



Scenariusz 4

SOJUSZNICY

Księstwo Warszawskie, 1812

Kategoria: dramat obyczajowy, akcja, zawiązanie kampanii

Sojusznicy
Wiarusi. Gra RPG

Tło historyczne: akcja scenariusza rozgrywa się na Podlasiu, w okolicach Tykocina w czerwcu 1812 roku, nieopodal granicy Księstwa Warszawskiego z Rosją. Toczy się w ciągu kilku dni poprzedzających początek wielkiej wyprawy Wielkiej Armii na Moskwę.

Francja i jej sojusznicy od wielu miesięcy przygotowują się do wojny. Inwazji spodziewa się także Rosja, która gromadzi armie i rozsyła szpiegów. Miejscem koncentracji wojsk mających ruszyć na wschód jest Księstwo Warszawskie. Przez Poznań, Gdańsk i Warszawę ciągną dywizje za dywizją - francuskie, niemieckie, hiszpańskie, portugalskie, włoskie i oczywiście polskie. Łącznie blisko 600 000 ludzi. Tak wielka liczba żołnierzy rodzi problemy logistyczne i aprowizacyjne. Choć francuscy intendenci przygotowali wzdłuż tras przemarszów magazyny z żywnością, to jednak zawsze dla kogoś zabrakło lub ktoś potrzebował zjeść więcej. Nie wszystkie oddziały były również karne i zdyscyplinowane. Zdarzały się konflikty pomiędzy pułkami zwaśnionych narodów. Ramie w ramię muszą bowiem maszerować żołnierze, którzy do niedawna do siebie strzelali. Nie wszyscy rozumieli, że ziemie Księstwa Warszawskiego to kraj sojuszniczy, a nie podbity. Rekwizycje, wymuszenia, napaści i gwałty groziły zarówno chłopskim chałupom, jak i szlacheckim dworcom.



Żołnierze,

Rozpoczęła się druga wojna polska. Pierwsza skończyła się we Frydlandzie i Tylży. W Tylży Rosja zaprzysięgła Francji wieczny sojusz i wojnę Anglii. Dziś gwałci swe przysięgi. Nie dała nam żadnego wytłumaczenia swego dziwnego zachowania, tak, że orły francuskie, polegając na zachowaniu tajemnicy przez naszych sprzymierzeńców, zmuszone zostały do przekroczenia Renu.

Rosją targa fatum, jej przeznaczenia powinny się wypełnić. Czy uważa ona nas za degeneratów? Czyż nie jesteśmy bardziej żołnierzami spod Austerlitz? Postawiła nas pomiędzy hańbą a wojną: wybór nie powinien budzić wątpliwości, maszerujemy więc – naprzód!

Przeszliśmy Niemen, przenosząc wojnę na jej terytorium. Druga wojna polska, tak jak pierwsza będzie chwalebna dla wojsk francuskich. Traktat pokojowy, który podpiszemy, zagwarantuje nam, że położy kres temu zarozumiałemu wpływowi, jaki Rosja od pięćdziesięciu lat wywiera na bieg spraw europejskich.

Cesarz Napoleon



Rozgrzewka

Znaki i przepowiednie

Wiarusi zdążają na wschód i po drodze przydarzają im się drobne przygody, które można odczytać jako przepowiednie ich losów podczas kampanii rosyjskiej. Powinny one zaniepokoić Wiarusów lub zaintrygować.

Przykłady:

