

# ZDARZYŁO SIĘ W GREENDALE

## SPIS EPIZODÓW

### Podstawowe informacje

- W grze jest 8 epizodów.
- Każdy epizod jest podzielony na 3 lub 4 sceny.
- 5 epizodów to **epizody zamknięte**. Każdy gracz i graczka przed rozpoczęciem takiego epizodu wybiera w jakiej scenie chce wziąć udział. Po rozpoczęciu epizodu można wyjść ze sceny w dowolnym momencie, ale nie można dołączyć do innej, trwającej w tym samym czasie.
- 3 epizody to **epizody otwarte**; w trakcie ich trwania można wziąć udział w dowolnej scenie i swobodnie przemieszczać się od jednej do drugiej.

### Charakterystyka scen

Do jakiego wątku należy scena?

[P] Patrząc w przód, patrząc wstecz

Te sceny wprowadzają bohaterów na rozdroża i zmuszają do opowiedzenia się po jakiejś stronie

[M] Magiczna Ameryka

W tych scenach mniej lub bardziej subtelnie ujawniają swoje moce czarownicy i czarownice

[D] Dziedzictwo

W tych scenach ważna jest historia postaci opisana w karcie postaci i/lub jej decyzje i działania z poprzednich epizodów.

Jaki charakter ma rozgrywka w tej scenie?

[R] Robimy rzeczy! Działanie, zbieranie, eksplorowanie - sceny z elementami gamistycznej mechaniki

[G] Polityka, Intryga, Gadanie. Rozmawianie, sądenie, decydowanie. Sceny przechadzankowe, gdzie dużo się rozmawia.

[E] Experience i ekstatyka. Klimatyczne sceny o narratywistycznym charakterze. Doświadczanie rzeczy na własnej skórze, stymularping.

## EPIZOD 01 „Przybycie”. Lata 1859-1865 XIX w.

Epizod zamknięty

Każdy gracz i graczka przed rozpoczęciem takiego epizodu wybiera w jakiej scenie chce wziąć udział. Po rozpoczęciu epizodu można wyjść ze sceny w dowolnym momencie, ale nie można dołączyć do innej, trwającej w tym samym czasie.

W tym epizodzie:

- mieszkańcy Greendale grają swoimi pradziadkami;
- czarownice i czarownicy grają swoimi normalnymi postaciami.

Zestawienie scen:

- SCENA 1.1 DE „Arrival”. Sierpień 1859, Nowy York
- SCENA 1.2 MR „Katastrofa”. Kwiecień 1865, Kopalnia Coreyów w Greendale
- SCENA 1.3 PG “Wybory”. Grudzień 1860, Greendale
- SCENA 1.4 DG “Niech się stanie Kościół Nocy”. 30 czerwca 1861, lasy wokół Greendale.

## SCENA 1.1 DE „Arrival”. Sierpień 1859, Nowy York.

Ameryka. Od lat główny, choć często zupełnie nieosiągalny, cel dla tych, którzy chcą ułożyć życie na nowo. Obietnica tego, że będzie lepiej, ściąga na statki tłumy ludzi, którzy wraz z rodzinami uciekają przed złem tamtego świata. Pokornie stoją w długich kolejkach, ściskając kurczowo swój drobny majątek. W ich głowach myśli toczą bezustanną walkę. Młoda dziewczyna martwi się o ukochanego, który jeszcze nie zdążył się oświadczyć... „Czy oni nas nie rozdziela?” „Czy mam jeszcze dość sił, by pracować fizycznie?” — zastanawia się ojciec, patrząc z troską na gromadę maluchów, które ze zmęczenia kiwają się na nogach. „Czy tu w końcu będziemy bezpieczni?” — zdają się pytać dziesiątki par oczu zgromadzonych przed drzwiami stacji kontroli.

Castle Clinton. Niemal każdy, kto przybył z Europy, postawił swój pierwszy krok właśnie tu, na wschodnim wybrzeżu. Zgodę na osiedlenie się w USA to przede wszystkim gorzka lekcja tego, że musisz zasłużyć na to, żeby być Amerykaninem. Do portu dobił kolejny statek z tymi, którzy chcą śnić amerykański sen. Graczy czeka dokładny wywiad: badanie stanu zdrowia, rozmowa z celnikami i urzędnikami urzędu emigracyjnego. Jedni przejdą przez tę procedurę gładko, inni będą musieli dokładnie się zastanowić, które fakty powinni przemilczeć.

LOKALIZACJA: Stacja kontroli migrantów “Castle Clinton” na Manhattanie  
[https://en.wikipedia.org/wiki/Castle\\_Clinton](https://en.wikipedia.org/wiki/Castle_Clinton)

W TEJ SCENIE:

- możesz poczuć atmosferę niepewności
- możesz poznać obcych i zintegrować się z przyszłymi mieszkańcami
- będziesz tworzyć relacje: pozytywne i negatywne
- możesz zainicjować wątki związane z przodkami/przeszłością twojej postaci
- możesz zdobyć lub stracić rekwizyt, który będzie w przyszłości ważny dla twojej postaci/należał do twojego przodka
- spodziewaj się: stresującej atmosfery, trudnych pytań
- spodziewaj się: niecierpliwości, długiej kolejki, ciasnego pomieszczenia
- nie spodziewaj się: przyjemnego spaceru po lesie i pikniku po drodze
- nie spodziewaj się: dynamicznej akcji, aktywności fizycznej

Jeśli jesteś *człowiekiem*: grasz swoim przodkiem.

Jeśli jesteś *czarownicą*: grasz sobą, ale ukrywasz swoją prawdziwą tożsamość.

**D:** Dziedzictwo.

**E:** Experience i ekstazyka. Klimatyczne sceny o narratywistycznym charakterze. Doświadczanie rzeczy na własnej skórze, stymularping.

## **SCENA 1.2 MR „Katastrofa”. Kwiecień 1865, Kopalnia Coreyów w Greendale.**

*W tej scenie mogą zagrać wyłącznie ludzie. Jeśli jesteś człowiekiem: grasz swoim przodkiem.*

Zbliżała się pora na poranną herbatę. Ciepły napar parował z filiżanek, dzisiejsza gazeta niecierpliwie czekała na swoją kolej. Na ulicy rozpoczynał się gwar, sklepy powoli otwierały swoje drzwi dla klientów i wystawiały najlepszy towar tuż pod oknami, matki poganiały dzieci, by te rozkojarzone przez psa sąsiada, motylki i żuczka, szły posłusznie do szkoły. Nic nie zapowiadało katastrofy.

Najpierw zadrżała porcelana. Szczękając delikatnie, jakby lekko trącone, powoli jedna filiżanka za drugą staczały się na krawędź stołu, by spaść i z głośnym brzękiem oznajmić swój koniec. Potem zadzwoniły okna i po sekundzie ciszy w powietrzu rozległ się potężny huk. Zupełnie, jakby była to zapowiedź burzy. Huk ten przeszył serca mieszkańców Greendale, bo nie był zwiastunem niczego dobrego. Jedni już przeczuwali, inni wiedzieli. Wstrząs, który przeszedł przez miasteczko, był tak silny, że tylko niektórzy zdołali utrzymać się na nogach. Nastąpiła cisza. A potem w kopalni zawyły syreny.

Każdy górnik wie, że schodząc do kopalni, może już nigdy z niej nie wyjść. Wystarczy sekunda zapomnienia, jeden mały płomień, który może spowodować wybuch. Korytarz, którego eksploracja jest teraz głównym celem kopalni, od samego początku sprawia problemy — to stary korytarz, który nie został odpowiednio zabezpieczony, gdy zawalił się przed laty. I chociaż brakuje tu powietrza, a ze ścian cały czas podnosi się pył, są tu najlepsze złoża na tej głębokości. Ktoś z mieszkańców wspominał, że nad tym korytarzem wisi klątwa, ale szefostwa kopalni to nie obchodzi...

W kopalni zdarzyła się katastrofa. Ma związek z Wrotami Piekieł, które tam się znajdują. Gracze mogą walczyć o przeżycie, ale większość z nich zginie. Część napisze listy do swoich bliskich — na wypadek, gdyby ich ciał nigdy nie odnaleziono.

**LOKALIZACJA:** Jeden z korytarzy kopalni Coreyów

**W TEJ SCENIE:**

- możesz zdecydować, że twoja postać umrze lub możesz walczyć o życie
- możesz zainicjować wątki związane z przodkami/przeszłością twojej postaci
- będziesz tworzyć rekwizyt — list pożegnalny
- spodziewaj się: stresującej atmosfery, presji czasu
- spodziewaj się: ciemności
- spodziewaj się: gamistycznej mechaniki

**M:** Magiczna Ameryka

**R:** Robimy rzeczy! Działanie, zbieranie, eksplorowanie — sceny z elementami gamistycznej mechaniki.

### **SCENA 1.3 PG “Wybory”. Grudzień 1860, Greendale**

Amerykanie wybrali Lincolna na Prezydenta. Już niedługo Greendale musi wybrać nowego Burmistrza.

