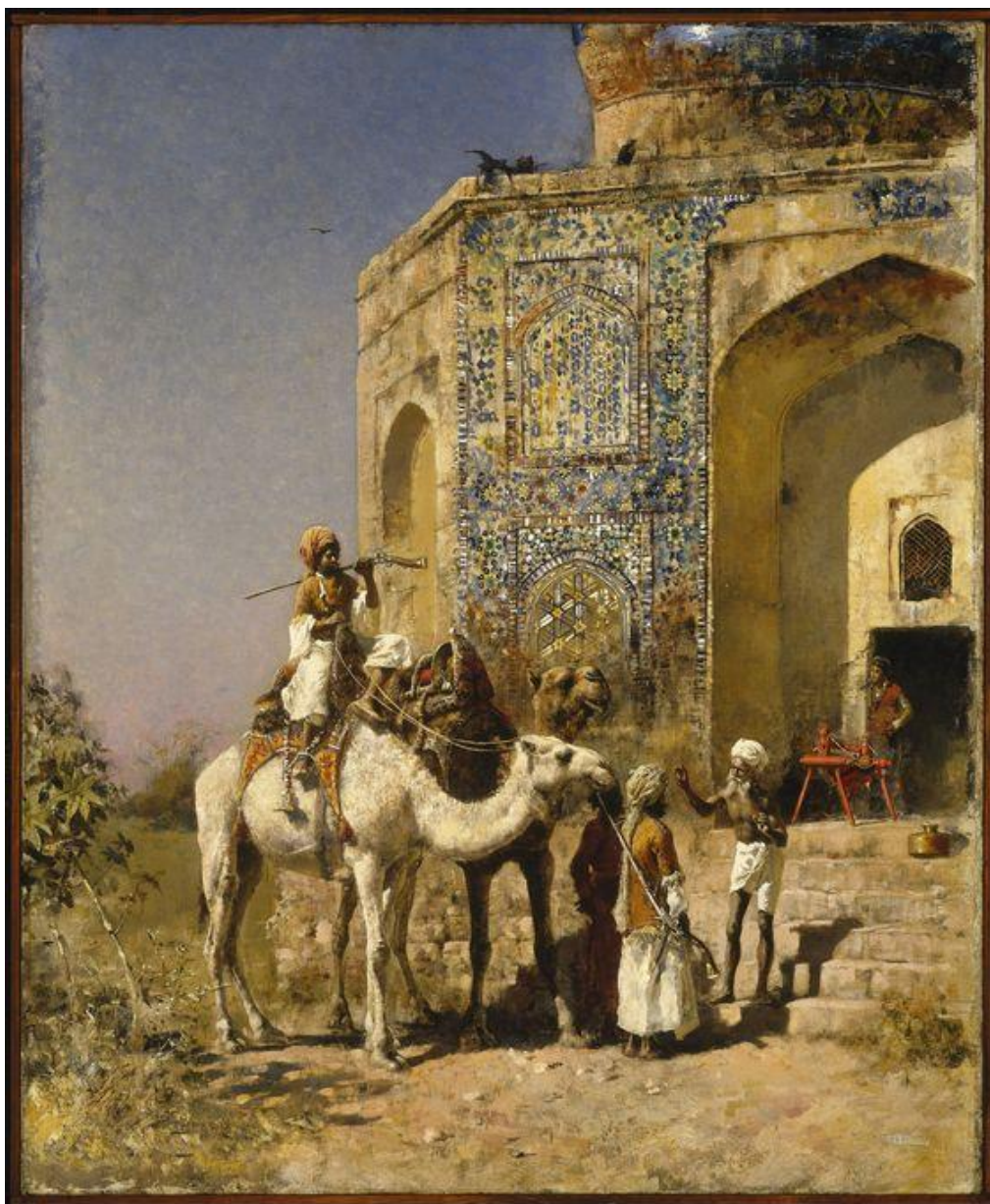
1. Karawanseraj
2. Suk
3. Tekke derwiszów
4. Hamam
5. Harem
6. Kafana
7. Warsztat Çelebiego
8. Dom Serebkowicza

Uwaga: jeżeli BG posiadają wskazówki od Żółkiewskiego, mogą zdecydować, że przedostatnia ze scen to dom Serebkowicza, nie losuje się jej. Jeśli wskazówki nie trafiły do BG, ciągle jest szansa, że scena zostanie wylosowana.

Wszystkie sceny to krótkie zdarzenia i małe przygody, które przedstawiają ciekawostkę na temat kultury i historii Imperium Osmańskiego. Często robią to z przymrużeniem oka. Wprowadzenie kolejnej sceny powinno nawiązywać do zakończenia poprzedniej – jeżeli BG uciekają w popłochu, tak też wchodzi w następną scenę. Jeżeli dochodzi do wykrycia uciekinierów i ostrej konfrontacji ze strażnikami, bo chcesz, by stawka ucieczki była wyższa, niech walczą na śmierć i życie. Jeśli czują się bezpieczni, bo z dużym sukcesem poradzili sobie z poprzednim zadaniem, daj im chwilę wytchnienia i spokoju przed kolejnym wyzwaniem.