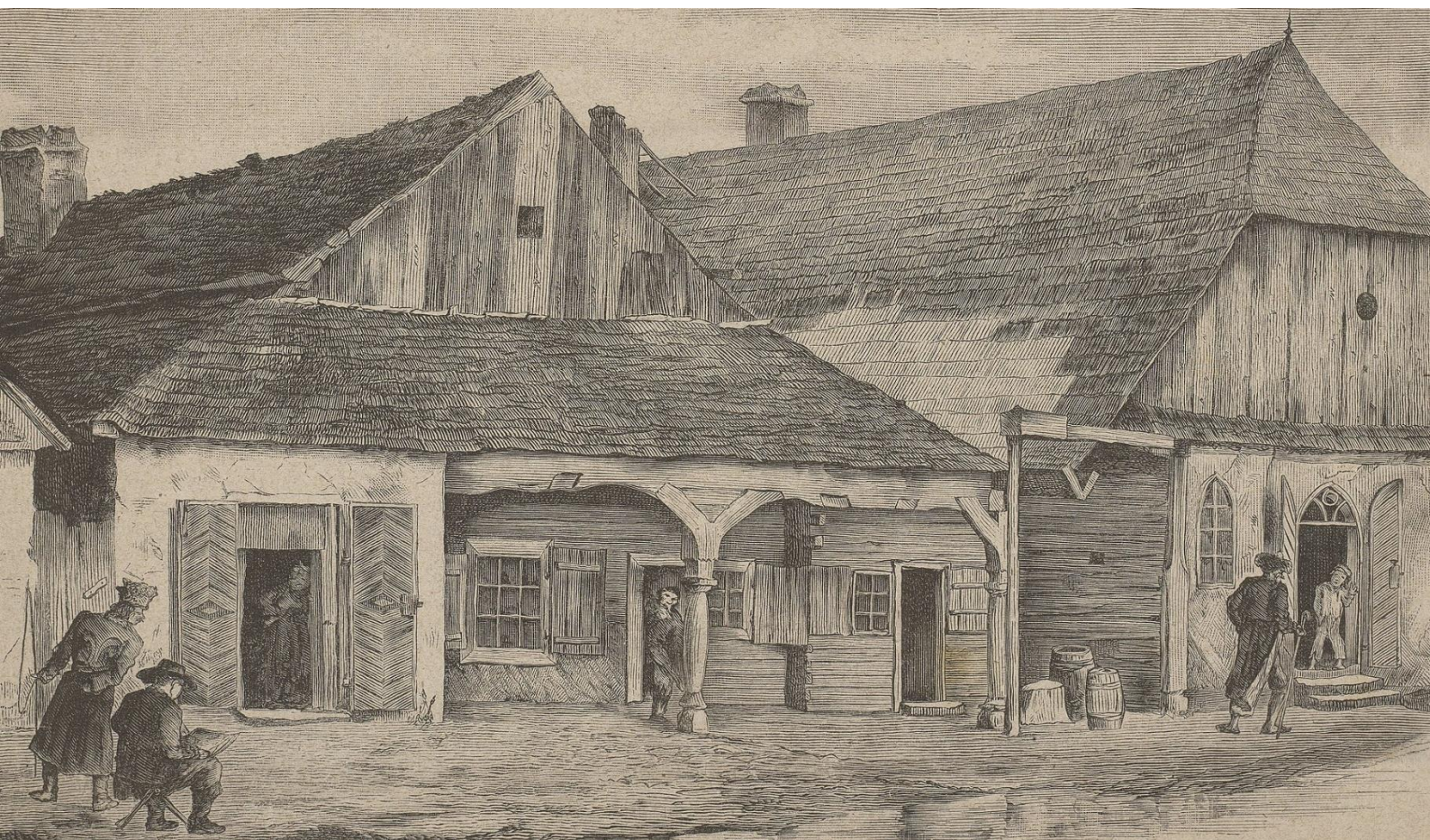
1. Nagłe zgaśnięcie kominka lub ogniska na biwaku (mróz)
2. Widok rozszarpywania resztek koniny przez miejskie psy na tyłach jatki
3. Brak jedzenia na biwaku - kuchnia polowa nie dotarła
4. Pożar wioski, dworku lub kamienicy

5. Postój w klasztorze, w którym mniszki opiekują się obłąkanymi niewiastami
6. Wizja pogoni kozaków po przyglądaniu się obrazowi batalistycznemu w szlacheckim dworku

Zawiązanie akcji

Krewniak

Jeden z Wiarusów powinien być rodzinnie związany z Podlasiem oraz częścią BN. Może przebywać w okolicach Tykocina na przepustce związanej ze ślubem swojego **wuja Eustachego Smólki**. Pozostali Wiarusi mogą być przyjaciółmi, krewnymi lub kompanami z armii, którzy otrzymali zaproszenie na wesele. Mogą też być przypadkowymi żołnierzami, których droga wypadła przez Tykocin i skrzyżowała z Wiarusem. Zaproszenie to mogą otrzymać dopiero podczas sceny otwarcia w karczmie.



Karczma Pod Wąsatym Mazurem

Karczma znajduje się na południowo-wschodnim rogu rynku w Tykocinie. Nie jest jedyną, ale na pewno jest największą i najlepiej zaopatrzoną oberżą w mieście. Nieprzypadkowo Smólko wybrał właśnie ją by spotkać dawno niewidzianego krewniaka. Obawa przed kompromitacją czy skąpstwem wymusiła przywitanie gościa godnie. Karczma składa się z dużej izby z paleniskiem pośrodku, na którym na kilku rusztach dochodzi pieczone a w trzech kociołkach waży się bigos, flaczki oraz kasza. Za szynkwasem stoją wspólnie właściciele - **żyd Lejbe i jego żona Rebeka**, ludzie uczciwi i bardzo przychylni polskim żołnierzom. W karczmie w ostatnich dniach spotkać można głównie żołnierzy z pułków, które stacjonują w okolicy lub ordynansów odpoczywających po dostarczeniu meldunków nad granicę.

