

# Kłątwa nad Lublinem

Scenariusz ten został napisany w ramach projektu “Fantastyczny Felin” i jest całkowicie darmowy do wykorzystania oraz modyfikowania na swoje potrzeby. Jeśli jesteś początkującym Mistrzem Gry, ten scenariusz będzie idealny na start dla Ciebie, jak i Twoich graczy. Jeśli jesteś graczem, który chciałby w niego zagrać, podrzuć go swojemu Mistrzowi Gry i nie czytaj dalej, aby nie zepsuć sobie niespodzianek, jakie na Ciebie czekają. Życzymy miłej zabawy!

**Autorzy:** Uczestnicy warsztatów, które odbywały się w trakcie “Fantastycznego Felinu” oraz Hubert “Morgot” Stasiuk

**Czas trwania:** około 2h

**Sugerowana liczba graczy:** MG + trzech lub dwóch graczy

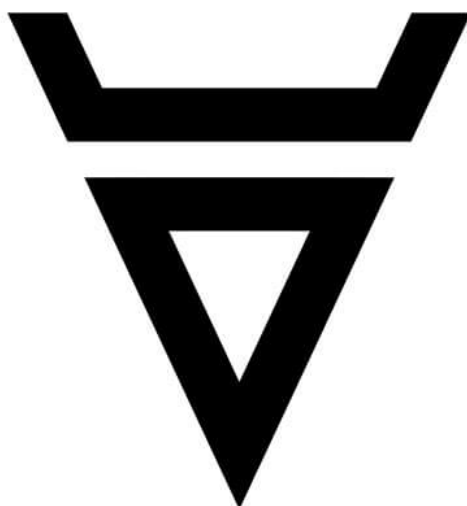
**Wymagane kostki:** 3k6 (trzy zwykłe kostki sześciścienne)

**Opis:** W tym scenariuszu gracze walczą z czasem, aby powstrzymać **guślarkę** Filipowiczową zanim zdąży rzucić klątwę na miasto, z którego niegdyś została wygnana za rzucanie czarów. Scenariusz opiera się na legendach związanych z miastem Lublin, które gracze poznają w trakcie rozgrywki. Został stworzony, aby można było go rozegrać lub poprowadzić bez większej znajomości systemów RPG, dlatego sugerujemy skorzystać z zaproponowanego przez nas prostego systemu poniżej.

**System gry / Przebieg rozgrywki:** Każdy opisany w scenariuszu TEST będzie polegał na rzucie trzema zwykłymi kostkami do gry. Jeśli gracz osiągnął wymagany wynik, akcja, którą chciała podjąć prowadzona przez niego postać się udaje. W przeciwnym wypadku, następuje porażka. Porażka w tym scenariuszu oznacza, że i tak udaje im się przezwyciężyć przeciwność, **jednak zajmuje to więcej czasu** - co jest kluczowe, aby powstrzymać katastrofę. Za każdym razem, kiedy następuje porażka, Mistrz Gry (MG) powinien zaznaczyć jedną kreskę w swoich notatkach i opisać w jaki sposób graczom udaje się kontynuować przygodę. Ilość kresek zebranych przez graczy reprezentuje STRACONY CZAS i zdecyduje o trudności finalnej konfrontacji. Za każdym razem kiedy opisany jest test, który wykonują gracze, wykonuje się tylko jeden rzut (Nie ma miejsca sytuacja, że każdy z graczy rzuca oddzielnie za siebie). W przypadku kiedy gra w ten scenariusz dokładnie trójka graczy + MG, to zaleca się aby każdy z nich rzucił dokładnie jedną kostką, a potem należy zsumować ich wyniki. Jeżeli w akcie pierwszym gracze się rozdzielili, to będą rzucali całą pulę (3 kostki). W przypadku jeśli grają dwie osoby, to gracze wybierają który z nich wykonuje rzut odpowiedzialny za ich grupę.