1. Karawanseraj

Ulicą zmierza w waszym kierunku oddział straży, wydają się obserwować uważnie okolice i przyglądać się wszystkim przechodniom. Na prawo od was jest jednak plac, a na nim spore zmieszanie. To karawanseraj, miejsce postoju karawan, gdzie kupcy, ich służba i ich zwierzęta mogą odpocząć, napić się i najeść. Wygląda na to, że byłaby szansa ukrycia się w tym tłumie zwierząt i ludzi.



BG wpadają do karawanseraju, gdzie szybko mogą ocenić swoje szanse. Jeśli ukryją się wśród ludzi, mogą zostać wydani, ale wśród zwierząt nie powinno być tego ryzyka. Kiedy jednak wchodzi między wielbłądy, zwierzęta zaczynają się denerwować, widząc obcych. Może uda się je uspokoić?

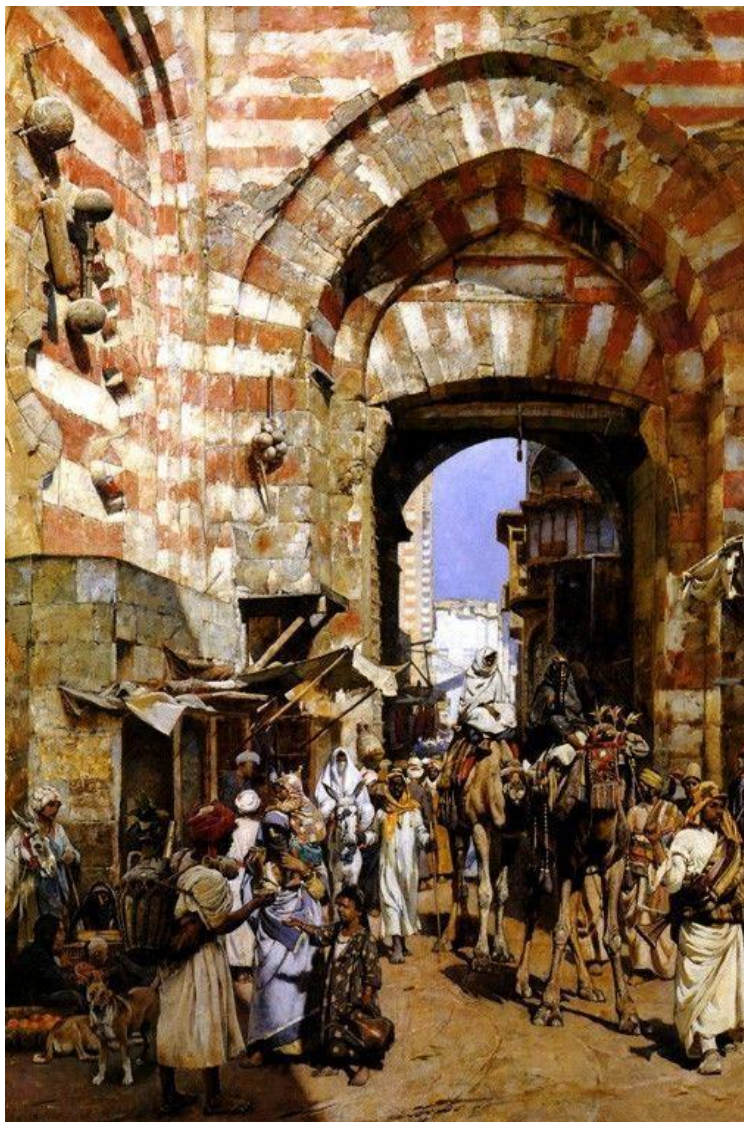
Test Zmysłów

Aby uspokoić wielbłądy, któryś z graczy musi wykonać test zmysłów, odwołać się do swojej empatii. Udany test pozwala swobodnie się przekraść między zwierzętami, nieudany alarmuje poganiaczy, którzy wzywają strażę. Gracze muszą uciekać w popłochu.

2. Suk

Wpadacie w gęsty tłum. Po lewej i prawej stronie znajdują się przepyszne stragany, gdzie kupcy zachwalają towary z całego świata. Tkaniny, dywany, wyroby z metali szlachetnych, naczynia, wszystko pięknie zdobione i niezwykle. Gdzie indziej

sprzedaje się egzotyczne owoce, napoje, nieznane u nas sorbety. To suk, bazar, miejsce handlu. Kiedy czujecie na karku oddech przeciskających się przez targowisko strażników, zauważa was jeden z kupców.