Spotkanie z Eustachym Smólko

W zależności od sytuacji szlachcic może już czekać na krewniaka lub chwilę się spóźnić. Wuj ogląda Wiarusa z każdej strony, stara się ustalić, ile to lat się nie widzieli, pyta o zdrowie dawno zapomnianych ciotek i każe nisko kłaniać się żyjącym członkom rodziny. Cieszy się z przyjęcia zaproszenia. Ze szczegółami opowiada o planowanym ślubie i weselu, wylicza zaproszonych gości oraz zamówione specjały. Jest niezwykle podekscytowany. Wiarus może być zaskoczony gdyż w rodzinie uważano wujka za zamkniętego w sobie samotnego dziwaka, introwertyka, oszczędnego urzędniczynę, którego ambicje nie wykraczały poza okolice Tykocina lub Łomży. Tymczasem za kilka dni na weselu mają pojawić się pułkownicy, jakiś generał, dyrektor departamentu, kierownik komisji, radca stanu i kilku polityków. Stoły mają zostać zastawione wykwintnymi potrawami, wielokilogramowymi szynkami, kiełbasami, sosami, potrawkami i słodkościami. Z powodu wojen w ostatnich latach nikt w okolicy nie widział takich frykasów. Większość z tych przysmaków zwiezie dziś z Tykocina do swojego dworu w Smółczanach. Wuj zwierzy się także, że musiał sporo pożyczyć u sąsiadów i okolicznych żydów by przygotować taką ucztę. Traktuję to jednak także jako inwestycję. Planuje bowiem wstąpić do armii Księstwa Warszawskiego i dzięki zyskaniu protekcji podczas wesela od razu w stopniu oficera kawalerii z przydziałem najlepiej do szwoleżerów.

Opowiada też o swojej wybrance - **Zosi**.

Zwada

W karczmie powinno dojść do zwady z wirtemburskimi dragonami. Przyczyna może być błaha. Niemcy są jednak rozbestwieni i czują się bezkarni. Istotne jest

to by jakoś delikatnie zasugerować graczom, że Niemcy mogli dowiedzieć się o przygotowaniach Smólki, zwłaszcza żywieniowych. Być może dragoni zaczepiali gospodarza, jego żonę, któregoś z gości lub bezpośrednio Wiarusów. Mogli także ostentacyjnie podsłuchiwać rozmowy Wiarusów, bezczelnie wpraszać się na wesele lub żądać wydania części żywności.

Dragonów jest tylu, ilu Wiarusów, ale starcie powinni przegrać. Wśród nich jest **starszy sierżant Wolfgang Gluck**, złośliwiec, okrutnik, ale przede wszystkim pozer. Najlepiej gdyby zostali także upokorzeni (rozbrojeni, wyśmiani, wypłazowani, wygnani na dwór w białiznie, itd.). Nie powinna to być jednak walka krwawa, raczej mordobicie i rzucanie wyzwisk. Krwawsze porachunki w centrum miasta szybko zaalarmowałyby żandarmów.

Ważne by w trakcie sceny Smólko przedstawił się dragonom, wyjawiał swoje



nazwisko i siedzibę. Dragon oczywiście zapowiedzą zemstę. Najlepiej gdyby to Wiarusi przyczynili się do zaożnienia sytuacji, by czuli odpowiedzialność za sytuację, w której postawili Eustachego.

Podpowiedź: zwada i wspólna walka z dragonami może pomóc zespolic Wiarusów w oddział.

Dalsze plany

Po zwadzie Smólko pożegna Wiarusów i zaprosi ich na nocleg do siebie do Smółczan. Musi teraz załatwić kilka spraw w mieście i dopilnować wyjazdu wozów z żywnością.

Wiarusi mogą chcieć albo ruszyć do Smółczan od razu, albo później. Ważne by nie spotkali już tego dnia Smólki, ani jego wozów.

Możliwe zajęcia Wiarusów w Tykocinie lub okolicy:

- 1 - zwiedzanie miasta, w tym kościoła, synagogi i ruin zamku
- 2 - podziwianie piękna okolicznej przyrody, w tym rozlewiska Narwii
- 3 - wizyta w pobliskim klasztorze (odwiedziny u dalekiej krewnej, pomoc medyczna, zakup ziół leczniczych)
- 4 - wizyta u felczera (atak choroby, odnowienie kontuzji w wyniku zwady)
- 5 - wizyta u krawca, któremu można zlecić naprawę munduru (zniszczonego w burdzie) lub uszycie jakiegoś dodatku czy doszycie dystynkcji wyższego stopnia
- 6 - karczmarz oczarowany postawą Wiarusów prosi o drobną przysługę



Dalszy przebieg gry

Wizyta w Smólczanach

Wiarusi w końcu docierają do Smólczan - wsi i dworu, w którym mieszka Eustachy Smólko (zob. Lokacje). W zależności od momentu przybycia mogą w dworze zastać gospodarza lub tylko jego wiernego rękodajnego - **Bonifacego**.

Gospodarza nie było - przybywa pod wieczór i jest niezwykle zdziwiony i zaniepokojony gdyż wozy, które wysłał przodem z Tykocina nie dotarły do Smólczan.

Gospodarz już był - proponuje wspólną kolację, oprowadza po dworku, pokazuje rodzinne pamiątki i przygotowany dla Zosi pokój, lecz z godziny na godzinę niepokoi się coraz bardziej. Wozów ciągle nie widać.