## AKT I - Początek przygody

Gracze znajdują się na rynku w Lublinie, gdzie zupełnie przypadkiem widzą jak starsza kobieta przewraca się na przejściu dla pieszych. Kiedy podbiegają do niej, mogą usłyszeć jej słowa, przerywane kaszlem “To Filipowiczowa... chce mnie zatrzymać... ukradła kamień i chce przekląć miasto... musicie...ją zatrzymać...”. Starsza kobieta wciska w rękę jednego z graczy naszyjnik, po czym traci przytomność. Symbolika na naszyjniku nasuwa skojarzenia z magią i praktykami okultystycznymi. Gracze w tym momencie zapewne zdecydują wezwać pogotowie do starszej kobiety, a ratownicy oznajmiają, że się nią zajmą i że jest w dobrych rękach.



(Symbol na naszyjniku)

Gracze muszą teraz znaleźć trop oraz informacje. Mogą np. zdecydować że chcą:

- zdobyć jakieś informacje na mieście (TEST 11+) - Jeden z przechodniów widział, niespotykany widok - pracownika budowlanego, który przez środek miasta wiózł w taczce okrągły kamień, a przed nim o lasce szła bardzo stara kobieta.
- wyszukać informacji o Filipowiczowej (TEST 12+) - gracze natrafiają na to nazwisko w jednej z legend z historii Lublina:

(Sugerujemy wydrukowanie poniższej strony i przekazanie jej graczom. Źródło: [https://lublin.eu/turystyka/poznaj-lublin/legendy-lubelskie/#id\\_3](https://lublin.eu/turystyka/poznaj-lublin/legendy-lubelskie/#id_3))

*"Filipowiczowa, jak i inne guślice, w pół wsi różgami u słupa bite i sieczone być mają, a potem wygnane ze wsi na mil dziesięć, a jeśli się pojawiły, to na gardle lub na stosie karane będą".*

Stare księgi lubelskiego sądu zawierają opisy kilkunastu procesów o czary. Bohaterką jednego z nich była Zofia Filipowiczowa - dziewczka czeladna u pana Jana Podłodowskiego w Kozicach.

Zofia była służącą nadzwyczaj troskliwą i staranną, toteż szybko zdobyła sobie życzliwość swojego pana. Mimo dużej różnicy wieku pan zapatał do niej afektem. Uboga czeladna czuła się i rządziła w jego domu jak w swoim własnym. Z biegiem czasu stary pan Podłodowski ostygł w zapatach do młodej Zofii, a ta postanowiła temu za wszelką cenę zapobiec. Biegała do guślarek po okolicznych wsiach dopytując się co ma czynić. Jedna z nich doradziła Zofii puścić kilka kropel krwi z serdecznego palca do naczynia z trunkiem i napić nim jegomości. Inna radziła gołębie serce ususzyć, zetrzeć i spożywać pospołu. Rady te okazały się skuteczne. Pan zawsze z radością powracał do domu do swojej Zofii, a ta coraz usilniej próbowała nowych praktyk, aby stan ten jak najdłużej utrzymać. Niestety po pewnym czasie pan Podłodowski podupadł na zdrowiu. Przejęta tym Zofia gorączkowo szukała pomocy u okolicznych guślarek. Te kazały jej upiec chleb z wetkniętymi weń trzema kłosami żyta. Niestety spalone ziarna żyta nieomylnie wskazywały rychłą śmierć pana. Tak też się stało.

