

PRZEDŚLUBNE ZAMIESZANIE

Autor: Antoni Kotyński
System: Dzikie Pola
Liczba Graczy: 2-4
Czas Rozgrywki: 1 (krótka) sesja
Gotowe Postaci: Nie

Kraków, półtorej godziny do ślubu Ignacego Laskowskiego, a świadka dalej nie ma! Gracze wyruszają na poszukiwania, w których każda minuta ma znaczenie, szczególnie gdy przygotowania za które odpowiadał świadek spadają na graczy.

Historia dotychczas:

Wieczorem, dzień przed ślubem Ignacego, jego świadek Edward Rykowski wyruszył aby dopilnować ostatnich przygotowań. Miał odwiedzić karczmę w której młodzi będą świętować i upewnić się, że wszystko jest w należytym porządku, odebrać resztę alkoholu z gorzelni, oraz wymyślić sposób na pozbycie się kobiet lekkich obyczajów z ulicy przez którą Pan Młody umyślił sobie przeprowadzić orszak ślubny w drodze na ucztę. Tymczasem w karczmie spotkał znajomego, z którym wypił kilka głębszych, a następnie razem wyruszyli do ulicy przy zamtuzie, bynajmniej nie w zbożnym celu oczyszczenia jej. Tam spotkał Krzesimira Turowskiego ze swoimi ludźmi, stoczył z jednym z nich pojedynek, a następnie poszli godzić się do kolejnej karczmy. Z niej, Krzesimir wyruszył do swojej siedziby, wysyłając kilku ludzi na pomoc Edwardowi, który wcześniej uparł się odwiedzić gorzelnię. Po odebraniu beczulek z gorzelni, nastąpiło częściowe ich opróżnienie w siedzibie Krzesimira i to tam aktualnie śpi Edward.

LOKACJE I NPC

Kościół

Pan Młody - Ignacy Laskowski h. Leliwa

Gorzelnia

Gorzelnik - Marek Deka

Zamtuz i pobliska Ulica

Ruda Kryśka

Karczma Szczery Mnich

Żyd z Karczmy - Zarad Levitsky

Woźny - Jan Mostowski h. Dołęga

Karczma Stara Micha

Karczmarz - Adam Boczar

Żona Karczmarza - Hanna Boczar

Karczma Płonąca Beczka

Świadek - Edward Rykowski h. Leliwa

Krzesimir Turowski h. Śreniawa - Watażka z Płonącej Beczki

Scenariusz zakłada, że bohaterowie coś o sobie wiedzą. Jeśli znają się dobrze, zaproszenie może dotyczyć ich wszystkich, jeśli spotkali się na szlaku, to jeden z BG musiał wcześniej otrzymać list w związku z którym jest w drodze, od swojego dawno nie widzianego przyjaciela. W liście prosi go (lub ich) o spotkanie w Krakowskim Kościele. Poza datą spotkania, nie ma tam więcej informacji.

Głównym założeniem scenariusza, jest czas - około godziny 13:30 bohaterowie przybywają do kościoła spotkać się z Ignacym. To ile będzie trwało to półtorej godziny gry, zależy od Ciebie, ważne jest, żebyś co pół godziny informował graczy o bijącym zegarze miejskim.

Początkowo gracze otrzymują informacje o trzech lokacjach w których świadek miał sprawy do załatwienia, jednak po odwiedzeniu ich, okaże się, że to na nich spada obowiązek przepędzenia ladacznic, oraz odzyskania (pozostałych) beczulek z gorzałką.

Tymczasem czasu będzie coraz mniej, a świadka dalej nie ma.

Podobieństwo nazw karczm Stara Micha i Szczery Mnich jest celowe, może wprowadzić sporo zamieszania w rozmowach graczy. Zbieżność imion Panny Młodej Krystyny i Rudej Kryski również.