Wozy nie dotrą ani wieczorem, ani rano. Smólko wpada w panikę, rozpacza, twierdzi, że bez żywności nie może wydać wesela. Tym samym jego szansa na ożenek przepadnie, a wraz z odwołaniem biesiady straci możliwość ugoszczenia wpływowych person. Ponownie podkreśla zadłużenie.



Śledztwo

Wiarusi zapewne zaoferują pomoc w odnalezieniu wozów. Jeśli sami na to nie wpadną, to Eustachy będzie o to bardzo prosił.

W trakcie śledztwa Wiarusi będą zdobywać kolejne informacje i poszlaki, które powinny ich doprowadzić do **Kiermusów** - dworu i wsi państwa **Turowskich**. Dwór ten został jakiś czas temu zajęty przez szwadron wirtemberskich dragonów na kwaterę. To oni odpowiedzialni są za porwanie wozów, które nastąpiło na drodze pomiędzy zamkiem a skrzyżowaniem na Smólczany.

Przykładowe wskazówki:

- Strzegący mostu przez Narew portugalscy kanonierzy widzieli wozy przejeżdżające przez rzekę. Kwadrans po nich przez most przejechało kilkunastu dragonów.
- Kolejny wóz zbaczający z drogi na wschód w kierunku lasu ku Kiermusom.
- W karczmie Pod Wąsatym Mazurem dragoni bratali się z woźnicami najętymi w mieście przez Eustachego, częstowali ich winem i gorzałką.

Odkrycie

Wiarusi zbierając wskazówki powinni odkryć, że sprawcami porwania wozów z żywnością są dragoni. Wozy zostały ukryte w zajętych przez nich dworzach. Żywność zaś uzupełnia ich codzienny jadłospis. Codziennie znikają więc kolejne beczki z trunkami i worki ze smakołykami. Misja Wiarusów to wyścig z czasem!

Kiermusy

Opis dworu i wsi przedstawiony jest niżej. Dragoni zachowują się bardzo arogancko. Niemal więżą gospodarzy - panią Turowską z córkami, które zamknięto w pokojach na piętrze dworku. Wiarusi mogą odkryć i tę historię. Może ona wzmocnić determinację Wiarusów lub zastąpić motywację opartą na wozach, jeśli te nie poruszają wystarczająco serc żołnierzy.

Odzyskanie wozów

Wiarusi mogą mieć własny pomysł na odzyskanie wozów i uratowanie Turowskich. Poniżej kilka propozycji:

- **Zajazd** - odbicie żywności siłą z pomocą dalszych sąsiadów, okolicznych chłopów, kolegów z innych oddziałów, "wypożyczenie" armat od Portugalczyków;
- **Falsyfikat** - zdobycie fałszywego rozkazu dla Dragonów, który zmusza ich do natychmiastowego opuszczenia wsi. Rozkaz taki można zdobyć z kwatery sztabu ich 6. Dywizji biwakującej nieopodal miasta.
- **Wykradnięcie** - odnalezienie i wywiezienie wozów po cichu, odwracając wcześniej uwagę żołnierzy, usypiając ich lub odciągając z dworu;
- **Fortel** - wypłoszenie Niemców z dworu np. symulując napad Rosjan lub zapraszając ich na biesiadę do Tykocina;
- **Sąd** - walka na drodze prawnej, zbieranie dowodów, zeznań i uczestnictwo w rozprawie przed sądem wojskowym;
- **Dziwadła** - skorzystanie z pomocy sił nadprzyrodzonych, do których dostęp ma Zosia oraz niektórzy mieszkańcy okolic.

Tajemne tło Misji

Misja ma charakter wstępu do dłuższej Kampanii, która toczyć się będzie na terenie Imperium Rosyjskiego podczas kampanii Napoleona. Celem Misji jest stworzenie wroga dla Wiarusów, który będzie zjawiał się w kolejnych Misjach Kampanii. Wrogiem tym będą wirtemberscy Dragoni i ich dowódca. Ponadto przygoda może stworzyć z nieznanym sobie wcześniej Wiarusów grupę przyjaciół na śmierć i życie.



Postacie



Zosia Korabińska - 18-letnia przyszła panna młoda i żona Eustachego, cicha, spokojna, pobożna, chorowita i przerażona widmem wojny. Już kilka lat temu (1807) była świadkiem walk w jej sąsiedztwie, które bardzo długo przeżywała. Jej matka zmarła wówczas na cholere, a ojciec zginął podczas bitwy pod Pruską Iławą. Jako sierota trafiła pod opiekę ciotki, przeoryszy w klasztorze klarysek pod Tykocinem. Bardzo często opowiada o rzeczach i istotach, które tylko ona dostrzega lub czuje ich obecność. W tajemnicy wspomina, że widzi przyszłość, zwłaszcza wydarzenia makabryczne i straszne. Ostatnio ma wizje o tym, jak zostaje wdową, gdyż jej mąż szybko zginie w Rosji. Stara się oszczędzić sobie i Eustachemu cierpienie i próbuje w tajemnicy sabotować ślub i wesele.



