„PĘKAJĄ LODY, PŁYNIE KRA”
scenariusz do LARP/RPG
(gry fabularnej)

realizowanej w ramach projektu „Królewskie sekrety. W 300 rocznicę ślubu Marii Leszczyńskiej i Ludwika XV”

Projekt dofinansowany ze środków Muzeum Historii Polski w Warszawie w ramach programu „Patriotyzm Jutra”.

Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego

MUZEUM HISTORII POLSKI

PATRIOTYZM JUTRA

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

Kontekst i Inspiracja

- **Inspiracja:** Film *Na pokuszenie* (2017)
- **Miejsce i Czas:** Dwór w Rozbitku, Wielkopolska, koniec zimy/wczesna wiosna 1710 roku.

Zajawka (Backstory)

Państwo Rozbiccy to stronnicy króla Stanisława Leszczyńskiego. W obliczu klęski Szwedów i kontrataku Sasów, Pan Rozbicki wyruszył na wojnę, zabierając większość zdolnego do walki męskiego chłopstwa. Pani Rozbicka wraz z krewniaczkami udała się do Poznania, by tam przeczekać najgorsze walki.

W opuszczonym dworze w Rozbitku pozostały jedynie służki: praczka, szwaczka, pomywaczka, kucharka i stara niania.

Wczesną zimą dwóch żołnierzy saskich, **Andreas** i **Leopold**, samowolnie oddaliło się od oddziału i wdarło się do dworu w Rozbitku, szukając rozrywki i mienia. Żołnierze dopuścili się rozboju i usiłowali skrzywdzić służki. W akcie desperacji służba zabiła obu żołnierzy:

- **Andreasa** powaliła praczka patelnią, a następnie udusiła go wraz ze szwaczką.
- **Leopolda** zastrzelił parobek Janek, namówiony do tego przez praczka.

Ciała zostały wrzucone do zamarzniętego stawu i obciążone kamieniami.

Pani Rozbicka i jej córki (Graczki) wracają do domu z powodu epidemii w Poznaniu. W tym samym czasie do dworu trafia **Johann Sebastian Gach**, saski oficer i ojciec Andreasa, który ma dowody, że jego syn ostatni raz był widziany w Rozbitku.

Wprowadzenie Fabuły

Graczki, jako Pani Rozbicka i jej krewniaczki, muszą zmierzyć się z mroczną tajemnicą dworu.

Pytania Kluczowe dla Graczy:

1. Kto pierwszy odkryje prawdę o zabójstwie: Graczki czy Johann Sebastian?
2. Jak postąpią Graczki, gdy prawda wyjdzie na jaw?
3. Czy wydadzą służbę władzy na pewną śmierć, czy spróbują załagodzić sprawę?

Postacie Niezależne (NPCs)

Służba Rozbickich (posiadająca wiedzę o zbrodni)

Postać	Wiek	Opis i Rola w Zbrodni	Co wie
Katarzyna Socha (Praczka)	24	Flirciara, impulsywna. Otrzymała prezenty od Andreasa (ślad: skrytka). To ona powaliła Andreasa. Namówiła Małgorzatę do uduszenia, a Janka do zabójstwa Leopolda. Uczestniczyła w ukrywaniu ciał.	**Wie wszystko** – jest inicjatorką i współwykonawczynią obu zbrodni. Podała fałszywą wersję wydarzeń reszcie służby.
Małgorzata Mazurek (Szwaczka)	30	Chciwa, wścibska, kłamczucha. **Można ją przekupić.** Pomogła udusić Andreasa i ukradła mu mieszek z saskimi talarami (ślad: zaszyty w sukni). Przekonała Sochę do konieczności zabicia Leopolda.	Uduszenie Andreasa i kradzież. Namówiła do zabicia Leopolda.
Janek Oracz (Parobek)	19	Nerwowy i mrukliwy. Zakochany w Sosze. To on zastrzelił Leopolda (ślad: ukryte pistolety). Rozpoznany przez Dziada po okrzyku.	Zabił Leopolda na polecenie Sochy. Zna fałszywą wersję wydarzeń.
Zocha Kulaska (Kucharka)	50	Surowa, ale łakoma (ślad: braki w spiżarni). **Wierzy w fałszywą wersję** Sochy: że żołnierze wybili się sami po pijanemu. Uczestniczyła w przenoszeniu ciał.	Wierzy w kłamstwo. Przyzna się do podjadania, jeśli zostanie zastraszona.