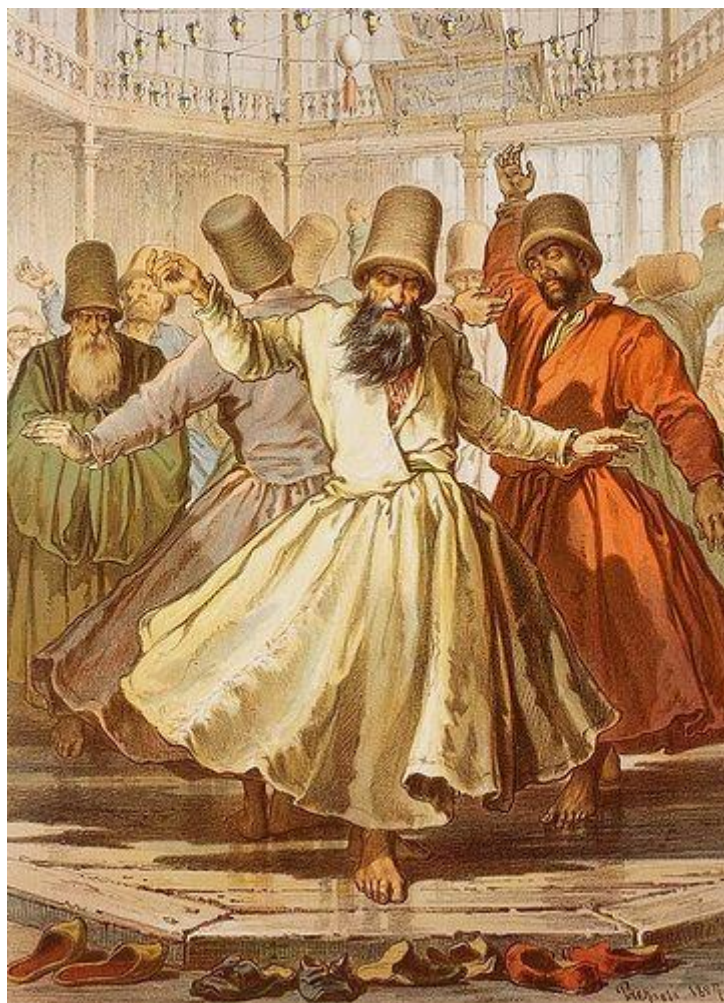
Test Zmysłów

Gdy zostanie zdany, intuicja podpowie uciekinierom, że udając zwykłych gości straganu, mogą uniknąć uwagi straży.

Kupiec zachwala swoje towary, ale też upiera się, by się targować. Oczywiście jest tu też miejsce na wykazanie się charyzmą, aby kupiec nie uznał BG za podejrzanych.

3. Tekke derwiszów

Słyszycie piękną, porywającą muzykę, uspokajającą, transową, niezwykłą. Obszerna, wysoka sala jest pusta, sporo tu przestrzeni. Widzicie też białe stroje i osobliwe, wysokie czapki, które leżą nieopodal, pieczolowicie poskładane na stole. Na antresoli, która okala salę, gra zespół, który wydaje się nie zwracać na was uwagi.



To tekke, siedziba bractwa muzułmańskiego derwiszów. BG mogą zmylić strażników, udając tańczących.