Nowym właścicielem Kozic został syn zmarłego Paweł. Rozzuchwalona czeladna postanowiła swoimi sztuczkami przywiązać do siebie młodego pana. Zabiegi te okazały się jednak bezskuteczne. Służące doniosły panu o praktykach Zofii. Ponieważ młody Podłodowski nie był zbyt troskliwym gospodarzem w jego gospodarstwie źle się działo. Padały bydłota, chmury gradowe niszczyły zasiewy. Młody pan zrozumiał, że przyczyną śmierci ojca i wszystkich pozostałych niepowodzeń jest przebiegła czeladna i okoliczne guślarki. Rozkazał przeto wytapać czarownice i wraz z Zofią odstawić przed oblicze sądu wójtowskiego w Lublinie. Sprawa okazała się bardzo zawiła. Sąd postanowił poddać oskarżone trzykrotnej próbie tortur. Na szczęście pomysł ten spotkał się z oburzeniem duchownych i znamienitszych obywateli Lublina. W wyroku sądu miejskiego z 1640 roku możemy zatem przeczytać: *"Filipowiczowa, jak i inne guślice, w pół wsi różgami u słupa bite i sieczone być mają, a potem wygnane ze wsi na mil dziesięć, a jeśli się pojawiły, to na gardle lub na stosie karane będą".*

- udać się na miejsce, gdzie leży kamień Nieszczęścia (TEST 7+) - Kamienia nie ma na miejscu. Jeśli gracze jeszcze nie mają tej informacji, to od przechodnia obok mogą dowiedzieć się, że widział budowlańca ładującego go ostrożnie na taczkę, a obok niego stała bardzo stara kobieta.
- dowiedzieć się czegoś o symbolice z naszyjnika (TEST 12+):

*Veles, Volos, Weles lub Voloh to jeden z głównych bogów słowiańskiej mitologii, brat i przeciwnik Peruna. Panował nad krainą zmarłych, był opiekunem kupców, podróżników i bydła. Jego symbol był używany do zabezpieczania umów i przysięg. Chronił rzemiosło, sztukę i magię. Symbolem Velesa jest odwrócony trójkąt z dwoma "rogami" u góry. Jest to związane z opieką nad rogatym bydłem. Ten symbol przyciąga dobrobyt, bogactwo i szczęście.*

- jeśli zapoznali się z legendą o Filipowiczowej, gracze mogą chcieć zgłębić metody zdejmowania uroków/klątw (TEST 13+) - Gracze dowiedzą się o procesie jajowania - pocieraniu jajka kurzego o osobę żeby wchłonęło klątwę, a potem rozbijaniu go, aby ten urok zdjąć. MG powinien zasugerować, że to nie wystarczy żeby zdjąć urok, który chce rzucić wiedźma na miasto.
- poszukać informacji o "kamieniu" (TEST 13+ lub TEST 6+, jeśli chociaż jeden z graczy domyśla się o jaki kamień chodzi) Gracze trafiają na legendę o Kamieniu Nieszczęścia:

(Sugerujemy wydrukowanie poniżej strony i wręczenie jej graczom. Źródło:  
[https://lublin.eu/turystyka/poznaj-lublin/legendy-lubelskie/#id\\_2](https://lublin.eu/turystyka/poznaj-lublin/legendy-lubelskie/#id_2))

Pochodzi on podobno ze Sławinka pod Lublinem. Na początku XV-go wieku "urzędował" on na placu Bernardyńskim, dawnym placu Straceń, jako podstawa pod pień dębowy, ociekający krwią skazańców.

Zdarzyło się raz, że kat ściał głowę niewinnego człowieka, z takim rozmachem, że pień rozłupał się na połowę, a topór wyszczerbił w kamieniu głęboki wyłom.

Potem ktoś go przytoczył na plac przy ul. Rybnej. Pewnego dnia szła tędy kobieta z dwojakami, niosąc dobry obiad mężowi pracującemu przy budowie. W pobliżu kamienia potknęła się i upadła, rozbijając garnki na jego powierzchni. Zapach okraszonej zupy przynęcił kilka wataśających się psów, które rzuciły się na żer, oblizały kamień skrupulatnie i wszystkie padły nieżywe. Widok martwych zwierząt wywołał niezwykłą sensację, a plac otrzymał nazwę Psiej Górki.

Z czasem przekonali się ludzie, że dotknięcie kamienia ręką lub bosą stopą wytwarza kontakt między nim, a człowiekiem, sprowadzając nieszczęście. Złakomił się na kamień pewien piekarz i użył go do pieca budującej się piekarni. Wkrótce śmiątek spalił się w tym piecu, zamknięty przez własną żonę i adorującego ją czeladnika.