Dziad Antoni (Ślepy)	70	Szanowany starzec, mistrz polowań. Ma wyostrzone zmysły. Traktuje Janka jak wnuka. Uczestniczył w przenoszeniu ciał.	Rozpoznał strzelca Janka po okrzyku ("w sadło bobra!"). Zna fałszywą wersję.

Służba Rozbickich (Wiedza pośrednia lub podejrzenia)

Postać	Wiek	Opis	Co wie
Barbara (Klucznica)	47	Zaufana Pani, przełożona. Chora po wizycie żołdaków. Poturbowana, oddała klucze.	Wie, że Socha "łaziła" do wsi i sprowadziła żołnierzy. Słyszała jeden strzał i modliła się o pomstę.
Anna Kowalowa (Niania)	60	Nestorka, pobożna. Obawia się o zbawienie, może działać na nią Graczka-Benedyktynka.	Była przy poturbowaniu Barbary. Domyśliła się śmierci żołnierzy. Widziała niosących ciężkie tłumoki nad staw.
Jadwiga Banach (Pomywaczka)	40	Dewotka, moralizatorka. **Nie wierzy w wersję Praczki i podejrzewa zabójstwo.** Najsłabsze ogniwo – może puścić farbę, ale przedstawiać wydarzenia w najgorszym świetle.	Podejrzewa zabójstwo. Wie o łakomstwie Kucharki.

Pozostałe NPC

Postać	Wiek	Opis i Rola
Johann Sebastian Gach	45	Saski oficer, ojciec Andreasa. Uprzejmy, sztywny. Pełni rolę **„dobrego policjanta”**. Szuka zaginionego syna.

Maurycy Dobiegalski	24	Ordynans Johanna, Polak-renegat. Okrutnik, przeczulony na punkcie stronników Leszczyńskiego. Pełni rolę **„złego policjanta”**. Namawia do najazdu na dwór.
Ksiądz Walenty	68	Sędziwy, energiczny. Może służyć jako mediator między Graczkami a Sasami.

Lokalizacje i ślady

Graczki mogą natknąć się na te ślady, prowadząc śledztwo w dworze i w obejściu.

Dwór

- **Wielka Sień: Przestrzelony portret** dziada JWP Rozbickiego (kula Janka, która chybiła Leopolda).
- **Jadalnia: Puste miejsce na ścianie** po dwóch pistoletach (które Janek zabrał i ukrył).
- **Bawialnia:** W skrzyni Szwaczki Małgorzaty: **Mieszek z saskimi talarami Andreasa**, zaszyty w starej sukni.
- **Gabinet: Wyłamane zamki**. Na stole **papiery kompromitujące** (korespondencja z Leszczyńskim, ulotki przeciw Sasom).
- **Sypialnia:** W skrzyniach **brudny kontusz** JWP Rozbickiego (Leopold w nim myszkował).
- **Kuchnia: Ułamana patelnia**. W szparze pod kredensem **ząb Andreasa**. Niedomyte, wsiąknięte w posadzkę **ślady krwi**.
- **Spiżarnia: Braki w wiktuałach** (słonina, ser) – dowód łakomstwa Kucharki.
- **Piwniczka:** Ślady **buszowania i picia** żołdaków: rozbite beczki i naczynia, pospiesznie sprzątnięte.
- **Strych: Drewniany słonik** (pamiątka od Andreasa dla Praczki).