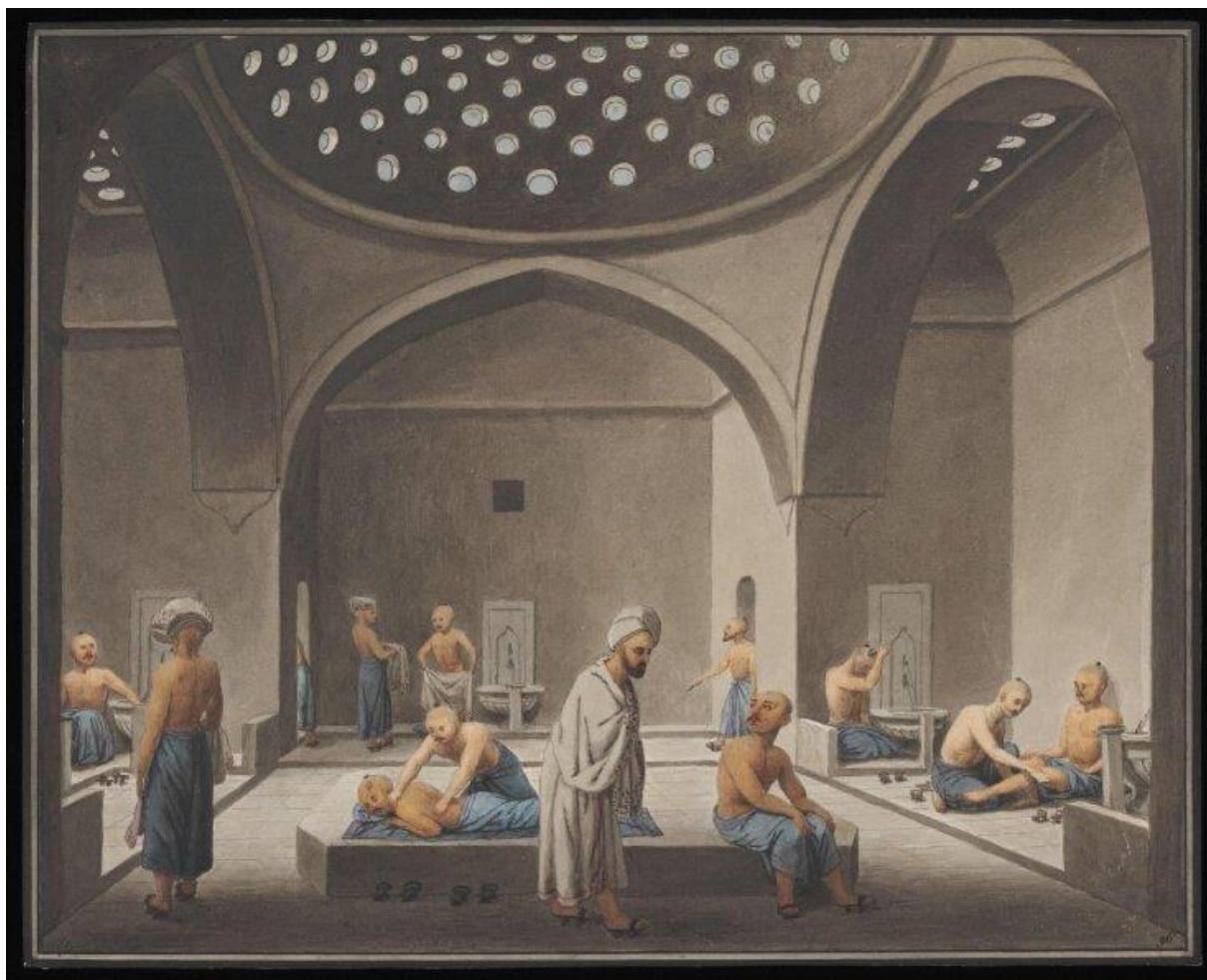
Test Zwinności

Chcąc wmieszać się w szalejący tłum, BG muszą zatańczyć wraz z derwiszami. Udany test to szaleńczy, wciągający w trans taniec. Nieudany stworzenie potwornego zamieszania wśród derwiszów.

4. Hamam

BG rozpoznają kolejny budynek, może udało by się w nim skryć lub zdobyć lepsze przebranie? To hamam, łaźnia turecka. Wchodzą do niedużego pomieszczenia, które najwyraźniej pełni funkcję przedsionka. Nie ma jednak czasu na przeszukanie pomieszczenia. Zaraz dopadają do nich słudzy, uprzejmie się kłaniając zapraszają dalej, prowadzą do przebieralni, gdzie zachęcaj do zdjęcia podniszczonych, przepoconych szat. A potem dalej, do łaźni.

Wchodzicie do przepięknego pomieszczenia. Kolumny podtrzymują wysokie sufity, a ściany pokryte są płytkami z orientalnymi wzorami w kolorach bieli, złota i błękitu. Baseny z ciepłą wodą zachęcają do chwili relaksu, a unosząca się w powietrzu para wodna rozleniwia. W tej chwili łaźnia jest pusta, trafiliście na spokojny moment. Macie chwilę na umycie się i odpoczynek.



Do łaźni zagląda potężny mężczyzna, wysoki, dosyć tęgi, ale muskularny. Ma czarne włosy i ogromne wąsy. Przez chwilę jest zaskoczony, widząc BG, ale zaraz wydaje się ich rozpoznawać. Oni też go zaraz rozpoznają – to jeden z konnych strażników z poprzedniego dnia. Mężczyzna gotowy jest ich schwytać lub wołać pomocy. Co zrobią?

Test Siły

Przepchnięcie potężnego Turka wymagać będzie testu siły. Nieudany spowoduje, że któryś z BG zostanie pochwycony i pozostali muszą go ratować. Udany wprowadza ślapstickową scenę, w której wielkolud wpada do wody.

5. Harem (żeńską część domu)

Zakradacie się do czyjegoś domu. Wygląda on na bogaty, poznajecie to po dywanach, meblach i kosztownościach, które się tu znajdują. Korytarz, którym idziecie, jest cichy, a na jego końcu znajduje się dwoje drzwi, po prawej i po lewej stronie.



BG nie wiedzą jeszcze, że to harem, żeńska część domu, do której mężczyźni zasadniczo mają zakaz wstępu.

Drzwi po prawej stronie prowadzą do swego rodzaju garderoby, gdzie mogą przebrać się w kobiece stroje. Po lewej jest pokój, w którym siedzą trzy kobiety. Może uda się je przekonać, by nie wszczęły alarmu?

Testy Charyzmy

Zarówno przekonanie do siebie kobiet w haremie, jak i zmylenie strażników kostiumem wymagać będzie testu Charyzmy.

6. Kafana (tawerna)

Wpadacie do niewysokiego budynku, przed którym stoją, obecnie puste, stoliki. Domyślcie się, że to kafana, tawerna, gdzie gromadzą się mężczyźni, by pić herbatę, palić fajkę, rozmawiać. W środku, w zacienionym pomieszczeniu, wokół kolejnych stołów stoi spora grupka ludzi, a gdy wchodzicie do środka, wyglądający na Greka właściciel uśmiecha się i zaraz kieruje się w waszą stronę. "Panowie na turniej?"



