

NAWIEDZONY DWÓR

Na ślubie wnucząt spotykają się dwaj seniorzy rodów, pozostający od lat w konflikcie. Jakby tego było mało, miejscem uroczystości jest stary dwór, będący przedmiotem ich sporu. Domostwo odwiedzą pierwsi od dekad goście – wszyscy unikali go dotąd z powodu legendy o zamieszkującym jego mury duchu. Zapowiada się naprawdę huczne i, znając miłość szlachty do bitki i polowań, zapewne wystrzałowe wesele.

Zawiązanie: Bohaterowie dostają zaproszenie na wesele. Być może któryś z członków drużyny należy do jednego z rodów, bądź też państwo młodzi są ich przyjaciółmi. Jeżeli w towarzystwie znajduje się pontyfikalny duchowny, może on zostać poproszony o udzielenie ślubu.

Zaraz po zjawieniu się w dworku bohaterowie zostaną wciągnięci w wir rozmów i zabaw. Z całą pewnością przynajmniej kilka osób wie o sukcesach drużyny, więc po chwili nie będzie się ona mogła opędnąć od podeksycytowanych cioć-babć i dalekich kuzynek. Jeżeli zyskają ich sympatię, poznają wiele ciekawych wiadomości na temat obydwu rodów (testy *ekspresji* przeciwko *empatii* 6/9+, ew. skandale).

Sławoj Studnicki i Józef Furmański, seniorzy rodów, toczą trwający od pokoleń sąsiedzki spór o prawo do dworu. Ich wnuki jednak nie poszły w ślady przodków. Benedykt i Marcysia poznali się jako małe dzieci, dzięki dziurze w oddzielającym ich domy murze. Przez długi czas spotykali się w tajemnicy, po latach postanowili jednak oficjalnie się pobrać. Ich dziadkowie z początku nie chcieli nawet o tym słyszeć, jednak pozostali członkowie rodzin, zmęczeni rodowymi waśniami, wpłynęli na zmianę tej decyzji. Sławoj i Józef dziwnie łatwo pogodzili się z porażką. Sami zaproponowali nawet, aby wesele odbyło się w nawiedzonym – według legendy mieszka tam duch złego magnata – dworze. Wszystkim ta nagła zgodność wydaje się dziwnie podejrzana.

Rozwinięcie: Biesiada trwa. Wszyscy zasiedli do długiego stołu, a służba podała ogromną pieczeń z jelenia. Milczący dotąd staruszkowie nagle ożywili się. Każdy z nich uważa, że to do niego należy zaszczyt pokrojenia pieczeni. Bohaterowie muszą zapobiec niechybnie nadchodzącej walce na sztucce (dyskusja – seniorzy rodów, chwilowo sprzymierzeni przeciw „wtrącającej się młodzieży”).

W pewnym momencie do uszu biesiadników docho- dzą wołania o pomoc. W tarapatach znalazły się barszkujące w ogrodzie dzieci. Zostały zaatakowane przez małe rokitniki! Na widok dorosłych rozbiegną się na wszystkie strony, z najmłodszym członkiem rodu Stadnickich (lub Furmańskich – zależnie od rodzinnych koneksji bohaterów), Benjaminem Franciszkiem, pod pachą (pościg – grupa 6 rokitników)!

Pozostaje jeszcze pytanie, dlaczego biesy opuściły las i wkroczyły na teren ludzi. Dzieci twierdzą, że potwory zjawyły się po odczytaniu na głos dosłownie jednego zdania z książki, znalezionej w bagażach dziadka Sławoja. Nie będą jednak wiedziały, gdzie się ona obecnie znajduje. Z kolei Sławoj utrzymuje – a Józef o dziwo go popiera – że dzieci zmyślają, a rokitniki zwabiły odgłosy zabawy, jak to „bywało w dawnych czasach”.

Po tych przygodach nadszedł czas na kolejny nieod- łączny element szlacheckiego wesela – wspólne polo- wanie. Dwór znajduje się na skraju Puszczy Dębowej, więc ze zwierzyną nie będzie problemów. Zgromadzeni goście rozdzieleni zostaną na kilka grup. Bohaterowie żarliwą dyskusją zyskali zainteresowanie seniorów Sławoja i Józefa, w związku z czym wyruszą na polowanie w ich towarzystwie. Przedzieranie się przez gęstwinę i tropienie zwierzyny to okazja do popisania się umie- jętnościami (testy *spostrzegawczości*, *przyrody*, *strzelania*). W pewnym momencie wędrująca kompania doj- rzy na polanie przed sobą ogromnego dzika. Obydwaj