Zły kamień wrócił na Psia Górkę i oślepił murarza, który z zawziętością uderzył go młotem. Wkrótce na tym placu, sumptem Mikołaja Łosia z Grodkowa, przystąpiono do budowy kościoła Trynitarzy. Po wybudowaniu murów przyszło ludziom na myśl, aby wtoczyć kamień do kościoła i użyć go przy budowie ołtarza. Wkrótce okazało się, że pomimo wzniesienia budynku i dzwonnicy kościół nigdy nie zostanie skończony, bo brakło funduszy na dokończenie wnętrza. Mury kościoła w kilkadziesiąt lat później zakupił Pawęczkowski i usunąwszy kamień, przerobił gmach na pałac dla siebie, który dotąd stoi na Psiej Górze.

Po wybudowaniu Soboru prawosławnego na Placu Litewskim kamień nieszczęścia znalazł się obok niego i spowodował śmierć żołnierza, który spadł z dzwonnicy miażdżąc sobie czaszkę na powierzchni złośliwca. Władze rosyjskie obawiając się o całość Soboru w takim sąsiedztwie eksmitowały kamień za miasto. Przy budowie prochowni dostał się on jakimś sposobem do fundamentów. Ogólnie jest wiadomo, że w roku 1919 prochownia wyleciała w powietrze.

Dwadzieścia lat przeleżał kamień bez żadnych efektów. Na koniec znalazł się na rogu uliczki Jezuickiej, na wprost Trynitarzkiej Bramy. Gdy przyszła wojna lotnicy niemieccy latali nad Lublinem zrzucając bomby. I oto kamień znowu okazał swoje fatum, bo najwięcej ofiar w ludziach poniosła goszcząca go uliczka Jezuicka i Katedra, na którą spozierał przez wyłot Bramy Trynitarzkiej. Mimo, że eskadra zataczała duże koła, to bomby padały głównie w promieniu działania kamienia nieszczęścia.

Obecnie ten kamień ten - istny prześladowca ludzkości, spoczywa dalej na rogu cichej uliczki Jezuickiej i szczerzy do przechodniów szczerbę po katowskim toporze. Jeśli kiedyś będziecie w jego pobliżu, dołóżcie starań, aby nie dotknąć go bezpośrednio.

Zebrane informacje posłużą graczom przy ostatniej konfrontacji, gdzie znajomość legend pozwoli pokonać im Filipowiczową.

Jeśli gracze nie rozdzielili się przy zbieraniu informacji, MG dorysowuje jedną kreskę CZASU.

Kiedy MG wyczuje, że gracze nie mają już więcej pomysłów lub nie chcą szukać więcej informacji powinien opisać jak zaczynają odczuwać dziwne uczucie bijące od naszyjnika oraz zauważyć, że drży, szczególnie mocno, kiedy skierują go na wschód, prawdopodobnie w miejsce, gdzie obecnie znajduje się wiedźma.

## **AKT 2 - Na tropie Filipowiczowej**

W tym akcie gracze chcą zebrać 5 punktów DROGI, aby dostać się na miejsce gdzie przebywa Filipowiczowa. MG odnotowuje ile DROGI zdobyli gracze i na podstawie tego może powiedzieć graczom jak daleko do celu jeszcze mają.

MG powinien zasugerować graczom, że najlepiej im będzie wyruszyć tam środkiem transportu oraz to, że czas ma ogromne znaczenie. Niezależnie od tego co wybiorą, będą przytrafiały im się jakieś nieszczęścia - efekt działania magii Filipowiczowej. MG subtelnie powinien dawać znać, że gracze "najwidoczniej mają pecha".