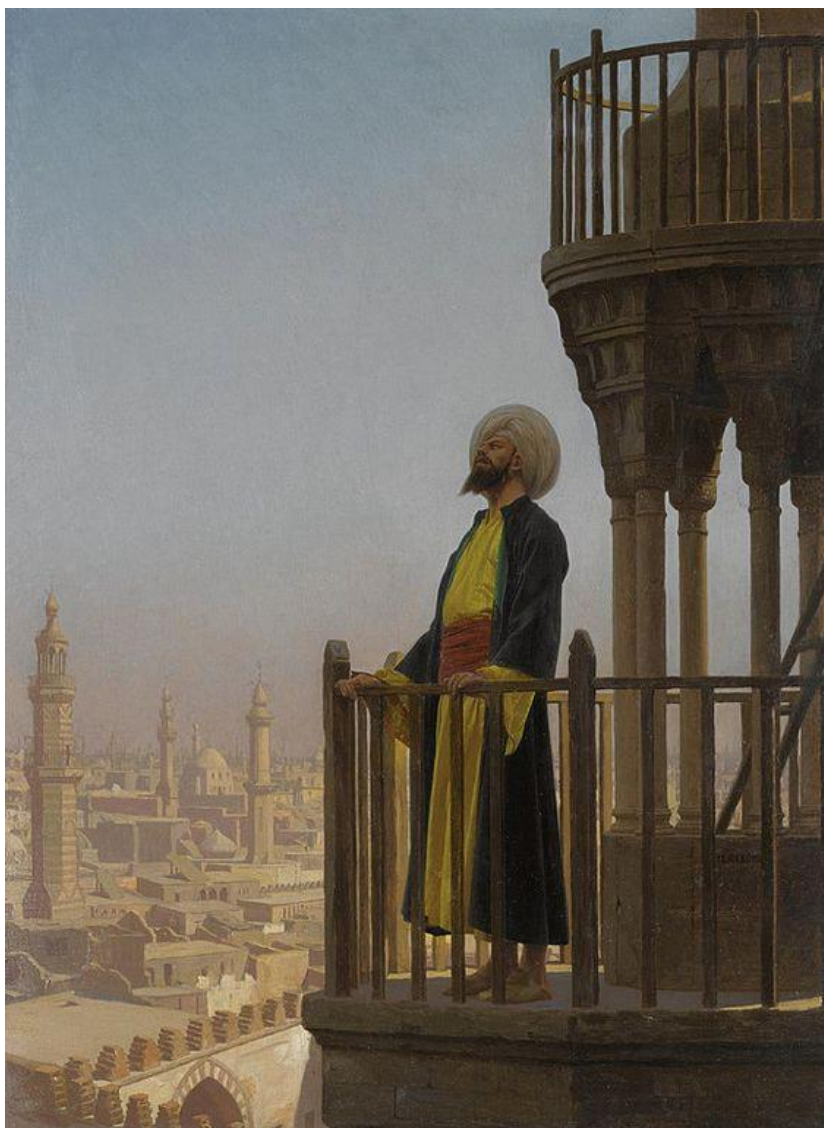
W kafele odbywa się akurat turniej tryktraka i właściciel skłania BG do wzięcia w nim udziału. Na ulicy kręcą się uzbrojeni gwardziści, może więc pozostanie chwilę w środku, w tłumie to nie taki zły pomysł?

Testy Mądrości

Aby wygrać w tryktraka, trzeba wykazać się zmysłem strategicznym. Tu jednak umiejętna gra może utrudnić dalszą ucieczkę. Zwycięstwo oznaczać będzie jednak zwrócenie na siebie uwagi, przegrana pozwala wymknąć się niepostrzeżenie.

7. Hezârfen Ahmed Çelebi

Wysoka wieża góruje nad okolicznymi budynkami. Gdy przyglądniecie się jej dokładniej, widzicie coś osobliwego: u szczytu wieży część muru jest zdemontowana, tak aby stworzyć swego rodzaju bramę. Ale co najbardziej tajemnicze, jesteście gotowi przysiąc, że z dziury w murze wystaje skrzydło. Na poziomie ulicy do wieży prowadzą otwarte wrota...



Czy czując na karku pościg, BG zdecydują się wejść do wieży? Jeśli nie, można ich skłonić do tego pojawieniem się strażników. Gdy wejdą na szczyt, zobaczą swego rodzaju warsztat konstruktorski. Jeżeli będą przeszukiwać pomieszczenie, dowiedzą się, że to pracownia Hezârfena Ahmeda Çelebiego, uczonego osmańskiego. Znajdą też plany maszyny, która stoi przy zdemontowanym murze. Jest to lotnia, jeden z wynalazków Çelebiego, tureckiego dedała.

Ale cóż to? Na dole wieży słyszą głosy zbliżających się strażników.

Testy Mądrości

Jeżeli BG zdołają rozszyfrować jak prawidłowo i bezpiecznie używać skrzydeł stworzonych przez Çelebiego, mogą wylecieć z wieży i tym sposobem uciec. Nieudany test Mądrości oznacza, że muszą walczyć lub znaleźć inną drogę ucieczki.

8. Dom Serebkowicza

Z okna wychyla się znajoma twarz. “Jaśnie Panowie, tutaj, przez bramę”. To Serebkowicz, kupiec i agent polski, w którego domu możecie się na chwilę skryć.