Ameryka z biegiem lat staje się mieszanką ludzi z różnych miejsc. Nowa kultura, wierzenia, a także nawyki i przyzwyczajenia, powodują, że powstają zupełnie różne wizje tego, czym Ameryka może i ma się stać. Na tym, na pierwszy rzut oka nieskazitelnym obrazie, powstają rysy, coraz głębsze i bardziej widoczne, dzielące między sobą rodziny, sąsiadów i mieszkańców.

Jedni czują się bardziej związani z miasteczkiem i stanem, w którym mieszkają i nie interesuje ich cudza wizja dotycząca całego kraju. Przecież tu, w ich małej ojczyźnie, są pilniejsze potrzeby i problemy, które najpierw należy rozwiązać. Zawsze radzili sobie sami, nie dopuszczając obcych do rządzenia ich interesami. Przecież pracują na swoje. Drudzy nawołują do tego, by myśleć globalnie. Chronienie interesów Państwa jest obowiązkiem każdego Amerykanina. Dlatego tak istotne jest, by silny rząd dbał o infrastrukturę i interesy kraju. Tylko w ten sposób można zabezpieczyć wolność jego mieszkańców i pokój w kraju.

Zbliża się wojna z południem. Nakłada się na to kryzys małych społeczności. Zderzenie poglądów na temat abolicjonizmu. Rozpad więzi w Greendale. Ktoś odchodzi, by walczyć na wojnie po stronie Konfederacji. Ktoś odchodzi do Dużego Miasta w poszukiwaniu lepszego życia. Gracze muszą zdecydować, po której stronie barykady staną i muszą liczyć się z tym, że te decyzje zaważą nie tylko na ich życiu, ale na losie całej ich rodziny.

LOKALIZACJA: Bar “Czerwony kur”

W TEJ SCENIE:

Jeśli jesteś *człowiekiem*: grasz swoim przodkiem.

Jeśli jesteś *czarownicą*: grasz sobą, ale ukrywasz swoją prawdziwą tożsamość.

- okaże się, że nie wszyscy myślą tak samo jak Ty
- możesz zainicjować wątki związane z przodkami/przeszłością twojej postaci, np. odejść z miasteczka
- spodziewaj się: rozmów i podziałów typu „my kontra wy”
- spodziewaj się: polityki, dyskusji, wymiany argumentów
- nie spodziewaj się: że spotkanie przebiegnie bezkonfliktowo,
- nie spodziewaj się: że będzie to scena akcji

**P:** Patrząc w przód, patrząc wstecz

**G:** Polityka, Intryga, Gadanie. Rozmawianie, sądzenie, decydowanie. Sceny przechadzankowe, gdzie dużo się rozmawia.

## SCENA 1.4 DG “Niech się stanie Kościół Nocy”. 30 czerwca 1861, lasy wokół Greendale.

Czarownice i czarownicy, którzy przybyli do Greendale, postanawiają założyć sabat, by móc stworzyć zjednoczoną, ale ustrukturyzowaną, wspierającą się społeczność. Nazywają go Kościołem Nocy. Spotykają się w lesie, by przedyskutować hierarchię, a także przyjąć prawa i obowiązki każdego z członków.

Z uwagi na prześladowania, których doświadczali wcześniej, postanawiają tym razem nie ignorować istnienia ludzi i proponują im układ. W zamian za spokój i wsparcie interesów Kościoła Nocy w razie potrzeby pomogą im we wzbogaceniu się i zapewnią ich rodzinom wiele majątnych lat. W spotkaniu mogą wziąć udział niektórzy wysoko postawieni mieszkańcy Greendale — członkowie Łoży Masońskiej. W ten sposób konstytuuje się władza w miasteczku. Powstają „stare rodziny” — właściciele kopalni, gazety, tartaku, czy zajazdu. Dla ludzi to przeżycie mistyczne, niewiele rozumieją z tego co się dzieje. Zgadzają się jednak na propozycje czarownic.

Prawa Kościoła Nocy tak jak i magia czarownic powinny pochodzić z natury. Każdy spadający liść, trzask gałęzi, kwilenie ptaka i kształt chmury mogą mieć znaczenie. Wszystko zależy wyłącznie od interpretacji.

LOKALIZACJA: Miejsce Mocy w lesie dookoła Greendale

W TEJ SCENIE:

Jeśli jesteś *człowiekiem*: grasz swoim przodkiem.

Jeśli jesteś *czarownicą*: grasz sobą, ale ukrywasz swoją prawdziwą tożsamość.

- celem spotkania jest stworzenie dokumentu, który porządkuje hierarchię Kościoła Nocy oraz wyznacza role mężczyzn i kobiet w jego strukturze (podpis pod tym dokumentem może mieć wpływ na dalsze sceny)
- ludzie otrzymają rekwizyty będące symbolem zawarcia przymierza
- spodziewaj się: obserwowania tego, co dzieje się dookoła ciebie
- spodziewaj się: improwizacji, odczytywania znaków sił wyższych z nieba, lasu i głosów zwierząt
- spodziewaj się: polityki, dyskusji, wymiany argumentów
- nie spodziewaj się: że spotkanie przebiegnie bezkonfliktowo,
- nie spodziewaj się: że będzie to scena akcji

**D:** Dziedzictwo.

**G:** Polityka, Intryga, Gadanie. Rozmawianie, sądzenie, decydowanie. Sceny przechadzankowe, gdzie dużo się rozmawia.

INFORMACJE DODATKOWE

Wielka kometa roku 1861: [https://en.wikipedia.org/wiki/C/1861\\_J1](https://en.wikipedia.org/wiki/C/1861_J1)

## EPIZOD 02 „Osobność”. Lata 1921-1929 XX w.

Epizod zamknięty

Każdy gracz i graczka przed rozpoczęciem takiego epizodu wybiera w jakiej scenie chce wziąć udział. Po rozpoczęciu epizodu można wyjść ze sceny w dowolnym momencie, ale nie można dołączyć do innej, trwającej w tym samym czasie.

W tym epizodzie:

- mieszkańcy Greendale grają swoimi dziadkami / rodzicami;
- czarownice i czarownicy grają swoimi normalnymi postaciami.

Zestawienie scen:

- SCENA 2.1 MG „Zdradzone nadzieje”. 26 sierpnia 1921, Siedziba Kościoła Nocy w Greendale
- SCENA 2.2 PR „Strajk”. Wrzesień 1929, Liceum w Greendale.
- SCENA 2.3 ME „Moonshine”. Czerwiec 1926. Lasy pomiędzy Greendale a Riverdale

## **SCENA 2.1 MG „Zdradzone nadzieje”. 26 sierpnia 1921, Siedziba Kościoła Nocy w Greendale**

*W tej scenie mogą zagrać wyłącznie czarownice i czarownicy. Jeśli jesteś jednym/q z nich: grasz sobą.*

Władzę w Kościele Nocy sprawują mężczyźni, ich rolą jest pośredniczenie między czarownicami a Szatanem, poprzez porządek obrzędów i rytuałów ku jego czci. Tak głosi tradycja i tak było zawsze. Od pierwszej czarownicy.

Pierwszą czarownicą była Lilith, wygoniona z Edenu pierwsza żona Adama, która błąkając się po bezdrożach, znalazła upadłego anioła Lucyfera i wyleczyła jego rany po stracie anielskich skrzydeł. Przysięgła mu wierność, stała się jego służącą i nazwała siebie Madame Satan na jego cześć.

Ta opowieść jest przytaczana za każdym razem, gdy któraś z czarownic ośmiela się podważyć jakąkolwiek decyzję władz Kościoła Nocy, jako przykład tego, gdzie jest miejsce kobiety.

Do Kościoła Nocy przyszedł list od Antypapieża zapraszający delegację Kościoła Nocy do swojej siedziby. Mężczyźni planują rozwiązać tę sprawę w swoim gronie. Nie zgadzają się na to niektóre członkinie Kościoła Nocy, które nie chcą być pominięte w tej dyskusji. Narasta konflikt wewnętrzny. Minął dokładnie rok od wprowadzenia 19 poprawki do konstytucji, która przyznała kobietom prawo wyborcze. Widząc to, co dzieje się w świecie ludzi, czarownice zaczynają wierzyć w to, że walka ma sens. Na fali ruchu sufrażystek, domagają się zmian w strukturze Kościoła Nocy. Podczas spotkania następuje próba przewrotu. Po stronie czarnoksiężników stają niektóre z czarownic. Dzięki temu rzeczy zostają takimi, jak były.