- Jeśli wybiorą swój lub wynajęty samochód - DROGA +1, jednak na drodze przed sobą, gracze trochę zbyt późno zauważą rozsypane gwoździe, których nie zdążą uniknąć na czas. Samochód złapie kapcia, i gracze zmuszeni będą wybrać inny środek transportu.
- Jeśli postanowią skorzystać z taksówki - DROGA +1, jeden z graczy po chwili powinien wykonać TEST 11+, aby zorientować się, że taksówka zaczyna wieźć ich w złą stronę - gracze spostrzegą wtedy, że taksówkarz zdaje się być zauroczony przez magię Filipowiczowej i nie reaguje na ich słowa. Gracze będą musieli wymyślić sposób wydostania z jadącego samochodu (trudność testu od 7 do 14 ustala MG w zależności od pomysłu graczy - im pomysł wydaje się skuteczniejszy, tym niższy powinien być poziom trudności testu). Jeśli gracze zdobyli informacje o tym jak można spróbować zdjąć urok, to mogą spróbować to zrobić z taksówkarza (TEST 12+), co spowoduje, że odzyskuje świadomość umysłu i próbuje ich podwieźć jak najbliżej (DROGA +1), jednak nagle okazuje się, że ma dziurawy bak, bo samochód zatrzymuje się z powodu braku paliwa.

- Jeśli gracze zdecydują się na podróż autobusem - przejadą kilka ulic (DROGA +1) zanim utknie w korkach. Gracze będą musieli zdecydować się czy spróbują w jakich sposób przekonać kierowcę (TEST 13+) lub w inny sposób wydostać się z autobusu kiedy stoi w korku (trudność testu określa MG). Jeśli im się nie uda, tracą dodatkowy CZAS.
- Jeśli gracze zdecydują skorzystać z rowerów - DROGA +1, jednak nagle, kiedy gracze przejeżdżają przez zarośniętą ścieżkę, winorośla wkręcają im się między szprychy i łańcuchy. Gracze wykonują TEST 12+ aby ustalić jak udaje im się uniknąć poważnego potłuczenia się. Winorośla tak wkręciły się w rowery, że potrzeba byłoby całego dnia, aby je naprawić, dlatego gracze zmuszeni są wybrać inny środek transportu.
- Jeśli gracze wybiorą hulajnogi elektryczne - DROGA +1. Podczas jazdy elektrycznymi hulajnogami, nagle zaczynają one szaleńczo działać, przez co gracze tracąc nad nimi kontrolę. Gracze muszą natychmiast podjąć decyzję, czy chcą spróbować je w jakiś sposób naprawić, czy z nich zrezygnować. Jeśli decydują się je naprawić, wykonują TEST 12+. Po naprawie hulajnogi przewiozą ich jeszcze kawałek (DROGA +1) zanim skończą im się baterie.
- Jeśli gracze zdecydują się biec - DROGA +1, jednak nie mają siły na dalszy sprint, przez co są znacznie spowolnieni. Jeśli gracze decydują się kontynuować DROGĘ, to otrzymują CZAS +1 za każdy przebyty w ten sposób odcinek. MG powinien zwrócić graczom uwagę, że jest to nieoptymalny sposób na trafienie do celu.

W momencie kiedy gracze uzyskują 5 punkt DROGI, to zakładamy, że udaje im się dotrzeć na miejsce właśnie tym środkiem transportu. Przykładowo, jeśli gracze posiadając 4 punkty DROGI decydują się na skorzystanie z autobusu, to otrzymują finalny punkt DROGI i trafiają na miejsce (pomijając element utknięcia w korku).

Podczas tego aktu, MG powinien informować graczy o tym, że ładny dzień zaczyna zmieniać się na paskudny - na niebie zaczynają pojawiać się burzowe chmury, a wiatr coraz mocniej wieje prosto w ich twarze.

## AKT 3 - Konfrontacja

Kiedy gracze docierają na miejsce, a jest nim budowa bloku mieszkalnego na Felinie, burza nad nimi zaczyna szaleć. Przez niebo co chwilę przedzierają się pioruny i leje jak z cebra.