To miejsce jest bezpieczne, a Serebkowicz udzieli BG wszelkiej możliwej pomocy. Nie zdoła wywieźć ich z miasta, które jest obecnie otoczone przez armię, która kontroluje dokładnie wszystkie karawany, ale da im przekonujące stroje oraz broń, by wesprzeć plan porwania galery. Jeżeli go przekonają, da im do towarzystwa swojego sługę, który jest biegły w walce. Zrobi to jednak niechętnie i dopiero, jeśli gracze faktycznie dopytywać będą, jak jeszcze może im pomóc.

Testy Charyzmy

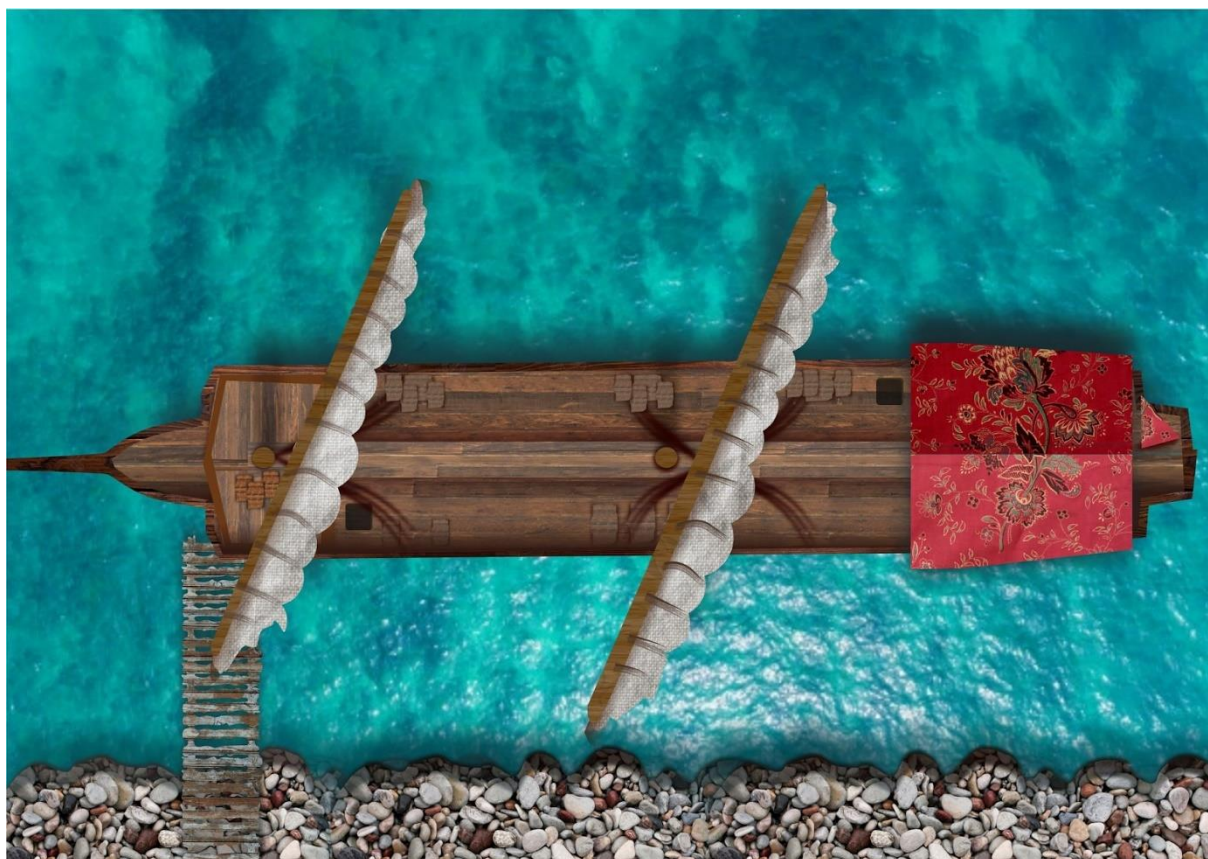
Serebkowicza można przekonać, aby poza bronią, strojami, jedzeniem i schronieniem (a to już niemało!) dał jeszcze BG także człowieka do pomocy.

Rozdział 5. Porwanie galery

Nabrzeże jest jak na Stambuł, dosyć spokojne. Sprawdziły się zasłyszane informacje, duża część żołnierzy musiała zostać tymczasowo odwołana. Przy brzegu stoi zacumowana galera, na której z łatwością możecie dostrzec kilku marynarzy. Statek ma co prawda żagiel, ale możecie spodziewać się także galerników przy wiosłach. Na brzegu stoją też strażnicy. Nie jest to jednak pełna obsada okrętu i czujecie, że macie szansę. Jak chcecie dostać się na galere?