LOKALIZACJA: Siedziba Kościoła Nocy

W TEJ SCENIE:

- możesz poczuć, że odbijasz się od ściany, a twoje argumenty nie trafiają do przeciwnika
- może być tak, że trzeba będzie krzyczeć
- spodziewaj się: rozmów i podziałów typu „my kontra wy”
- spodziewaj się: polityki, dyskusji, wymiany argumentów
- nie spodziewaj się: że spotkanie przebiegnie bezkonfliktowo

**M:** Magiczna Ameryka

**G:** Polityka, Intryga, Gadanie. Rozmawianie, sądenie, decydowanie. Sceny przechadzankowe, gdzie dużo się rozmawia.

INFORMACJE DODATKOWE:

<https://pl.wikipedia.org/wiki/Sufra%C5%BCyizm>



## SCENA 2.2 PR „Strajk”. Wrzesień 1929, Liceum w Greendale.

W kopalni dzieje się źle, chociaż nikt nie ma odwagi powiedzieć o tym na głos. Mieszkańcy za zamkniętymi drzwiami narzekają na wyśrubowane normy, brak przerw i coraz mniejsze wypłaty poprzez horrendalne potrącenia od pensji za najmniejsze przewinienie zaobserwowane przez przełożonych. Żony górników z niepokojem patrzą na znikające zapasy z półek spiżarni i coraz mniejsze oszczędności. Ledwo starcza na jedzenie i mieszkanie, nie ma co marzyć o nowym ubraniu, trzeba łątać to, co jest i modlić się, żeby ta łąta jak najdłużej wytrzymała.

Warunki, w których pracują górnicy, są nie do zaakceptowania. Te maszyny w kopalni cały czas się psują, a przecież górnicy pracują na akord! Dopóki maszyna nie ruszy, trzeba czekać, a za to czekanie nikt im nie zapłaci. System akordowy powinien zostać zniesiony! Trzeba coś z tym zrobić. TERAZ!

Mieszkańcy Greendale przygotowują się do strajku. W komitecie wrze. Jedni wymyślają hasła, drudzy malują transparenty. Ktoś pisze przemówienie, ktoś pisze artykuł do gazety.

Czarownice chcą, żeby kopalnia wciąż funkcjonowała — w ten sposób mają nadzieję ponownie otworzyć przejście zasypane podczas zawału kilkadziesiąt lat temu. Przejście do Wrót Piekła.

LOKALIZACJA: sala gimnastyczna w Baxter High

W TEJ SCENIE:

Jeśli jesteś *człowiekiem*: grasz swoim przodkiem.

Jeśli jesteś *czarownicą*: grasz sobą, ale ukrywasz swoją prawdziwą tożsamość.

- dobrze będzie grać mocno i z energią
- spodziewaj się: podniosłej atmosfery, determinacji
- spodziewaj się fizycznego robienia materiałów strajkowych

**P:** Patrząc w przód, patrząc wstecz

**R:** Robimy rzeczy! Działanie, zbieranie, eksplorowanie — sceny z elementami gamistycznej mechaniki.

INFORMACJE DODATKOWE:

Gdy kopalnia ma zostać otwarta, wybuchnie Wielki Kryzys.

[https://pl.wikipedia.org/wiki/Wielki\\_kryzys](https://pl.wikipedia.org/wiki/Wielki_kryzys)

### SCENA 2.3 ME „Moonshine”. Czerwiec 1926. Lasy pomiędzy Greendale a Riverdale

Osiemnasta poprawka do Konstytucji Stanów Zjednoczonych wprowadziła prohibicję — zakaz sprzedaży, produkcji i transportu alkoholu na terenie całego kraju. Ten „szlachetny eksperyment” nie spodobał się niektórym mieszkańcom Greendale, którzy spodziewali się znacznej utraty dochodów. Na szczęście w tej poprawce była jedna luka, nikt nie zabronił spożycia alkoholu. Odważniejsi i sprytniejsi mieszkańcy kontynuowali swoją działalność w ukryciu, biznes się kręcił, wszyscy byli zadowoleni. Czyżby?

Do miasteczka dotarła wiadomość o kontrolach przeprowadzanych przez agentów Federalnego Biura Śledczego, którzy właśnie otrzymali rozszerzenie uprawnień, by zajmować się przestępcami łamiącymi założenia prohibicji. Trzeba ukryć wszystkie zapasy i zatrzeć ślady tak, by nie dało się powiązać ewentualnych produktów z żadnym z mieszkańców.

FBI (w postaci graczy, którzy odeszli w Scenie 1.3 do Dużego Miasta) poszukuje bimbrowników. Przesłuchują mieszkańców. Nie ma dowodów ich winy, ale wkrótce mogą się one znaleźć: wystarczy dokładnie przeszukać okoliczne lasy.

Czarownice obecne w scenie mogą pomieszać szyki FBI, ale w rytuale musi wziąć udział więcej osób. Konieczne będzie uczestnictwo kilkorga zwykłych ludzi. Po rytuale zostanie na nich rzucony czar zapomnienia.

W TEJ SCENIE:

Jeśli jesteś *człowiekiem*: grasz swoim przodkiem.

Jeśli jesteś *czarownicą*: grasz sobą.

- możesz zagrać postacią, która powraca do Greendale
- możesz zyskać lub stracić cenny rekwizyt
- spodziewaj się: nerwowej atmosfery i poczucia zagrożenia
- spodziewaj się: biegania po lesie i elementów gry terenowej

M: Magiczna Ameryka

E: Experience i ekstazyka. Klimatyczne sceny o narratywistycznym charakterze.

Doświadczenie rzeczy na własnej skórze, stymulowanie.

*Po Epizodach 1 i 2 gracze oddają dowolne przedmioty z przeszłości, które są pamiątkami rodzinnymi, w celu wykorzystania ich w kolejnych Epizodach.*

## EPIZOD 03 „Noc Lemoniady”. 30 czerwca 1968.

Już wkrótce obchody ulubionego święta wszystkich Amerykanów, czwarty lipca, Dzień Niepodległości. Wszystkie kąty zostały dokładnie wysprzątane, płoty lśnią bielą, trawniki są równo przystrzyżone, a w domach słychać śmiech i gwar pozostałych przygotowań. Dla każdego to święto oferuje coś innego, ale wszyscy zgadzają się do tego, że jest to dzień, który integruje całą społeczność miasteczka, zacieśnia rodzinne i przyjacielskie więzi, a także pozwala na odetchnięcie od codziennej rutyny. Dlatego już od samego rana mieszkańcy i mieszkańcy Greendale szykują się na ten wyjątkowy wieczór.

Epizod otwarty

W trakcie tego epizodu możesz wziąć udział w dowolnej scenie i swobodnie przemieszczać się od jednej do drugiej.

Zestawienie scen:

- SCENA 3.1 MG „Diament Greendale”
- SCENA 3.2 PG „Artefakt”
- SCENA 3.3 ME „Festyn”

### **SCENA 3.1 MG „Wybory Diamentu Greendale”**

W programie obchodów jedna pozycja błyszczy aż z daleka: Wybory Diamentu Greendale. Są to wybory tutejszej miss. Do konkursu może przystąpić każda panna, która mieszka w miasteczku, a do głosowania są upoważnieni wszyscy mieszkańcy. Nad sprawnym przebiegiem konkursu oraz nad zasadami piastują pieczę władze Greendale. Dla przyszłych miss przewidziane są zadania, które pozwolą wyłonić najbardziej zaradną, uroczą i wyjątkową z kandydatek. Wygraną w konkursie oprócz rocznej chwały, sławy i podziwu wśród mieszkańców oraz zazdrości sąsiadek, jest oczywiście czek ufundowany przez władze kopalni oraz szczęśliwy minerał dla każdej panny na podium: Diamentu Greendale, Wicemiss Greendale i Miss Publiczności.

#### **W TEJ SCENIE:**

Jeśli chcesz wystartować w Wyborach Diamentu Greendale:

- możesz poczuć atmosferę rywalizacji
- możesz przygotować dodatkowe stroje, by zaprezentować się przed mieszkańcami
- spodziewaj się: pytań od prowadzącego i tego, że musisz wygłosić krótką przemowę

Pozostali:

- możesz wziąć udział w głosowaniu
- możesz namawiać swoich sąsiadów do wsparcia “twojej” kandydatki
- nie możesz sfałszować wyborów

**M:** Magiczna Ameryka

**G:** Polityka, Intryga, Gadanie. Rozmawianie, sądzenie, decydowanie. Sceny przechadzankowe, gdzie dużo się rozmawia.

### **SCENA 3.2 PG „Artefakt”**

Czwarty lipca tego roku wypada w Greendale wtedy, kiedy dojdzie do koniunktacji Wenus, Księżycy i Ziemi. Jest to noc, podczas której moce czarownic są znacznie osłabione, wręcz bliskie zeru. Tradycyjnie tego dnia, głównie po to, by zabić nudę, czarownice asymilowały się ze społeczeństwem. Wszak tej nocy tak naprawdę niewiele się od ludzi różnią. Amerykańskie obchody czwartego lipca pozwalają skutecznie ukryć się w tłumie i podpatrzeć czym zajmują się teraz ludzie, A także załatwić pewne interesy.