Eustachy Smółko - 38-letni urzędnik powiatowy odpowiedzialny za kwestie oświaty i wychowania. Dobroduszny, serdeczny, gościnnie, trochę lękliwy, ale pragnący zwrócić na siebie uwagę by zapewnić dobrą przyszłość żonie i rodzinie. Ciągłe stary kawaler, ale planujący już za kilka dni stać się wzorowym mężem Zosi Korabińskiej. Na ślub i wesele zaprosił całą (nieliczną) rodzinę oraz ważnych urzędników, polityków i wojskowych. Liczy, że olśni staropolską gościnnością i wystara się o przyjęcie do elitarnego pułku szwoleżerów. W ten sposób chce zabłysnąć w okolicy i poczuć się godnym mężem Zosi. Właściciel Smółczan. Krewny jednego z Wiarusów (wuj lub kuzyn).

Rękodajny Bonifacy - 60 - letni staruszek, który służył także u ojca Eustachego. Troskliwy, nadopiekuńczy, wrażliwy i przywiązany do pana. Pomimo wieku ciągle świetny strzelec. Jako nastolatek ubił kilku rosyjskich żołdaków podczas konfederacji barskiej. Lubi wspominać tamte czasy.



Pani Matka Janina Turowska - właścicielka Kiermusów, matka dwóch córek - Karoliny i Pauliny, wdowa po oficerze Legii Nadwiślańskiej poległym pod Saragossą. Broni honoru domu, do którego wtargnęli Dragoni.

Starsza córka Karolina - wesoła, rezolutna, trochę niezdarna i buntownicza, na przekór matce utrzymuje kontakty ze służbą. Nikt chyba nie odkrył jeszcze jej romansu z Jaśkiem.

Młodsza córka Paulina - wzorowa córka, grzeczna, zainteresowana nauką i lekcjami dawanymi przez guwernantkę, dba o majątek rodzinny, skrupulatnie notuje co zabrali lub zniszczyli dragoni. W tajemnicy szpieguje siostrę.

Guwernantka Joanna - młoda nauczycielka z Warszawy, przerażona sytuacją panującą w dworze, chce uciekać, ale bardzo się boi.

Kucharka Barbara - trzydziestoletnia, krzepka i rubaszna kobieta, która zdecydowała się zostać w dworze. Zaleca się z wzajemnością do **Wolfganga**.

Pomocnik do kuchni Jasiek - nastolatek ze wsi wzięty do dworu ze względu na zdrowy wygląd i bystry umysł. Rozkochał w sobie Karolinę, z którą spotyka się nad brzegiem rzeki. Najwięcej wie o rozłożeniu posterunków Dragonów, ich zwyczajach, wartach i hasłach.

Szwadron Dragonów wirtemberskich



Kapitan Hans Schmidtke - dowódca szwadronu Dragonów stacjonujących w Kiermusach. Zięć wirtemberskiego generała dowodzącego 6. Dywizją, która biwakuje wokół Tykocina. Rozpieszczony jednak, kapryśny, tchórzliwy, już w Polsce chce dokonać bohaterskich czynów, popisuje się swoją władzą także przed gospodarzami. Traktuje jednak miejscowych jak ludność wroga, którą podejrzewa o zdradę. Wobec nieznanym podaje się zawsze za stopień wyższego, chwali się wymyślonymi orderami i chwalebными czynami w starciach, których nigdy nie było. Jego podwładni są mało

zdyscyplinowani gdyż wiedzą, że niemal każdy występki ujdzie im na sucho - nikt bowiem nie będzie karać oddziału generalskiego zięcia.

Porucznik Stefan Zweig - Prusak, 40-letni służbista, wróg Polaków, upokorzony w 1806 w Wielkopolsce. Podczas niewielkiej potyczki oddział polskich powstańców napadł na dom, w którym stacjonował i zmusił go do ucieczki w samej bieliźnie. Obrażony na własnych żołnierzy przeszedł do armii wirtemberskiej. Jako jedyny w szwadronie dba o porządek, a przede wszystkim o czujność wart i osłonę dworu. Z tego powodu jest jednak wyśmiewany i

lekceważony przez zaufanych kapitana. Można go spotkać na czele kilku ludzi w bezpośredniej okolicy granicy.

Starszy sierżant Wolfgang Knopeck- trzydziestolatek, człowiek słabego charakteru, lizus i leń, łakomczuch, liczy na wygodną służbę u boku protegowanego kapitana, z którym łączy przyjemną przyszłość. Zauroczony kształtami i poczuciem humoru **kucharki Barbary**. Zdarza mu się zejść ze służby by spotkać się z nią w kuchni lub stajni.

Oprócz nich w samym dworze stacjonuje ok. 20 żołnierzy. Kilku z nich zajmuje dolne pokoje dworu, pozostali kwaterują w stajni, wozowni oraz kilku rozbitych namiotach. Pozostałych 80 Dragonów kwateruje w okolicznej wsi, która oddalona jest o kilkaset metrów.