Pora na scenę finałową, w której gracze dokonają śmiałego porwania galery. BG mogą szturmem zdobyć statek, albo skradać się, opłynąć statek wpław i wspiać się

na pokład, etc. Mogą też podzielić się rolami. Negocjacje z żołnierzami niewiele dadzą, ale by ich zaskoczyć, można też spróbować fortelu, przebrania się, odwrócenia uwagi. To miejsce na improwizację, pomoc jednak może poniższa mapka sytuacyjna, którą warto pokazać BG. Marynarzy i strażników powinno się na niej znaleźć oo jednego więcej, niż BG.



Aby porwanie się udało, BG muszą:

1. Dostać się na pokład

Można próbować na różne sposoby, także warto zostawić to inwencji graczy. Oto przykład:

Test Zwinności

Jeśli chcą wspiąć się na pokład po linach zwisających z boku statku, muszą zdawać test. Nieudane testy ściągną uwagę marynarzy.

2. Pokonać lub przegnać ze statku marynarzy, a także nie pozwolić, by strażnicy weszli na pokład.

Testy rozmaite

Siła, gdy walczymy, Zwinność, gdy wykonujemy akrobacje, Charyzma, jeśli próbujemy kogoś zastraszyć.

3. Przekonać do siebie przykutych pod pokładem galerników

Testy Charyzmy

Trzeba przekonać do siebie galerników, zagrać ich do walki i zachęcić do wspólnej ucieczki. O ile gracze wpadną na pomysł, by rozkuć więźniów, test może być wykonywany z ułatwieniem.

4. Uciec z portu na przejętej galerze

Tu sprawa nie będzie taka prosta, ktoś jednak zauważa zamieszanie i wzywa pomocy. Kiedy galera odbija od brzegu, inny statek zostaje szybko obsadzony i rusza w pościg. Aby uciec, BG muszą wykazać się sprawnością.

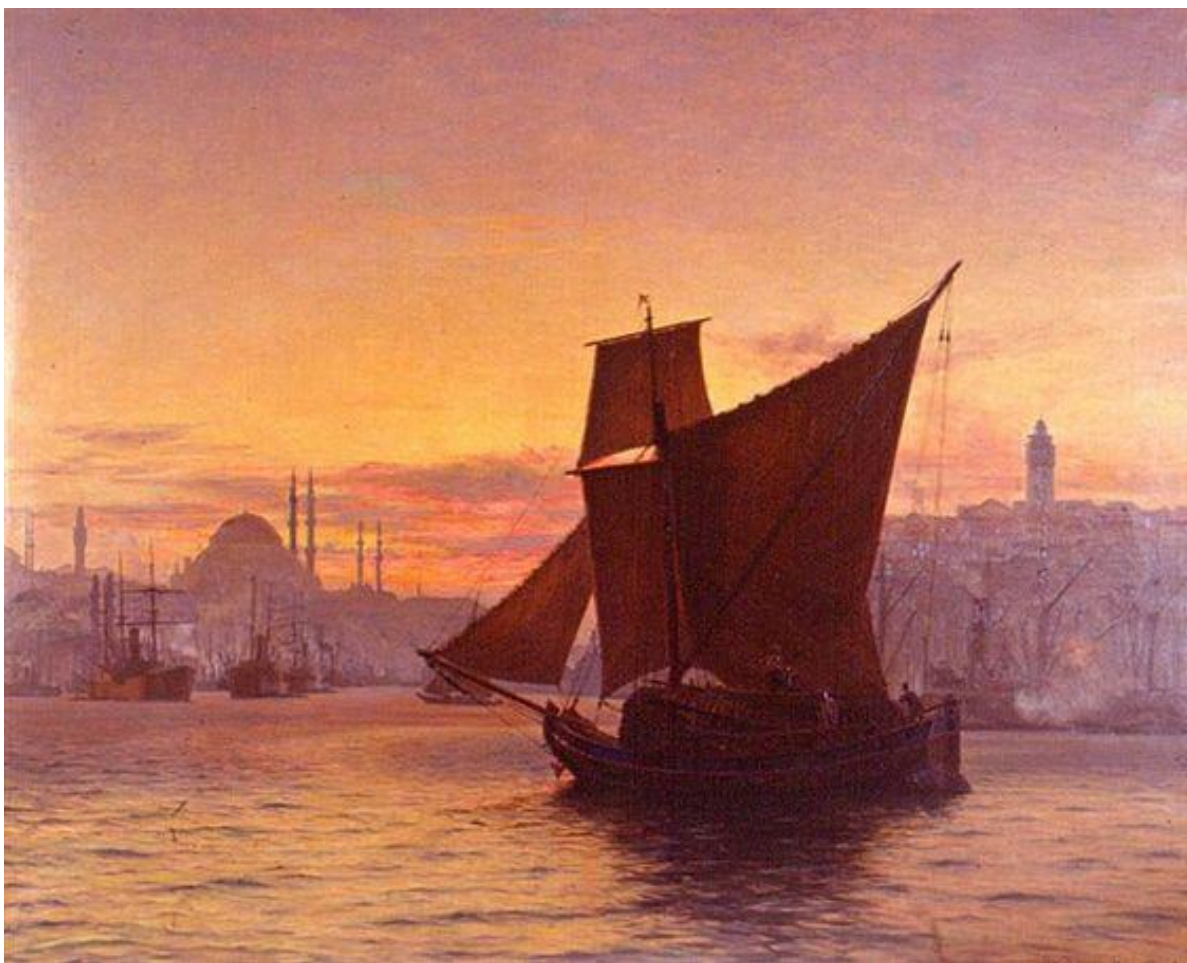
Testy rozmaite

- a. Mądrość, by zrozumieć, jak poradzić sobie z żaglem
- b. Siła, aby poradzić sobie z linami
- c. Zmysły, by strzelić celnie z armaty, która znajduje się na pokładzie
- d. Ponownie Charyzmy, aby zarządzać galernikami