W tym roku drugą nagrodą podczas wyborów miss jest pewien banalnie osadzony w srebrze kamień, który dla śmiertelników wydaje się być wyłącznie ładnym minerałem. Jednak dla czarownic jest on potężnym artefaktem, który odpowiednio użyty może jednorazowo zneutralizować moc jednej czarownicy. Kto go posiada, ten ma władzę. Ludzie, zupełnie nie wiedząc, do czego on może służyć, traktują go wyłącznie jako nagrodę pocieszenia dla Miss Publiczności.

Kradzież tego kamienia nie wchodzi w grę, jeśli ktoś by się zorientował, trudno jest przewidzieć konsekwencje takiego czynu. Jeśli któraś z czarownic chce go zdobyć, cóż... musi poszukać swoich pachnideł i najlepszego stroju, przygotować uśmiech numer pięć i podbić serca mieszkańców Greendale.

#### **W TEJ SCENIE:**

- możesz nawiązać nowe relacje z mieszkańcami Greendale
- spodziewaj się: rywalizacji
- spodziewaj się: walki o wpływy
- nie spodziewaj się: spektakularnego używania mocy

**P:** Patrząc w przód, patrząc wstecz

**G:** Polityka, Intryga, Gadanie. Rozmawianie, sądzenie, decydowanie. Sceny przechadzankowe, gdzie dużo się rozmawia.

### SCENA 3.3 ME „Festyn”

Na głównym placu Greendale łopoczą już flagi, montowane są ostatnie lampiony, z głośników powoli rozbrzmiewają najnowsze przeboje, a prowadzący wybory miss testuje swój mikrofon. W powietrzu unosi się zapach świeżego popcornu, a przed stoiskami z zabawami powoli zaczynają się ustawiać kolejki. Jak co roku każda z rodzin dołożyła swoją propozycję do listy atrakcji i zadbała o to, by inni mieszkańcy mieli zapewnioną rozrywkę do białego rana.

Gdzie by tu zacząć? Czy najpierw spróbować wygrać pluszaka na strzelnicy, zagrać w kręgle czy iść reprezentować rodzinę w wyzwaniach sportowych? Być może ktoś dzisiaj w końcu odważy się powiedzieć o skrywanym uczuciu, korzystając z poczty miłosnej, albo spotka miłość swojego życia podczas randki w ciemno. Noc jest długa i pełna niespodzianek!

#### W TEJ SCENIE:

- możesz tworzyć nowe relacje
- możesz angażować innych graczy do wspólnej zabawy
- spodziewaj się: amerykańskiego snu, światełek, radości
- spodziewaj się: prostych, festynowych atrakcji
- spodziewaj się: ciepłej atmosfery
- nie spodziewaj się: wartkiej akcji

**M:** Magiczna Ameryka

**E:** Experience i ekstatyka. Klimatyczne sceny o narratywistycznym charakterze. Doświadczenie rzeczy na własnej skórze, stymularping.

## EPIZOD 04 „Coś się kończy”. Lato 1968 - Lato 1969.

Epizod zamknięty

Każdy gracz i graczka przed rozpoczęciem takiego epizodu wybiera w jakiej scenie chce wziąć udział. Po rozpoczęciu epizodu można wyjść ze sceny w dowolnym momencie, ale nie można dołączyć do innej, trwającej w tym samym czasie.

Zestawienie scen:

- SCENA 4.1 MR „Zatrzaśnięte Wrota”. Grudzień 1968, Kopalnie Coreyów.
- SCENA 4.2 PG „Ojczyzna”. Lipiec 1968 roku, Dom pogrzebowy Spellmanów.
- SCENA 4.3 PE „Strawberry Fields Forever”. 23 sierpnia 1969. Boczna droga prowadząca do Greendale.
- SCENA 4.4 DR „Wyprzedaż garażowa”. Wiosna 1969, dom rodziny Reynoldsów.

#### **SCENA 4.1 MR „Zatrzaśnięte Wrota”. Grudzień 1968, Kopalnie Coreyów.**

Kopalnia po raz kolejny wznowiła pracę w korytarzu, o którym mówi się, że jest przeklętym. Blisko sto lat temu zginęło tam kilku górników, miejscowych chłopców z Greendale. Nikt nie był w stanie ich uratować, a ci, którzy przeżyli, nie wrócili już tacy sami. Niestety, kwota zysków musi się zgadzać z założeniami dyrekcji kopalni, a ten korytarz, co zresztą potwierdzono niemal wiek temu, jest bogaty w złoża. Dzięki nowoczesnym urządzeniom prace postępują w zaskakująco szybkim tempie.

Czarownice z Greendale doskonale wiedzą, dlaczego ten korytarz jest przeklęty. Głęboko w podziemiach, do których prowadzi ten kręty tunel, znajdują się Wrota Piekła. Już samo zbliżenie się do nich przez śmiertelników może spowodować halucynacje i doprowadzić do obłądu. Gdy tam dotrą, na pewno będą chcieli je otworzyć! Wtedy na ziemię zejdu wszystkie piekielne stwory. Tego nie można tak zostawić! Trzeba coś z tym zrobić. NATYCHMIAST.

Pod Wrotami Piekła moc czarownic znacząco słabnie. Nie są w stanie przeprowadzić rytuału, który definitywnie zawaliłby ten korytarz tak, by same mogły stąd bezpiecznie uciec. Jedynym wyjściem jest magia z wykorzystaniem narzędzi ludzi. Tym razem to czarownice potrzebują pomocy człowieka. Mrugające światełka i strzelające kabelki to dla nich zupełnie obcy świat.

LOKALIZACJA: Kopalnia Coreyów

W TEJ SCENIE:

- odbędzie się rytuał, do którego będą potrzebni ludzie
- ludzie mogą pozostawać pod silnym wpływem magii i mieć ograniczoną wolną wolę
- spodziewaj się: presji czasu, zadania do rozwiązania, wymuszonej współpracy
- spodziewaj się: zabawy kabelkami i żarówkami

**M:** Magiczna Ameryka

**R:** Robimy rzeczy! Działanie, zbieranie, eksplorowanie — sceny z elementami gamistycznej mechaniki.



## **SCENA 4.2 PG „Ojczyzna”. Lipiec 1968 roku, Dom pogrzebowy Spellmanów.**

Humphrey kontra Nixon. Liberalizm kontra tradycja. Demokraci kontra Republikanie. To były wybory na prezydenta, które podzieliły Amerykę. Pierwsze w historii debaty telewizyjne kandydatów przyciągały przed szklany ekran całe rodziny. Interesowanie się polityką stało się wręcz modne. Tematu nie dało się uniknąć — rozmawiano w kawiarniach, w kolejkach, przez płot ogródka. Ogromny faux-pas było nieposiadanie własnego zdania.

Jest jeszcze Wallece, ze swoim hasłem “segregacja teraz, segregacja jutro, segregacja zawsze”. Martin Luther King mówił o nim “najniebezpieczniejszy rasista Ameryki”.

Udział w wyborach to obywatelski obowiązek. Jednak część mieszkańców Greendale wydaje się go unikać od lat. Dwie grupy aktywistów reprezentujących zarówno demokratów, jak i republikanów, wybiera się do jednego z domów, by przekonać zgromadzonych tam mieszkańców do czynnego udziału w elekcji.

Czy Czarownice wezmą udział w wyborach prezydenta USA? Przecież przy oddawaniu głosu, czy podpisywaniu deklaracji trzeba pokazać dokument.

LOKALIZACJA: hol / salon dla gości w domostwie rodziny czarowników

W TEJ SCENIE:

- musisz opowiedzieć się po stronie demokratów albo na republikanów
- jeśli jesteś czarownicą lub czarownikiem, spodziewaj się gry pod presją
- spodziewaj się: rozmów i podziałów typu „my kontra wy”
- spodziewaj się: polityki, dyskusji, wymiany argumentów
- spodziewaj się: picia herbaty i jedzenie ciasteczek
- nie spodziewaj się: ciężkiego klimatu

**P:** Patrząc w przód, patrząc wstecz

**G:** Polityka, Intryga, Gadanie. Rozmawianie, sączenie, decydowanie. Sceny przechadzankowe, gdzie dużo się rozmawia.

INFORMACJE DODATKOWE:

- Nawet jeśli w scenie nie zdecyduje się zagrać żadna z postaci z rodziny Spellmanów, scena i tak odbędzie się w holu ich domu. Rolę gospodarzy podejmie ktokolwiek reprezentujący Kościół Nocy.
- Więcej informacji o kandydatach w wyborach 1968 roku:  
[https://pl.wikipedia.org/wiki/Richard\\_Nixon](https://pl.wikipedia.org/wiki/Richard_Nixon)  
[https://pl.wikipedia.org/wiki/Hubert\\_Humphrey](https://pl.wikipedia.org/wiki/Hubert_Humphrey)  
[https://pl.wikipedia.org/wiki/George\\_Wallace](https://pl.wikipedia.org/wiki/George_Wallace)

### **SCENA 4.3 PE „Strawberry Fields Forever”. 23 sierpnia 1969, Boczna droga prowadząca do Greendale.**

Przełom lat 60. i 70. to czas ważnych zmian dla narodu, kontestujących rzeczywistość polityczną i społeczną. Począwszy od drugiej fali feminizmu, przez rewolucję seksualną, do emancypacji Afroamerykanów i wzrastającej tolerancji dla orientacji homoseksualnej. Większość tych zmian kojarzy się z subkulturą hipisowską.