Zajęcia Dragonów:

- karmienie, oporządzenie, czyszczenie i leczenie chorych wierzchowców
- podkuwanie we wsi koni
- gotowanie strawy - niektórzy wokół namiotów, inni w dworskiej kuchni
 - zawsze jednak czuć woń gotowanej kapusty i kminku
- myszkowanie po pokojach w dworze - nieudolna próba gry na klawesynie, szperanie w biblioteczkę i papierach pani domu, zabawa w przebieranie się w damską garderobę
- mało wybredny flirt z paniami, zwłaszcza córkami Turowskiej
- zmuszanie chłopów z Kiermusów do prac obozowych - noszenia wody, karmienia koni, rąbania drzewa,
- oficerowie i podoficerowie spędzają czas w dworku - ucztując, opróżniając piwniczkę gospodyni, grając w karty i opowiadając sobie nieśmieszne dowcipy
- zawsze kilkunastu Dragonów rozstawionych jest na pikietach wokół dworu i granicy. Rozleniwieni rzadko jednak uczciwie patrolują. Wyjątkiem jest oddział Zweiga.



Lokacje

Tykocin - niewielkie, głównie drewniane miasteczko nad Narwią, nieopodal granicy z Rosją. Zamieszkane przez chrześcijan i żydów, którzy w ostatnich tygodniach są świadkami epokowego przemarszu wojsk. W wielu parterowych domach kwaterują żołnierze - głównie z wirtensberskiej 6. Dywizji oraz oficerowie z oddziałów, które ciągną przez Tykocin. Po południowej stronie znajduje się większa część miasta, z rynkiem, kościołem, synagogą, sklepami, warsztatami, szkołą i karczmą "Pod Wąsatym Mazurem".

Północna część miasta połączona jest długim, drewnianym mostem - jedynym w okolicy. W obliczu przygotowań do inwazji na Rosję, most ten ma strategiczne znaczenie. Napoleon planuje przerzucić przez niego kilkadziesiąt tysięcy żołnierzy w pierwszych dniach wojny. Jego zniszczenie byłoby wielkim sukcesem Rosjan. Mostu pilnuje kompania portugalskiej piechoty z baterią armat, razem 200 ludzi. Kwaterują oni w ruinach zamku i okolicznych zabudowaniach.

Klasztor klarysek - na wschód od miasta, tuż nad Narwią znajduje się żeński klasztor. Otoczony jest murem, za którym znajduje się kościół oraz zabudowania klasztorne. Wokół znajduje się niewielka osada, której mieszkańcy pomagają w funkcjonowaniu klasztoru - rolnicy, hodowcy, pszczelarze, rybacy i drwale wraz ze swoimi rodzinami. Przeoryszą jest **siostra Anastazja**, ciotka umieszczonej tam **Zosi**.

Tatary - wieś należąca do **Jędrzeja Piskorza**, byłego ekonoma w majątku Smólki. W zamian za sporą pożyczkę, Smólko wydzierżawił na 20 lat Tatary Piskorzowi. Wieś dobrze prosperowała gdyż powstała w okolicy **nowoczesna manufaktura szkła**. Obrotny Piskorz ugościł w swoim **dworku generała Filipa Holsteina**, dowódcę wirtensberskiej 6. Dywizji. Chłopi z Tatarów dobrze wspominają lata, w

których zarządzał Smólko. Piskorz wymaga od nich znacznych podatków i darmowej pracy przy obsłudze manufaktury.

Smółczany - niewielka, lecz zamożna wieś na północnym brzegu Narwi, która od pokoleń należy do rodziny Eustachego. Na niewielkim wzgórku znajduje się parterowy dwór, który pozbawiony jest palisady lub nawet płotu. Posiada jednak zadbane pokoje, schludne obejście i tylne wyjście, które wiedzie na ścieżkę wiodącą do lasu. Wieś zamieszkuje kilkadziesiąt rodzin. Obecnie przebywa tam około 20 mężczyzn zdolnych do noszenia broni, którzy bardzo cenią gospodarza.

Rozlewisko Narwii - północny brzeg rzeki jest bardziej podmokły i pełen mniejszych dopływów oraz bagnistych strumyków. Przez jeden z nich przerzucona jest wąska kładka, która wiedzie na moczary. Znając drogę można nimi skrócić podróż ze Smółczan do Tykocina. Miejscowe baby straszą jednak tym miejscem. W zeszłym miesiącu zniknęła tam jedna chłopka, a tydzień temu zerwała się z łańcucha krowa, po której ślad zaginął.

Uroczysko w lesie - przy drodze wiodącej z Tykocina do Smółczan znajduje się las, do którego miejscowi bardzo rzadko zagląдают. W głębi jest jezioro, nad którym straszy. Ponoć ilekroć Zosia odwiedzała Eustachego, zawsze na kilka godzin wybierała się na samotny spacer w tamto miejsce. Wracała zawsze bardzo roztrzęsiona. "Sława" tego miejsca znana jest wszystkim mieszkańcom w okolicy. Mogli o nim słyszeć także Dragoni.