Po jakimś czasie pogoda zaczyna się psuć, jednak co BG mają do stracenia? Pościg rezygnuje, kiedy zaczyna się burza.

Zakończenie

Wy jednak, śmiali, ruszyliście na przeciw naturze i z Bożą pomocą przetrwaliście. Dalej zaś poniosły was wody morskie do sycylijskiej Messyny, a stamtąd do Rzymu, gdzie sam ojciec święty przyjął was i ogłosił bohaterami chrześcijaństwa. A co dalej? Do domu! Do Rzeczypospolitej! I tak szczęśliwie zakończyła się wasza przygoda.



Ilustracje:

- Ernst Karl Eugen Koerner - Sztambuł
- Walery Eljasz-Radzikowski - Śmierć Żółkiewskiego pod Cecorą
- Autor nieznany - Avcı Mehmed
- Jean-Léon Gérôme - Sprzedawca dywanów
- Fausto Zonaro - Eminönü
- Edwin Lord Weeks - Old Blue-Tiled Mosque Outside Delhi
- William Longsdail - Bramy kalifa
- Amedeo Preziosi - Tańczący derwisze
- Anonimowy artysta grecki - Hamam
- Fryderyk Bridgman - W haremie
- Paul Dominique Philippoteaux - Na zewnątrz kawiarni
- Jean-Léon Gérôme - Muezin
- Clement Pujol de Gustavino - Sułtan i posłaniec
- Vilhelm Karl Ferdinand Arnesen - Łodzie w Bosforze
- Ilustracje z albumu Hansa Sloana "Obyczaje dworu wielkiego sułtana"

Mapa podziemi wykonana przy pomocy Dungeon Scrawl (www.dungeonscrawl.com).

Mapa nabrzeża i galery - Urszula Wrona.

POLECANA LITERATURA

OGÓLNA

Podhorodecki L., *Dzieje rodu Chodkiewiczów*, Warszawa 1997.
Podhorodecki L., *Jan Karol Chodkiewicz 1560-1621*, Warszawa 1982.
Więckowska-Mitzner W., *Karol Chodkiewicz*, Warszawa 1965.

„Zaślubiny z morzem”

Norwich J. J., *Historia Wenecji*, przeł. J. Bartoszewicz, wyd. 2, Warszawa 2015.

„Uciekająca narieczona”

Maroszek J., *Pałace i ogrody w Wilnie i na jego przedmieściach* [w:] *Pałac w ogrodzie. Materiały sesji naukowej Warszawa 21-22 maja 1998 pod red. B. Wierzbickiej*, Warszawa 1999, s. 98-118.

Niedźwiedź J., *Kultura literacka Wilna (1323-1655). Retoryczna organizacja miasta*, Kraków 2012.

Topolska M. B., *Spółeczeństwo i kultura w Wielkim Księstwie Litewskim od XV do XVIII wieku*, Poznań- Zielona Góra 2002.

„Na dalekiej północy”

Podhorodecki L., *Rapier i koncerz. Z dziejów wojen polsko-szwedzkich*, Warszawa 1985.

Skworoda P., *Wojny Rzeczypospolitej Obojga Narodów ze Szwecją*, Warszawa 2007.

Wisner H., *Kircholm 1605*, HB, Warszawa 1987.

„Święty człowiek”

Serczyk W., *Na dalekiej Ukrainie. Dzieje Kozaczyzny do 1648 roku*, Warszawa 1984.

Widacki J., *Kniaź Jarema (Jeremi Wiśniowiecki)*, Katowice 1984.

„Ucieczka z Carogrodu”

Śledziński K., *Cecora 1620*

Lewis R., *Życie codzienne w Turcji osmańskiej*,

zapisz się do
newslettera
Stowarzyszenia



projekty edukacyjne
wydarzenia rekonstrukcyjne
historia i rocznice



Zapisy: <https://forms.gle/LQK5uVkCGKAYSQXH6>

Spis treści

Wprowadzenie	3
Narracyjne gry fabularne	6
Mechanika gry	9
Składowe i tworzenie postaci	9
Testy i zasady	12
Instrukcja do scenariuszy	17
Scenariusz I. „Zaślubiny z morzem”	18
Scenariusz II. „Uciekająca narzeczona”	40
Scenariusz III. „Na dalekiej północy”	61
Scenariusz IV. „Święty człowiek”	87
Scenariusz V. „Ucieczka z Carogrodu”	104

[illegible]

Sept 1777