Dzieci wyżu demograficznego po drugiej wojnie światowej nie chciały żyć w systemie, który stworzyli ich rodzice. Hipisi mocno identyfikowali się z grupami muzycznymi, a szczególnie z The Beatles, The Doors czy Bobem Dylanem. Coraz wyraźniejsze były podziały społeczno-kulturalne amerykańskiego społeczeństwa.

Postępująca eskalacja konfliktu zbrojnego w Wietnamie powodowała coraz ostrzejsze reakcje przeciwników działań wojennych. Dzieci-kwiaty buntowały się przeciwko zastanej rzeczywistości, poznawały nowe filozofie, propagowały wyzwolenie seksualne i wspierały lewicowe poglądy. Powstawały płomienne przemówienia i porywające za serce protest songi. Wolność ducha, którą dawała im muzyka i sztuka, przekuwali na wolność jednostki. Zorganizowany został również festiwal, którego głównym hasłem było: Peace, Love and Happiness.

Grupa Greendale'owej młodzieży wybrała się właśnie tam, na festiwal Woodstock w miejscowości Bethel, w stanie Nowy Jork. Właśnie teraz wracają do domu, mają głowy pełne wrażeń i torby pełne nowych narkotyków. Zobaczyli świat zupełnie obcy niż ten, który znają.

#### **LOKALIZACJA:**

Scena dzieje się w trzech miejscach: jedno, w którym młodzież wraz z rodzicami / postępowymi mieszkańcami zażywa substancji odurzających. Ktoś bierze stare, ktoś nowe. Gracze lądują w złej lub dobrej tripowni.

#### **W TEJ SCENIE:**

- zetkniesz się z mechaniką symulującą zażywanie narkotyków i/lub psychodelików
- spodziewaj się losowych, skrajnie przyjemnych lub nieprzyjemnych wrażeń (możesz mieć dobry lub zły trip - decyduje o tym los)
- spodziewaj się: spaceru, hipisowskiej atmosfery, poczucia jedności i wspólnoty
- nie spodziewaj się: wartkiej akcji

**P:** Patrząc w przód, patrząc wstecz

**E:** Experience i ekstazyka. Klimatyczne sceny o narratywistycznym charakterze. Doświadczanie rzeczy na własnej skórze, stymularping.

#### **INFORMACJE DODATKOWE:**

Festiwal w Woodstok: [https://pl.wikipedia.org/wiki/Festiwal\\_w\\_Woodstock](https://pl.wikipedia.org/wiki/Festiwal_w_Woodstock)

#### **SCENA 4.4 DR „Wyprzedaż garażowa”. Wiosna 1969, dom rodziny Reynoldsów.**

Od kilku dni w położonym na uboczu domu Reynoldsów widać było niezwykle poruszenie, co chwila trzaskały któreś z drzwi, słychać było głośne dyskusje, rumor przestawianych mebli, a przez otwarte drzwi garażowe można było dostrzec coraz więcej kartonów z nieopisaną zawartością. Co bardziej ciekawskie sąsiadki, niby wpadając tylko na minutkę z prośbą o cukier, czy mąkę, próbowały zajrzeć do środka. Czy oni szykują się do przeprowadzki? Toż to taki dobra rodzina, wspaniały człowiek, czego on chce w świecie szukać? Przecież tu w Greendale ma pracę i rodzinę! Spławiane z kwitkiem snuły własne teorie spiskowe, jak zwykle mijając się daleko z prawdą.

W domu Reynoldsów od jakiegoś czasu, mimo oszczędnego życia, nie starczało do pierwszego. Aby podratować skromny budżet pan Reynolds postanowił sprzedać stare rzeczy ze strychu, między innymi po jednym ze swoich przodków, który zmarł kilka lat temu. Co znajduje się wśród starych książek, bibelotów i szpargałów?

LOKALIZACJA: trawnik zajęty przez wystawkę przedmiotów przed domem

W TEJ SCENIE:

- możesz zdobyć nowy rekwizyt
- możesz zdobyć przedmiot z przeszłości, np. pamiątkę z Epizodów 1 i 2
- możesz dowiedzieć się czegoś o swoim pochodzeniu i rodzinie
- możesz odkryć czyjś ukrywany sekret
- spodziewaj się: handlu i negocjacji

**D:** Dziedzictwo.

**R:** Robimy rzeczy! Działanie, zbieranie, eksplorowanie — sceny z elementami gamistycznej mechaniki.

INFORMACJE DODATKOWE:

Scena obowiązkowa dla postaci z przynajmniej 1 postaci z rodziny Reynoldsów.

EPIZOD 05 „Słyszeć głos”. 23 września 1969, równonoc jesienna.

Czy to jeszcze jest zwykła jesień? Niby wrzosa kwitną jak zawsze. Pogoda dopisuje. A jednak coś wisi w powietrzu, jakieś nieokreślone zagrożenie. Życie jakby z wysiłkiem próbowało toczyć się normalnie. Do Greendale przybywają goście. Jedni przywożą ze sobą wojnę. Inni zaś - tajemnicę.

Epizod otwarty

W trakcie tego epizodu możesz wziąć udział w dowolnej scenie i swobodnie przemieszczać się od jednej do drugiej.

Zestawienie scen:

- SCENA 5.1 PG „Już czas”.
- SCENA 5.2 DR „We are the people”.
- SCENA 5.3 PE „Somebody to love” .
- SCENA 5.4 DR “Wujek Sam cię potrzebuje”.

## SCENA 5.1 PG „Już czas”.

W Kościele Nocy nigdy nie rozmawiano o roli ludzi w życiu czarownic. Przecież tu nie ma o czym rozmawiać! Człowiek przeżyje maksymalnie 70 lat, a czarownica wtedy dopiero czuje, że zaczyna żyć. Według niektórych członków Kościoła Nocy, ludzie są jak insekty. Są niepotrzebni, nieprzydatni, irytują swoją obecnością, nie chcą wymrzeć i cały czas nieproszeni wchodzą do domów. Interesuje ich tylko własny zysk i wygodne życie, nawet przez szkodę innych. Kłamią, kradną, oszukują, robią wszystko, by zniszczyć swojego wroga. Nawet oddadzą za to kilka lat życia.

Zabawne, ile łączy ludzi i czarownice.

Od dziesięcioleci Kościół Nocy dzielił się na tych, których los ludzi nie obchodzi i na przyjaciół Spellmana. Tym razem jednak nasz sympatyk śmiertelników przesadził i wzburzył czarownice.

Edward Spellman to pierwszy czarownik, który odważył się powiedzieć głośno, że właśnie oświadczył się śmiertelniczce i zamierza ją poślubić. Co więcej, planuje prosić o zgodę Antypapieża, mówiąc, że ma do tego ważny powód. To skandal! To wbrew wszelkim zasadom!

Ale jeśli Spellmanowi uda się wynegocjować zgodę na ślub ze śmiertelniczką, czy to nie oznacza, że przetaił nowe ścieżki dla rewolucjonistów w Kościele Nocy? Jeśli Antypapież pozwoli na to, jaki kolejny wymysł Edwarda zostanie zaakceptowany jako kolejny. Co jeśli zainspiruje inne czarownice do działania? Czyżby świat, jaki znają miałby upaść?

### W TEJ SCENIE:

- gracze mogą wpłynąć na decyzję Antypapieża, który może pobłogosławić związek Spellmana lub nie
- podjęte w tym epizodzie decyzje mogą mieć wpływ na nastrój w trakcie Epizodów 7 i 8
- spodziewaj się argumentów: my kontra wy
- spodziewaj się: kłótni, nerwowej atmosfery, knucia, intryg
- nie spodziewaj się: szybkiej zgody

**P:** Patrząc w przód, patrząc wstecz

**G:** Polityka, Intryga, Gadanie. Rozmawianie, sądzenie, decydowanie. Sceny przechadzankowe, gdzie dużo się rozmawia.

## **SCENA 5.2 DR „We are the people”**

W mieście rozpoczynają się przygotowania do dorocznej aukcji charytatywnej organizowanej i prowadzonej przez żony dwóch najbardziej wpływowych mężczyzn w mieście — żonę senatora i żonę burmistrza. Jak zwykle angażują do wspólnego tworzenia przedmiotów do sprzedaży wszystkich mieszkańców Greendale. Do pracy zasiadają młodzi i starzy, bogaci i biedni, miłośnicy rękodzieła oraz ci, którzy poczuli, że chcą przenieść swoją artystyczną wizję na przedmiot codziennego użytku. Ważny jest szczytny cel i integracja społeczności, nawet jeśli powstają dzieła wątpliwej urody.