KOŚCIÓŁ

Ignacego Laskowskiego znajdują gracze ślęczącego nad jakimiś papierami z jednym z księży. Ten wylewnie przywita graczy, nie szczędząc im uścisków, a następnie już bardziej pośpiesznie poinformuje ich o braku świadka - Edwarda. Poprosi ich (równie wylewnie) o pomoc, obiecując dozągonną wdzięczność i powołując się na ich przyjaźń. Obieca dokończyć wszelkie powitania na weselnej uczcie, dając znać graczom że zarówno oni jak i on mają pilne sprawy do załatwienia.

-Nie godzi, się, żeby w czasie, kiedy z moją pobożną Krystyną będę brał ślub, sprzedawały grzeszne swe ciała!

Informacje do pozyskania:

Sygnet Ignacego - gracze (lub Ignacy) mogą uznać, że sygnet ułatwi im rozmowy w imieniu Ignacego. Można go również wykorzystać do zadłużania się na jego rachunek

Edward - miał odebrać gorzałkę, oczyścić ulicę przy zamtuzie, sprawdzić czy karczma jest przygotowana

GORZELNIA

Od strony ulicy, jest sporo beczek i krzątających się parobków. Zapytani pokażą graczom drogę do zarządcy.

Marek Deka - Zarządca Gorzelni, ma swoje mieszkanie piętro nad gorzelnią. Gracze mogą się od niego dowiedzieć, że koło drugiej w nocy **Edward** przybył wraz z paroma ludźmi i obudził go żądając natychmiastowego wydania gorzałki. Ledwo stał na nogach i czuć było od niego alkocholem. Jako, że to szlachcic, zarządca nie miał wiele do gadania i wszystko mu wydał. Poza tym, kiedy ładował beczułki słyszał jak szlachcie ze sobą gadają, **Edward** ostrzegał pozostałych, żeby nie szukali **Rudej Kryśki**, bo nie wypuści ich do rana. Rano przed drzwiami zarządca znalazł jakieś kwity z **Starego Mnicha** które może przekazać graczom.

Jeśli gracze będą chcieli zwyczajnie kupić gorzałkę, dowiedzą się, że trzeba zamawiać ją z dwutygodniowym wyprzedzeniem. Zwyczajny (16) test przekupstwa, ew. Uwodzenia (w przypadku kobiet). Przekona go do znalezienia gorzałki szybciej. Sygnet Ignacego zmniejszy poziom trudności o 2.

Kiedy gracze odnajdą Edwarda, zorientują się, że z 8 beczulek gorzałki zostały tylko 4, wcześniej gracze nie mają powodu do kupowania beczek samemu.

Informacje do pozyskania:

Edward - załadował gorzałę i pojechał
Zamtuz - ostrzegał przed **Rudą Kryską**
Kwity - ze **Starego Mnicha**

ZAMTUZ I ULICA

Cała ulica jest pełna skąpo ubranych niewiast zapraszających graczy do siebie. Za odpowiednią opłatą - Bardzo Łatwy Test Przekupstwa (12), albo przy dobrze przeprowadzonej rozmowie - Trudny test (20) Przekonywania. Wyciąganie od nich informacji powinno zająć graczom trochę czasu, informacje zaś będą niepełne i pomieszane. Będą mieszać imiona i zmieniać zdanie.

Np.

-Ja nie wiem, ale Jowita... Nie, Sylwia mówiła, że ktoś był śmiertelnie ranny w pojedynku!

-Miał stołek i się pojedykował

-O Rudą Kryškę się pojedykował!

-Był tu, chciał zabrać Sylwią do gorzelni!

Jeśli gracze zdecydują się na pozbycie się ladacznic z ulicy, mogą albo płacić im wszystkim po kolei (jeśli ich stać) za siedzenie zamkniętym w Zamtuzie. Mogą spróbować przekonać ich przełożoną - Trudne Przekupstwo (24). Mogą też spróbować wpłynąć Gardłowanie

Informacje do pozyskania:

Edward - przyniósł (i zostawił) stołek ze **Szczerego Mnicha**
- pojedykował się o **Rudą Kryškę**
- mówił, że musi pilnie udać się do **gorzelni**

Imiona:	
Ruda Kryška	"A jak mam się nazywać?"
Adelajda	Anka
Loreta	Sylwia
Sonia	Jowita