Stare grodzisko - najwyższy punkt w okolicy, wzgórek, na którym znajdują się ruiny starej wieży obronnej z czasów najazdów plemion litewskich. W ostatnich latach służyło głównie za obozowisko przemytników, którzy szmuglowali do Rosji towary objęte francuskim embargiem. Można z tego miejsca obserwować drugą stronę granicy, most oraz ruch na Narwii. Przeszukanie pozwoli odkryć zakopane fanty szmuglerów, po które nikt się już nie zgłosił.

Kiermusy - wieś z dworem przylegająca do granicy z Rosją, leżące wzdłuż niewielkiego dopływu Narwi. Na szerokim wzniesieniu znajduje się młyn, z którego - podobnie jak z grodziska - doskonale widać okolice. Do wsi można dotrzeć dwoma drogami, ta znajdująca się bliżej rzeki jest mniej strzeżona przez Dragonów. We wsi pozostało kilkanaście rodzin, pozostałe zbiegły po przybyciu Dragonów do krewnych w okolicy.



Dwór w Kiermusach to murowany, piętrowy budynek, nieco większy od rezydencji w Smółczanach. Wejście poprzedza ganek z kolumnkami, a po bokach znajdują się wysunięte alkierze. Wewnątrz, przynajmniej do momentu pojawienia się żołdaków, był dobrze utrzymany, urządzone ze smakiem i wyposażony w udogodnienia godne zamożnej wdowy. Pokoje dla rodziny wyposażone zostały w wygodne meble i dość kosztowne sprzęty. Ściany wyklejone są różowymi i błękitnymi tapetami.

Jak w większości szlacheckich dworów główną oś stanowi **sień**, którą da się wyjść na drugą stronę dworu, do ogrodu. Na prawo od sieni, w części pańskiej, znajduje się najważniejsze pomieszczenie, czyli **jadalnia**, która w latach świetności podczas balów karnawałów potrafiła ugościć nawet 40 ludzi. Na wprost wejścia znajduje się długi stół, na którym obecnie rozrzucone są elementy wyposażenia oficerów i podoficerów wirtemberskich. Fragmenty garderoby zajmują także wygodne fotele i szeszlony. Na stojącym w rogu klawesynie stoją butelki z niedopitym winem. Wzdłuż ścian stoją regały z książkami, poległy na wojnie pan domu był pasjonatem nauki i bibliofilem. Wiele z tomów leży jednak na podłodze – Niemcy szukali kosztowności ukrytych za książkami.

Z jadalni przechodzi się do dwóch pokojów – **gabinetu** z mahoniowym stołem, wielkim globusem i kolekcją minerałów oraz **pokoju dziennego** paniienki Pauliny, z którego często wybiegała przez duże okno wprost do ogrodu. Gabinet zajmuje kapitan Schmidtke a kącik młodszej córki st. Sierżant Knopeck. Po lewej stronie od sieni znajdują się pomieszczenia służby, w tym przedsionek ze schodami na piętro, spiżarnia, kuchnia i pokój guwernantki. Dziś nocuje w nich, na zniesionej ze stajni słomie, dziesięciu Dragonów, towarzyszy hulank dowódcy.

W wyniku stanowczych protestów pani domu i kilku awantur ustanowiono niepisane porozumienie. Żołnierze rządzą się na parterze, a domownicy przenieśli się na piętro, w którym czują się jak w areszcie. Nierzadko podczas wieczornych libacji, któryś z podoficerów aby nastraszyć kobiety wbiega po schodach, intonuje niemieckie arie operowe lub wypuszcza na górę złapanego w spichlerzu szczura.

Na piętrze znajduje się duża **bawialnia** ze stolikami, sofą, kredensami i komodami oraz **cztery pokoje zamienione na sypialnie** dla Pani Turowskiej (lewy-górny róg), jej dwóch córek i guwernantki (lewy-dolny róg), kucharki (prawy górny róg) i Jaśka (prawy-dolny róg).

Cała posiadłość otacza **nieukończony wszędzie murek** (zabrakło finansów) z ładną **bramą**. Przy bramie stacjonuje dwóch dragonów

- **Obok dworu znajduje się:**
 - **piwniczka**, do której wejście jest na tyłach dworu - Dragoni dostali się do głównej części i wyszabrowali powszednie trunki. Nie wiedzą jednak, że jest jeszcze jedna komora z butelkami drogich win i szampanów. Kluczyk ma Pani Turowska.
 - **kaplica** - mała drewniana, w której Pani Turowska słucha mszy odprawianej przez zaprzyjaźnionego księdza Ignacego z Tykocina.
 - **serownia** - obrabowana, zamieniona na areszt, w którym Dragoni samowolnie więżą chłopów niewykonujących ich poleceń. Aktualnie znajduje się tam trzech pobitych braci Sucharków, którzy powstrzymali Dragonów przed obrabowaniem ich chałupy.