W TEJ SCENIE:

- możesz wyżyć się artystycznie tworząc przedmiot na aukcję
- możesz poczuć się członkiem/członkinią społeczności
- spodziewaj się: zadań manualnych, w tym kulinarnych
- nie spodziewaj się: wartkiej akcji

**D:** Dziedzictwo.

**R:** Robimy rzeczy! Działanie, zbieranie, eksplorowanie — sceny z elementami gamistycznej mechaniki.

### **SCENA 5.3 PE „Somebody to love”**

W ferworze przygotowań do corocznej aukcji charytatywnej, do miasteczka przybywa niespodziewany gość. Niespodziewany i patrząc na jego odzienie, dość niespotykana persona. Na pierwszy rzut oka nie budzi zaufania, wygląda jak młody włóczęga, który zabłądził gdzieś na szlaku, wracając ze spędu hipisów. Jest tylko jeden problem... Jest piekielnie przystojny.

Początkowo onieśmielona grupka dziewczyn z Greendale zauroczonych tajemniczym nieznanym wprowadza go w aktualne wydarzenia. Hippis natychmiast deklaruje chęć współuczestnictwa i postanawia stworzyć dzieło na aukcję. Jego tytułem jest Miłość.

Jego dzieło ma być projektem zbiorowym. Gość poszukując idealnego miejsca wybrał sobie lokalne miejsce mocy. To nie umknęło uwagi Kościoła Nocy. Kim naprawdę jest nieznanomy?

W TEJ SCENIE:

- możesz stworzyć dzieło sztuki wraz z mistrzem
- spodziewaj się: lirycznej i mistycznej atmosfery
- spodziewaj się: empirycznych doświadczeń
- spodziewaj się: nieoczekiwanego zdradzania tajemnic i sekretów przez twoją postać
- nie spodziewaj się: dynamicznej akcji

**P:** Patrząc w przód, patrząc wstecz

**E:** Experience i ekstatyka. Klimatyczne sceny o narratywistycznym charakterze. Doświadczenie rzeczy na własnej skórze, stymularping.

## SCENA 5.4 DR Wujek Sam cię potrzebuje”

„Mamy obecnie obowiązek uwiarygodnić naszą potęgę i Wietnam jest tym właśnie miejscem, gdzie tego dokonamy” - powiedział prezydent USA, John F. Kennedy. Od tych słów nie można było się odciąć, nawet po śmierci Kennedy'ego. Ameryka nie działa w ten sposób, Ameryka nigdy się nie poddaje.

Wojna w Wietnamie potrzebuje żołnierzy. Do poboru do armii kwalifikuje się każdy zdrowy Amerykanin, który po ukończeniu liceum nie planuje pójść na studia. Odroczenie służby jest możliwe wyłącznie po udokumentowaniu zadowalających postępów na uniwersytecie. Można uniknąć wcielenia do armii, gdy wykonuje się zawód, którego nikt w lokalnej społeczności nie może zastąpić. Zwolnieni z obowiązku są też ojcowie utrzymujący rodziny.

Mówi się, że służba dla kraju to najwyższy wymiar zaszczytu. Zresztą Amerykanie z pewnością wygrają tę wojnę. Matki znów boją się, że ich synowie zostaną wcieleni do armii, jak ich pradziadowie zginą gdzieś na froncie. W mieście wiszą plakaty mówiące o tym, że będąc w armii, będziesz numerem jeden. Tym, którzy tworzy własną przyszłość.

Major Tom czeka, by sprawdzić twoją sprawność fizyczną i umysłową. Czy jesteś gotów na to, by oddać swoje życie za Ojczyznę?

W TEJ SCENIE:

- możesz zgłosić się na ochotnika do amerykańskiej armii
- jeśli przejdiesz pozytywnie test, w musisz grać w scenie 8.4 w Epizodzie 8
- spodziewaj się: odrobiny wysiłku fizycznego i ćwiczeń
- spodziewaj się: ostrej oceny i trudnych pytań
- nie spodziewaj się: miłej atmosfery

**D:** Dziedzictwo.

**R:** Robimy rzeczy! Działanie, zbieranie, eksplorowanie — sceny z elementami gamistycznej mechaniki.

INFORMACJE DODATKOWE:

Więcej informacji o wojnie w Wietnamie:

- [https://pl.wikipedia.org/wiki/Wojna\\_wietnamska](https://pl.wikipedia.org/wiki/Wojna_wietnamska)
- <https://www.filmweb.pl/film/Full+Metal+Jacket-1987-8625>
- <https://www.filmweb.pl/film/Urodzony+4+lipca-1989-1007>



## EPIZOD 06 „Te biedne aniołki”. 11 października 1969.

Do Greendale przyjechała szkolna wycieczka z sąsiedniego Riverdale. Uczniowie z ostatnich klas szkoły podstawowej mieli zapoznać się z różnymi zawodami, by móc później wybrać karierę dla siebie. Po wizycie w gabinecie senatora i urzędu miasta, mieli poznać kulisy pracy górnika. Plan władz był taki, aby stworzyć dodatkową atrakcję turystyczną dla miasteczka - zwiedzanie podziemnego odcinka B8 w linii północ-zachód. Ten korytarz od lat nie był już eksploatowany przez kopalnię, położony dość płytko i wyłobiony szeroko nie wymagał ani specjalistycznego sprzętu, ani przeszkolenia. Tego dnia szesnastoosobowa grupa dzieci wraz z opiekunem zeszła do zabytkowego korytarza. Z tej wycieczki nie wrócił już nikt. Nic nie zapowiadało tej tragedii. Ale czy na pewno?

Epizod zamknięty

Każdy gracz i graczka przed rozpoczęciem takiego epizodu wybiera w jakiej scenie chce wziąć udział. Po rozpoczęciu epizodu można wyjść ze sceny w dowolnym momencie, ale nie można dołączyć do innej, trwającej w tym samym czasie.

Zestawienie scen:

- SCENA 6.1 DR „Here comes the news”, siedziba “Greendale Weekly”.
- SCENA 6.2 DG „Kto jest winien?”. Siedziba Kościoła Nocy.
- SCENA 6.3 PG „Czy umrze król?”. Siedziba kopalni Coreyów.
- SCENA 6.4 DE „Fundament”. Cmentarz w Greendale.

## **SCENA 6.1 DR „Here comes the news”, siedziba “Greendale Weekly”**

W Greendale od dziesięcioleci ukazuje się lokalny tygodnik: “Greendale Weekly”. Tym razem temat na pierwszą stronę napisało życie. Nikt nie spodziewał się tak trudnego wyzwania. Dziennikarze i lobbyści różnych grup mieszkańców przeprowadzają wywiady i zbierają opinie. Ich zadaniem będzie złożyć specjalne wydanie gazety. Greendale chce wiedzieć, co ma myśleć.

LOKALIZACJA: newsroom gazety

W TEJ SCENIE:

- gracze muszą stworzyć makietę pierwszej strony gazety
- gracze tworzą narrację tej historii - wskazują błędy, niedociągnięcia, winę
- gracze publikują stanowisko władz miasta i/lub kopalni i mogą się do tego ustosunkować swoim komentarzem
- spodziewaj się: negocjacji, wymiany argumentów
- spodziewaj się: dyskusji o tym jakie będą konsekwencje tego wydania
- spodziewaj się: kłótni opartej na “my kontra wy”, “oni kontra my”
- nie spodziewaj się: lekkiego klimatu

**D:** Dziedzictwo

**R:** Robimy rzeczy! Działanie, zbieranie, eksplorowanie — sceny z elementami gamistycznej mechaniki.

## **SCENA 6.2 DG „Kto jest winien?”. Siedziba Kościoła Nocy.**

Ogrom tragedii przeraził też członków Kościoła Nocy. Wśród czarownic krążą plotki i padają pierwsze podejrzenia. Może śmiertelnicy naprawdę myślą, że to wypadek... Ale Kościół Nocy (a na pewno jego władze!) wiedzą, kto za to odpowiada. Jeśli nie wiedzą — na pewno się domyślają. Zanim ciała dzieci zostaną złożone do zbiorowej mogiły, trzeba znaleźć winną osobę. Tylko czy Spellman zgodzi się wyjąć z chłodni jedno z ciałek, żeby przeprowadzić rytuał? Czy nie będzie to przekroczeniem pewnej granicy? Co, jeśli ktoś się o tym dowie? Kościół Nocy zbiera się, by rozstrzygnąć wszystkie ważne kwestie w tej sprawie.

LOKALIZACJA: Hol Akademii Sztuk Niewidzialnych.

W TEJ SCENIE:

- jeśli dojdzie do porozumienia w sprawie rytuału, czarownice mogą dowiedzieć się co i/lub kto stoi za tą tragedią
- spodziewaj się: dyskusji o moralności i zasadach
- spodziewaj się: dyskusji o tym, czy zawsze prawda ma wyjść na jaw, czy pewne rzeczy trzeba zostawić takie, jakimi widzą je ludzie
- spodziewaj się: my kontra wy, wymiany argumentów
- nie spodziewaj się: lekkiego klimatu

D: Dziedzictwo

G: Polityka, Intryga, Gadanie. Rozmawianie, sądzenie, decydowanie. Sceny przechadzankowe, gdzie dużo się rozmawia.