Zostają zatrzymani przez pracowników budowlanych, którzy zakazują im wstępu na teren budowy. Gracze mogą dostrzec, że pracownicy zostali zauroczeni przez wiedźmę i będą starali się powstrzymać graczy przed dotarciem do Filipowiczowej, jednak nie na tyle, aby wyrządzić im krzywdę.

- Gracze mogą próbować obezwładnić pracowników (TEST 16+)
- Przemknąć niezauważenie (TEST 13+)
- Spróbować ich odczarować, jeśli znają proces zdejmowania uroków (TEST 14+)

Gracze mogą dostrzec czarownicę odprawiającą magię na piętrze nieukończonego bloku mieszkalnego. Do graczy dociera to, że wybrała to miejsce dlatego, że chce przekląć miasto aby zamiast się rozwijać - zaczęło popadać w ruinę. Gracze mogą próbować w jakiś sposób dostać się wyżej.

- Jeśli odczarowali pracowników budowlanych, pomagają im oni podsadzając ich wyżej.
- Jeśli próbują sami wdrapać się wyżej, przemykając obok pracowników, to teraz muszą szczególnie uważać, żeby nie dać się zauważyć (TEST 15+)
- Jeśli obezwładnili ich wcześniej (TEST 10+)

Kiedy gracze dotrą na piętro, czeka ich konfrontacja z Filipowiczową - bardzo starą kobietą, której oczy wyglądają jakby miała setki lat. Jest ubrana w stare i zniszczone łąchmany, które przywodzą myśl o średniowieczu. W bezpiecznej od niej odległości leży Kamień Nieszczęścia, nad którym wymachuje swoją drewnianą laską z wyżłobionymi runami. Po tym jak zobaczy graczy, podnosi na nich swój wzrok i chrypiącym głosem wyjaśnia, że robi to w ramach zemsty za to, że została wygnana z miasta setki lat temu. Śmiejąc się, oznajma graczom, że będą mogli być świadkami upadku miasta.



Normalnie gracze mają 5 prób na zatrzymanie rzucania kłuty, lecz w tej chwili MG podlicza ilość CZASU straconego przez graczy - za każde 2 kreski CZASU, gracze będą mieć jedną próbę mniej (do minimum 1).

TEST wynosi 18+, lecz z każdą kolejną próbą, poziom trudności zmniejsza się o 1, ponieważ czarownica słabnie z każdą próbą przerwania jej. Jeśli gracze swoją akcją będą chcieli spowodować, że czarownica w jakiś sposób zetknie się z Kamieniem Nieszczęścia, to trudność test jest dodatkowo zmniejszona o 4!

Niepowodzenie TESTU oznacza, że czarownica odparła w jakiś sposób akcję gracza korzystając ze swoich czarów powodujących nieszczęście (np. na postać gracza spadło wiadro z farbą lub postać potknęła się o stojącą w pobliżu drabinę itd.)

Powodzenie akcji graczy powoduje, że ostatecznie, w jakiś sposób Filipowiczowa styka się z Kamieniem Nieszczęścia, po czym rozpada się w proch, a pogoda zmienia się diametralnie na lepsze. MG powinien zakomunikować graczom, że ich misja się powiodła. Gracze być może zechcą coś zrobić z Kamieniem, jednak cokolwiek nie postanowią zrobić, to MG może zakończyć scenariusz tym, że kilka dni później znajdują go znowu na rogu przy ulicy Jezuickiej - na swoim dawnym miejscu.

Jeśli graczom nie udało się zatrzymać czarownicy, nagle budzą się spoceni ze snu w swoich łóżkach, a poranne wiadomości mówią o potężnej nocnej burzy nad Felinem, która połamała drzewa, niszcząc przy tym kilka budynków, a wydarzenia w których brali udział okazały się być tylko koszmarem... ale czy na pewno?

**KONIEC**

Publikacja powstała w wyniku realizacji zadania publicznego "Fantastyczny Felin".