KARCZMA SZCZERY MNICH

Karczma prowadzona przez żyda, przystrojona ślubnie - przynajmniej tu nie trzeba załatwiać nic więcej. Karczmarz (za odpowiednią opłatą, albo nawet kilkoma) powie graczom, że **Edward** spotkał tu znajomego, wypili kilka głębszych, a następnie wyruszyli, biorąc ze sobą stołek, szukać **Rudej Kryśki**, o której dość głośno opowiadał ów znajomy. W karczmie również znajduje się **Jan Mostowski h. Dołęga** który ma wyrok sądowy dla **Krzesimira Turowskiego h. Śreniawa**. Jako, że poprzedni woźny który dostarczał wspomnianemu wyrok został zmuszony do zjedzenia dokumentu z wyrokiem, oraz brutalnie obity, **Jan** pije dla odwagi i szuka chętnych do pomocy.

Przy pierwszej wizycie gracze mogą jeszcze nie wiedzieć kim jest **Krzesimir**, zignorują więc woźnego, ale potem będzie mógł ich zaprowadzić do **Płonącej Beczki** - tymczasowej rezydencji **Krzesimira**.

Informacje do pozyskania:

Woźny **Jan Mostowski** - wie gdzie mieszka **Krzesimir**

Edward - spotkał znajomego, z którym rozmawiał o **Rudej Kryśce**

KARCZMA STARA MICHA

Prowadzony przez Adam i Hannę Boczarów skromny przybytek. Adam słyszał od swojej żony, która zajmowała się wtedy karczmą, o nocnych gościach, którzy przyszli, sporo wypili i poszli. Jeśli zawoła żonę, ta nieco przejaskrawi sytuację potwierdzając tożsamość **Krzesmira**, ale sugerując, że nie szedł z nimi dobrowolnie (co nie jest prawdą).

Informacje do pozyskania:

Edward - był tu z **Krzesimirem**, udali się stąd na spoczynek

KARCZMA PŁONĄCA BECZKA

Cała karczma jest wynajęta przez **Krzesimira Turowskiego**. Kiedy gracze wejdą do środka zastaną lokatorów śpiących i dalej zamroczonych alkoholem. Jako, że gracze nie wiedzą jak wygląda **Edward**, będą zmuszeni dobudzić któregoś ze szlachciców i przekonać go, żeby ich do niego zaprowadził.

Jeśli gracze wparują do Edwarda (pokój na piętrze) głośno, i całą grupą, ten chwyci za szable i rzuci się na pierwszego z nich (dając mu chwilę na dobyte swojej broni).

Jeśli przegra, da sobie wytłumaczyć, że jest potrzebny jako świadek. Jeśli wygra, wykorzysta zdobytą przewagę i ewakuuje się oknem, a potem zawiśnie gdzieś na dachu i sam nie da rady zejść.

Kiedy już będzie po wszystkim zabije klina klinem, ogarnie się, poinformuje graczy, że gorzałka powinna być w piwnicy - tam gracze zastaną 4 z 8 beczulek gorzałki pełnych. **Edward**, jeśli mu gracze pozwolą - wyruszy na ślub, choćby spóźniony.

Jeśli gracze będą próbowali dostarczyć z **Janem** wyrok sądu, w najlepszym wypadku powinno pójść bez większych problemów, mieszkańcy karczmy ledwo kontaktują.

Informacje do pozyskania:

Edward

Beczulki - zostały 4 z 8

Edward: Zwinność 14, Zmysły 14, szabla 10, zmęczony i pijany: -10
-rzut na walkę łącznie 14+k20



Zakończenie

To zależy jak się sprawy potoczą, ale prawdopodobnie gracze bez fajerwerków zajmą miejsca w kościele. Jeśli gracze uznają **Edwarda** za niebędącego w stanie być świadkiem, może któryś z graczy zająć jego rolę. Potem udadzą się na ucztę - aby tam zostać zasypanym przez wyrazy wdzięczności od **Edwarda** (jeśli doprowadzili go do kościoła), **Ignacego** i jego żony **Krystyny**.