staruszkowie postawią sobie za punkt honoru zabić go jednym strzałem, co oczywiście skończy się kłótnią i szarpaniną. Dzik jednak nie ma zamiaru czekać, aż skończą swary, i szarżuje. Na widok rozwścieczonej bestii dzielni szlachcice... zemdleją. Tymczasem roz- wścieczony dzik przeskoczył nad nimi i pędzi dalej przed siebie – wprost na bohaterów (walka – ogrom- ny dzik). Po skończonej walce staruszkowie dalej leżą nieprzytomni na trawie. Nim bohaterowie złączą ich, cacić zwróć uwagę drużyny na dziwną księgę, którą Sławoj trzyma pod płaszczem. Jeżeli wcześniej rozmawiali z zaatakowanymi przez rokitniki dziećmi, okaże się, że pasuje ona do ich opisu. Szybki wgląd w tekst i udany test *okultyzmu* o ST 10 pozwolą stwierdzić, że to spirytystyczny przewodnik przywoływania bie- sów i duchów... Analizę książki przerwie rozbudzenie się szlachciców, którzy, zapominając o upolowanym dziku, ruszą z powrotem do dworu. Jeżeli drużyna postanowi spytać ich o tajemniczą książkę, staruszkowie najpierw będą próbowali zmienić temat rozmowy, a następnie zabronią, pod karą rodowej klątwy, dalsze- go poruszania tego tematu.

Pod wieczór państwo młodzi organizują wieczór opo- wieści. Każdy może opowiedzieć niezwykłą historię i zdobyć uznanie słuchaczy (jeżeli gracz opowie cieka- wą historię, odzyskuje jeden żeton i dobiera karty do pełnej ręki). Warto wpleść w tę scenę legendę o złym magnacie, pokonanym przez dwóch szlachciców. Sławoj i Józef uczestniczą w spotkaniu, po pewnym cza- sie, gdy część gości wyjechała lub udała się do sypialni, znikają. Nikt nie zwraca na to większej uwagi, jednak jeżeli gracze zadeklarowali, że obserwują staruszków, poinformuj ich o tym zajściu. Możesz także popro- sić drużynę o testy *spostrzegawczości* o ST 15. Udany pozwoli im zwrócić uwagę na fakt absencji seniorów. Porażka oznacza, że zorientują się dopiero, gdy nad po- bliskim cmentarzem dostrzegą magiczną łunę.

Punkt kulminacyjny: Idąc tropem staruszków drużyna trafi na wiejski cmentarz. Na jednym z grobów stoją zapalone świece. W ich świetle dostrzec można Józefa i Sławoja, pochylonych nad tajemniczą księgą. Zanim drużyna zdąży zareagować, w magicznym błysku pojawi się duch. To magnat, którego staruszkowie wezwali, aby ostatecznie rozwiązać spór o to, do kogo należy dwór. Nie jest on jednak skory do rozmowy – rzuci się na domorosłych spirytystów sycząc, że ma z nimi rachunek do wyrównania (dyskusja lub walka – upiór). Jeżeli podczas wykonywania testu *okultyzmu* przy pierwszym kontakcie z księgą któraś z postaci uzyskała podbicie może, przy wydaniu żetonu, otrzymać do jednego testu bonus +5 zamiast +1. Oprócz tego bohaterowie mogą poprosić oszołomionych tak nagłym rozwojem wypadków szlachciców o pomoc – przekażą im oni butelki z wodą święconą oraz będą wspierać z drugiej linii.

Rozwiązanie: Po pokonaniu ducha będzie on zdany na łaskę swoich pogromców i wyjawi, do kogo naprawdę należy dwór. Złego magnata, ciemżyciela chłopów, i jak głosiły plotki, potomka biesów, pokonali wspólnymi siłami dwaj sąsiedzi – Stadnicki i Furmański, przodkowie Sławoja i Józefa. Majątek należy więc po równo do jednej i drugiej rodziny.

Wieść ta bardzo ucieszy małżonków Benedykta i Marcysię. Seniorzy natomiast nareszcie podadzą sobie rękę na zgodę, co oczywiście stanie się przyczynkiem do kolejnej biesiady.

W przypadku porażki bohaterów wesele zakończy się paniczną ucieczką biesiadników przed przywołanym duchem. Hrabia postanowił odzyskać swą dawną siedzibę i stworzyć z niej schronienie dla innych upiorów i leśnych bestii. Na razie nikt nie wie, do czego zmierzają te działania – tematem następnych sesji może być odbicie dworku lub próba zdobycia informacji o planach jego nowego-starego właściciela.

Niepomyślny obrót spraw ma jednak jedną dobrą stronę – wspólny wróg połączy, przynajmniej na pewien czas, skłócone rody, które od tego momentu rozpoczną walkę z hrabią.

PRZECIWNICY

Sławoj Stadnicki i Józef Furmański – jak Pan Bo-recko, slawijski szlachcic (PG, s. 465).

Rokitniki, młode biesy – PG, str. 404, grupa 6 rokitników.

Olbrzymi dzik – jak bizon (PG s. 398).

Duch magnata – jak duch (PG s. 444), ale z poniższymi zmianami:

Pula 3k10, odporność: 5

Dodatkowe zdolności:

Krew biesów – moc kuszenie;

Precz hołoto! Milcz hołoto! – niedeklarowane dobi-cie przeciwko postaciom o Bogactwie mniejszym niż 6;

Cięty język – duch magnata może bez kar korzystać z *ekspresji* podczas walki i pościgu.

Autor: Jan ‘Wędrowycz’ Jęcz

Redakcja: Michał ‘rincewind bpm’ Smoleń

Skład: Szymon ‘neishin’ Szweđa

Więcej Szybkostrzałów oraz zestaw gotowych bohaterów znajdziesz na rpg.polter.pl.