### **SCENA 6.3 PG „Czy umrze król?”. Siedziba kopalni Coreyów.**

To straszne wydarzenie jest doskonałą okazją do zmiany zarządu kopalni. Część akcjonariuszy podgryza aktualne władze. Tłum chce znaleźć winnych — dajmy im ich! Kogoś trzeba zwolnić, ktoś musi ponieść odpowiedzialność za tę tragedię. Trzeba też opracować plan pomocy rodzinom, podać do publicznej wiadomości wysokość odszkodowań i wystosować oficjalne przeprosiny. Czy władza w kopalni wreszcie się zmieni, czy też w tym miejscu nie da się zmienić niczego?

LOKALIZACJA: biuro zarządu

W TEJ SCENIE:

- przed końcem tej sceny musi powstać oświadczenie kopalni i/lub władz miasta w sprawie katastrofy
- spodziewaj się: szukania winnych i próby oczyszczenia siebie
- spodziewaj się: że mogą zmienić się władze i właściciele kopalni
- spodziewaj się: krytyki, kłótni, silnych emocji
- spodziewaj się: polityki i dyskusji o tym co jest mniejszym złem
- nie spodziewaj się: lekkiego klimatu

P: Patrząc w przód, patrząc wstecz

G: Polityka, Intryga, Gadanie. Rozmawianie, sądzenie, decydowanie. Sceny przechadzankowe, gdzie dużo się rozmawia.

## **SCENA 6.4 DE „Fundament”. Cmentarz w Greendale.**

Pomimo podjętej natychmiast wielogodzinnej akcji ratunkowej, po upływie dwóch dób, ze względu na panujące w kopalni warunki, należało ogłosić zmianę kierunku działań na akcję poszukiwawczą. Ogrom tragedii przytłaczał wszystkich, stan odnalezionych zwłok utrudniał ich identyfikację. Dlatego władze miasta zdecydowały o wspólnym pochówku wszystkich ofiar na terenie miejskiej nekropolii.

Część mieszkańców, jako ochotnicy, udaje się z łopatami na cmentarz, by przygotować fundament pod zbiorową mogiłę. Jest jedno miejsce, gdzie ona może się zmieścić: to kwartał z 16 najstarszymi grobami (kwadrat 4x4 grobowce). Gracze muszą usunąć 4 groby (kwadrat 2x2) pod nowy grób. Czyje stelle zostaną usunięte? Leżą tam ludzie ważni dla nich i dla samego miasteczka.

LOKALIZACJA: kwartał cmentarza z najstarszymi grobami

W TEJ SCENIE:

- będą odkrywane stare groby, w których leżą szczątki dawnych mieszkańców Greendale (postaci z Epizodów 1 i 2)
- gracze muszą zdecydować, które groby są ważne, a na miejscu których może powstać mogiła
- spodziewaj się: kłótni, ostrej dyskusji
- spodziewaj się: odrobiny wysiłku fizycznego
- nie spodziewaj się: lekkiego, czarnego humoru

**D:** Dziedzictwo

**E:** Experience i ekstatyka. Klimatyczne sceny o narratywistycznym charakterze. Doświadczanie rzeczy na własnej skórze, stymularping.

## EPIZOD 07 „Nic nie może wiecznie trwać”. Maj 1970.

“Edwardzie, Diano, ogłaszam Was mężem i żoną”. I jak tradycja nakazuje: pan młody pocałował pannę młodą, oczy gości zaszyły łzami, rozbrzmiały gromkie oklaski, a z głośników popłynął marsz Mendelzona. Czas uczcić to wydarzenie! Drodzy Goście, zapraszamy do wspólnej zabawy do białego rana!

Epizod otwarty

W trakcie tego epizodu możesz wziąć udział w dowolnej scenie i swobodnie przemieszczać się od jednej do drugiej.

Zestawienie scen:

- SCENA 7.1 MR „Ten ślub jest na złość”. Stodoła na jednej z farm Blackwoodów.
- SCENA 7.2 PE „Tańce i pocałunki”. Łąki i zagajniki na farmie Blackwoodów.
- SCENA 7.3 DG „Kontestatorzy”.

**SCENA 7.1 MR „Ten ślub jest na złość”. Stodoła na jednej z farm Blackwoodów.**

Tańce i zabawy weselne — te tradycyjne i te magiczne. Ci, co są po stronie młodych, bawią się razem z nimi. Są i tacy, którzy próbują popsuć nastrój. Wpłynąć na wynik wróżby, skłócić kogoś ze sobą, dać zły znak.

W TEJ SCENIE:

- możesz wziąć udział w tradycyjnych zabawach weselnych
- możesz tańczyć
- możesz plotkować
- spodziewaj się: skocznej zabawy i ogólnej wesołości
- nie spodziewaj się: marudzących w kącie (mają osobną przestrzeń)

**M:** Magiczna Ameryka

**R:** Robimy rzeczy! Działanie, zbieranie, eksplorowanie — sceny z elementami gamistycznej mechaniki.

## **SCENA 7.2 PE „Tańce i pocałunki”. Łąki i zagajniki na farmie Blackwoodów.**

W dali słyhać radosny taniec i śpiew, wiatr kołysze drzewami, w pobliskim jeziorze głośno kumkają żaby. Gdzieś zabrzmiał perlisty śmiech, gdzieś indziej stłumiony chichot. Letnia noc jest idealna do kradzieży pocałunków. Szczególnie taka noc jak ta.

Dziś wszyscy mieszkańcy Greendale świętują zwycięstwo miłości. A miłość ma to do siebie, że inspiruje i dodaje odwagi. Patrząc na państwo Spellmanów — Edwarda i Dianę, człowiek też by chciał poczuć taką pełnię szczęścia. Tym bardziej że nikt nie wie, kiedy zobaczymy się znów? Wyjazd do Wietnamu już niedługo. O tym kto wróci do domu, zadecyduje los. Dlatego właśnie dziś można zrobić coś, czego się bali.

W TEJ SCENIE:

- to nie jest przestrzeń do grania negatywnych emocji
- możesz zagrać intymną scenę z innym graczem/graczką
- spodziewaj się: romantycznej scenerii
- spodziewaj się różowych mini-gier

**P:** Patrząc w przód, patrząc wstecz

**E:** Experience i ekstatyka. Klimatyczne sceny o narratywistycznym charakterze. Doświadczanie rzeczy na własnej skórze, stymularping.



### **SCENA 7.3 DG „Kontestatorzy”. Siedziba Kościoła Nocy.**

Są tacy, zwłaszcza w Kościele Nocy, którzy cały ten ślub po prostu ignorują. Sączą najlepszą whiskey w pubie u Doriana Greya. Rozmawiają o rzeczach tak nieistotnych, jak tylko się da. Byle nie mówić o Spellmanie i o jego świeżo poślubionej żonie. I jak to często pod wpływem alkoholu bywa, rozdrapują stare rany i rozmawiają o dobrych, złych i beznadziejnych momentach w swoim życiu, próbując zrozumieć lub wytłumaczyć swoje postępowanie. Część chce zostać wysłuchana, część chce tylko wyrzucić z siebie dawny ból i żal.

LOKALIZACJA: Pub Doriana Greya.

W TEJ SCENIE:

- możesz grać picie alkoholu i kolejne etapy bycia pijanym
- możesz zrobić swój wewnętrzny rachunek sumienia i porozmawiać z kimś o wydarzeniach z gry
- spodziewaj się: ciężkich tematów
- spodziewaj się: mechaniki, która kontroluje stan pijących
- spodziewaj się, że gracze będą odgrywać pijanych
- nie spodziewaj się: wesołej atmosfery

**D:** Dziedzictwo

**G:** Polityka, Intryga, Gadanie. Rozmawianie, sądzenie, decydowanie. Sceny przechadzankowe, gdzie dużo się rozmawia.

## EPIZOD 08 „US and them” .

Epizod zamknięty

Każdy gracz i graczka przed rozpoczęciem takiego epizodu wybiera w jakiej scenie chce wziąć udział. Po rozpoczęciu epizodu można wyjść ze sceny w dowolnym momencie, ale nie można dołączyć do innej, trwającej w tym samym czasie.

Zestawienie scen:

- SCENA 8.1 MR „Niech spadnie stalowy ptak”. Siedziba Kościoła Nocy.
- SCENA 8.2 PE „Cyrograf”. Las wokół Greendale.
- SCENA 8.3 MG „Układ”. Skraj lasu na obrzeżach Greendale.
- SCENA 8.4 DE „Na wschodzie bez zmian”. Pola wokół Da Lat, Wietnam.
- SCENA 8.5 DG „Oczyszczenie”. Centrum Greendale.