Obejście

- **Parkan (za ogrodem): Wyłamana sztacheta** (miejsce upadku zastrzelonego Leopolda).
- **Stajnia:** W sianie w pustym boksie: **Guzik z saskiego munduru**.
- **Wozownia: Brakuje kamieni** do blokowania wozów (użyte do obciążenia ciał).
- **Staw:** Kluczowe miejsce. **Zamarznięty. TRUPY** (wypłyną, gdy nastąpi odwilż).
- **Cmentarzyk przy wsi:** Świeżo kopany, **pusty grób** (fałszywy ślad stworzony przez służbę, by potwierdzić wersję o dżumie).
- **Karczma w Kwilczu:** Karczmarz pamięta **zainteresowanie żołdaków Praczka Sochą**.

Przebieg Gry (Sceny)

I. Powrót i Pierwsze Podejrzenia

1. **Droga do Rozbitka:** Opis zniszczonej i wyludnionej okolicy, z patrolowaniem wojsk saskich i rosyjskich.
2. **Postój w Karczmie w Kwilczu:** Graczki słyszą plotki o szkodach wyrządzonych przez Sasów. **Pojawienie się Johanna i Maurycego**, którzy wypytują karczmarza o zaginionego Andreasa. Pierwsza wymiana spojrzeń.
3. **Przybycie do Dworu:** Powitanie przez służbę, która jest nienaturalnie cicha i zestresowana. Graczki dostrzegają pierwsze, pobieżnie ukryte ślady (np. wyłamane zamki, uszkodzenia).
4. **Pierwsza Noc:** Służba działa w ukryciu (np. Szwaczka szoruje podłogę w kuchni, Janek naprawia płot). Graczki mogą usłyszeć dziwne odgłosy (duchy zamordowanych?).

II. Śledztwo i Konfrontacja

1. **Przybycie Johana Sebastiana Gacha:** Saski oficer i jego ordynans zjawiają się w dworze. Johan prosi o pomoc w poszukiwaniu syna, podając ostatnie dowody wskazujące na Rozbitek.
2. **Śledztwo:** Graczki mogą działać samodzielnie lub z Johanem.
    - **Przesłuchania:** Służki próbują przekonać Graczki o fałszywej wersji (dżuma, żołnierze wybili się sami). Odsłonięcie fałszywego grobu na cmentarzu.
    - **Odkrycie śladów:** Graczki znajdują dowody w kuchni, sieni, bawialni itp.
    - **Podejrzenia Janka:** Mrukliwe zachowanie Janka i jego nerwowość w rozmowie o broni.
    - **Maurycy Dobiegalski** staje się agresywny, jeśli Graczki bronią służby lub są stronnikami Leszczyńskiego.
3. **Odkrycie w Stawie (Kulminacja):** Następuje odwilż. Lody pękają. Na powierzchnię wypływają **ciała saskich żołnierzy**. Johan Sebastian natychmiast rozpoznaje swojego syna. Prawda wychodzi na jaw.

III. Finał i Decyzja

W obliczu niepodważalnego dowodu i żądania wydania służby, Graczki muszą podjąć ostateczną decyzję.

Możliwe Rozwiązania:

- **Kara (Wydanie):** Graczki zgadzają się wydać służbę. Johan wysyła Maurycego po posiłki. Praczka i Szwaczka, skazane na śmierć, podejmują próbę ucieczki, a Graczki ruszają w pościg lub pomagają w schwytaniu.
- **Odbicie (Ratunek):** Graczki wydają służbę, ale w ostatniej chwili postanawiają je uratować (np. podczas konwoju do Sierakowa), uznając ich czyn za obronę własną.
- **Pojednanie (Ugoda):** Graczki przekonują Johana Sebastiana, że jego syn i Leopold byli agresorami i że służba działała w obronie własnej. Johan, będąc "dobrym policjantem", wybacza w zamian za obietnicę milczenia (pełny sukces, sprawa załagodzona).

- **Druga Zbrodnia:** Graczki, chroniąc służbę i majątek, decydują się zabić Johana i Maurycego.
- **Zajazd (Obrona Dworu):** Maurycy lub sam Johan sprowadza saski oddział. Graczki, wraz ze służbą i bronią ze Skarbczyka, bronią dworu przed najazdem.