- **lamus** - znajduje się nieopodal rzeki, miejsce schadzek starszej córki i pomocnika kuchennego. Wewnątrz mnóstwo rupieci i starych mebli.
- **wozownia** - tutaj schowany jest wóz Smółki z prowiantem
- **stajnia** - miejsce na kilkanaście koni, aktualnie jest kilka Turowskich i ok. 20 dragońskich - ciasno
- **domek dla gości** - zajęty przez Zweiga i kilku Dragonów
- **domek dla służby** - zajęty przez kilku Dragonów
- **browar** - dużo pustych beczek, kilka pełnych zabrali Dragoni do wsi
- nieopodal **czworaki** dla pracujących w dworskim browarze i tartaku

Granica - jedyne przejście w okolicy znajduje się nieopodal Narwi na jej małym dopływie. Przekroczyć go można po moście, który strzegą Dragoni. Po drugiej stronie nie widać osad. Brzegów pilnują kozackie patrole. Szukają okazji by zniszczyć most na Narwi. Wykorzystają chwile nieuwagi Dragonów by dokonać sabotażu. Wówczas pokrzyżują francuskie plany inwazji.

Opuszczona osada - na rzecznej wyspie znajduje się opuszczona osada, z której wysiedlono ludność po utworzeniu Księstwa w 1807 roku. Obecnie mieszka tam niewielka społeczność chłopska, która korzysta z tego, że nie upominają się o nią władze polskie ani rosyjskie. Wierzą, że taki stan odcięcia od jakiegokolwiek władzy będzie trwał jeszcze długo. Niechętnie więc odnoszą się do jakichkolwiek gości, którzy mogliby donieść o ich istnieniu. Wyspa ma jednak znakomite położenie względem Kiermusów. Z porastających brzeg drzew da się nie tylko obserwować to co dzieje się w okolicy dworu, ale i skutecznie trafić w nieprzyjaciół. Można tedy także przeprowić się wprost na tyły dworu.

Przeciwnicy i pomocnicy

Wirtemberscy Dragoni

To w czasie pokoju rozleniwieni i rozkapryszeni żołnierze. W chwili trwogi potrafią się jednak zmobilizować i stawić czoła zagrożeniu. Są jednak w walce ślepo posłuszni swoim podoficerom i oficerom, od których oczekują bardzo dokładnych rozkazów. Bez nich nie potrafią wykazać inicjatywy i długo stawiać oporu. Bardzo sprawnie współdziałają ze sobą w zakresie dragońskiej taktyki. Kilku żołnierzy będzie osłaniać ogniem karabinów towarzyszy, którzy w tym czasie konno szybko zajmą lepsze miejsca lub wręcz przypuszczą szarżę.

Wybrane atrybuty i sprawności: Krzepa 3, Skupienie 3, Siła woli 2, Rozum 2, Mordobicie 2, Szermierka 2, Maszerowanie 2, Strzelanie 3, Patrolowanie 2, Jazda konna 3, Odporność na trudy 2, Dyscyplina 2 Dowodzenie 2, Leczenie 2, Obsługa 2, Taktyka 3, **Wytrzymałość 16**

Wyposażenie: krótki karabinek (oficerowie – pistolety), szabla

Chłopi z Smólczan

Są zdecydowani wesprzeć swojego dobrotliwego pana. Wszyscy za wyjątkiem jednego starego Jana nigdy nie służyli w wojsku. Niektórzy pomagali jednak gospodarzowi w łowach lub w tajemnicy trudnili się kłusownictwem. Co najmniej połowa umie więc sprawnie obsługiwać broń palną. Ta jednak w większości jest przestarzała, posiada niewielki kaliber lub wręcz nadaje się do strzelania śrutem do kaczek (modyfikatory do Testu Panewki, celności i obrażeń).

Wybrane atrybuty i sprawności: Krzepa 2, Skupienie 2, Siła woli 3, Rozum 1, Mordobicie 1, Szermierka 1, Maszerowanie 2, Strzelanie 1, Patrolowanie 1, Odporność na trudy 3, Dyscyplina 1 Dowodzenie 1, Leczenie 3, **Wytrzymałość 14**

Wyposażenie: przestarzałe muszkiety (Modyfikator do Strzelania -2), popsute karabiny (Test Panewki +2), myśliwskie flinty (obrażenia 1); siekiery, widły, kosy.



Mapa okolic Tykocina



Dwór w Kiermusach – parter



Dwór w Kiermusach – piętro

Spis treści

Rozgrzewka	4
Zawiązanie akcji.....	5
Dalszy przebieg gry.....	9
Tajemne tło Misji.....	11
Postacie	13
Lokacje	17
Przeciwnicy i pomocnicy	22

Autor scenariusza
Łukasz Wrona

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



Ministerstwo
Kultury
i Dziedzictwa
Narodowego



MUZEUM
HISTORII
POLSKI



PA
TRIO
TYZM
JUTRA



projekt
rekreator



Sojusznicy
Wiarusi. Gra RPG