## **SCENA 8.1 MR „Niech spadnie stalowy ptak”. Siedziba Kościoła Nocy.**

Czarownice nigdy nie bały się radykalnych rozwiązań. Szczególnie gdy zauważyły, że coś zagraża ich bezpieczeństwu. Zbliżenie się do ludzi, traktowanie ich jak równych sobie, współżycie z nimi, jest zaprzeczeniem wszystkich wartości, które do tej pory wyznawały. I choć nie wszystkie pomysły Spellmana wydają się być złe, to z pewnością to nie jest czas i miejsce na takie zmiany. Kościół Nocy musi przetrwać, a działania Edwarda osłabiają jego fundamentalne założenia. Jeśli czegoś nie zrobią, Kościół Nocy runie, a wraz z nim wszystko to, co znają.

W Nieświętym miejscu zebrały się te czarownice, które postanowiły wziąć cudzy los we własne ręce. Prawo stanowi jedno. Ludzie to tylko narzędzia w rękach czarownic. Próba połączenia tych dwóch światów w jeden to niechybna katastrofa i nie można do niej dopuścić. Dlatego Edward Spellman i jego żona muszą zginąć.

Zwykłe morderstwo, choć nieobce czarownicom, jest zbyt pochopnym działaniem w tej sytuacji. Spellman zjednął sobie część władz Antykościół. Dlatego należy zatrzeć ślady klątwy tak, by odsunąć podejrzenie od Kościoła Nocy.

W starej księdze opisano pewien rytuał. Rytuał, którego efektem jest katastrofa lotnicza małżeństwa Spellmanów.

LOKALIZACJA: Podziemie Kościoła Nocy..

W TEJ SCENIE:

- wszyscy gracze przygotowują ingrediencje do magicznego rytuału
- każdy z graczy może zaangażować się w dowolną jego część, jednak tylko razem stworzą wszystkie elementy potrzebne do osiągnięcia efektu
- twoja postać będzie współodpowiedzialna za śmierć dwóch innych postaci
- spodziewaj się: powtarzalnych czynności
- spodziewaj się: współpracy z innymi graczami
- spodziewaj się: presji czasu
- nie spodziewaj się: dynamicznej akcji, aktywności fizycznej

**M:** Magiczna Ameryka

**R:** Robimy rzeczy! Działanie, zbieranie, eksplorowanie — sceny z elementami gamistycznej mechaniki.

## **SCENA 8.2 PE „Cyrograf”. Las wokół Greendale.**

Tej nocy Greendale spowiła gęsta mgła. W jej obłokach, do lasu, który wydawał się dziksz i gęstszy niż zwykle, zmiierzali członkowie i członkinie Kościoła Nocy. Uroczysty pochód, w odświętnych ubraniach i całkowitym milczeniu. To noc, na którą czarownice czekają całe życie.

Zgodnie z Nieboskim prawem, w noc zaćmienia Krwawego Księżyca, młode czarownice, które ukończyły 16 lat, czeka Czarny Chrzest. Jest to nieświęty sakrament, do którego mogą przystąpić wyłącznie dziewice. Kościół Nocy jest odpowiedzialny za przebieg tego rytuału, przygotowuje wszystkie niezbędne napary i kadzidła, by młode czarownice były gotowe na przyście Szatana.

Tej nocy czarownice w końcu zaznają pełni swojej mocy, jednak, żeby dostąpić tego szczytu, muszą podpisać swoim nowym imieniem Księgę Bestii.

LOKALIZACJA: Miejsce Mocy.

W TEJ SCENIE:

*Jeśli chcesz wziąć udział w tej scenie, musisz ubrać się całkowicie na czarno.*

- wszyscy gracze biorą udział w wyjątkowej ceremonii
- młode czarownice będą w centrum uwagi
- spodziewaj się: podniosłego nastroju
- nie spodziewaj się: wartkiej akcji

**P:** Patrząc w przód, patrząc wstecz

**E:** Experience i ekstazyka. Klimatyczne sceny o narratywistycznym charakterze. Doświadczanie rzeczy na własnej skórze, stymularping.

### **SCENA 8.3 MG „Układ”. Skraj lasu na obrzeżach Greendale.**

Służba dla kraju to najwyższy wymiar oddania. I choć walka na wojnie powinna być dla rodziny żołnierza powodem do dumy, to jednak nie wszyscy potrafią się z taką decyzją pogodzić. Każdego dnia kobiety w Greendale budzą się i zasypiają z modlitwą na ustach. Oby wrócił, oby wróciła...

Każdego dnia przychodząca poczta rozbudza nadzieję. Jedne z drżeniem rąk otwierają listy, oddychając z ulgą, gdy rozpoznają charakter pisma. Drugie na widok oficjalnego druku bledną, bo wiedzą, że puste miejsce w ich domu już nigdy nie będzie zajęte. Do sąsiednich miast przyleciały już pierwsze urny z prochami. Wrócili też chłopcy, którzy już nigdy nie będą tacy sami. Jedni nie śpią po nocach, drudzy piją, trzeci wrzeszczą jak opętani w środku nocy, obudzeni koszmarem. Prasa na bieżąco relacjonuje wydarzenia z Wietnamu, liczba rannych i zabitych rośnie w zastraszającym tempie. Pielęgniarki, które tam poleciały, bardzo często nie są w stanie im pomóc, mogą tylko próbować uśmierzać ból. Gdyby tylko można było coś z tym zrobić...

Niektóre matki postanowiły wziąć sprawy we własne ręce. I choć historie o czarownicach, które krążą wśród mieszkańców od lat, wydają się być bzdurami wysnanymi z palca, gdy człowiek jest bezradny, chwyta się wszystkiego, by nie stracić nadziei. By móc potem spojrzeć w lustro i powiedzieć: Tak, spróbowałam wszystkiego.

Mieszkanki błagają czarownice o pomoc. Chcą, by ich dzieci wróciły z wojny całe i zdrowe. Czarownice tłumaczą, że ingerencja magii w ludzkie życie może nieść poważne konsekwencje, a rzucenie takiej klątwy ma swoją cenę i wymaga czystych intencji. Końcówką sceny jest rytuał, w którym można, ale nie trzeba brać udziału.

LOKALIZACJA: Rytuał odbywa się w pobliżu sceny 8.4.

W TEJ SCENIE:

- możesz uratować życie kogoś bliskiego dla Twojej postaci
- możesz uratować zwykłego mieszkańca Greendale
- spodziewaj się: stresującej atmosfery
- spodziewaj się: wywierania presji, kłótni i dyskusji
- spodziewaj się: czasochłonnego zadania
- spodziewaj się: powtarzania czegoś po kimś, np. ruchu

**M:** Magiczna Ameryka

**G:** Polityka, Intryga, Gadanie. Rozmawianie, sążenie, decydowanie. Sceny przechadzankowe, gdzie dużo się rozmawia.

#### **SCENA 8.4 DE „Na wschodzie bez zmian”. Pola wokół Da Lat, Wietnam.**

Jest cholernie gorąco. Przez wysoką wilgotność powietrza każdy oddech zdaje się kosztować Cię dużo więcej. Krople potu zbierają się na czole, ocierasz się o rękaw munduru, Twoje dłonie zaciskają się na trzymanej broni. CZUJNOŚĆ. Wytężonym wzrokiem wypatrujesz w gąszczu choćby najmniejszego ruchu. Na szkoleniu powtarzali Ci: Nigdy nie wiadomo, z której strony przyjdzie wróg. Odliczasz i czekasz. Zapach powietrza przypomina Ci, jak pachniało lato w Greendale. Zastanawiasz się, czy jeszcze kiedykolwiek zobaczysz swój dom...

Od chwili, kiedy wylądowaliście, jesteście przerażeni. Tak wygląda piekło. Nikt Was nie uprzedził, nikt nie przygotował do tego jak wygląda wojna. Nikt nie powiedział, że codziennie będziecie słyszeć krzyki na przemian ze świstem moździerzy.

Wojsko było obietnicą lepszego życia, szczególnie dla młodych chłopaków, którzy, chociaż byli już uznawani za dorosłych, z dorosłością nie mieli jeszcze wiele wspólnego. Studia były tylko dla bogatych, a tych w Greendale nie było zbyt wielu. Zresztą, zgodnie z tym co mówią starsi, pewne rzeczy po prostu nie są dla nas. Nadzieja pojawiła się wtedy, kiedy zaczęto ogłaszać nabory do wojska. Wystarczyło służyć przez zaledwie trzy lata, by rok na dowolnym kierunku studiów został sfinansowany przez armię.

Scena poza Greendale — nocny szturm w Wietnamie. Bierze w nim udział pluton chłopaków z Greendale. O tym kto przeżyje, a kto umrze, zadecydują gracze i gracze w odbywającej się równolegle scenie 8.3.

LOKALIZACJA: pole pod ostrzałem Vietkongu.

W TEJ SCENIE:

- gracze są amerykańskimi żołnierzami walczącymi w Wietnamie
- macie do wykonania misję, musicie działać razem
- twoja postać może nie przeżyć tej sceny lub umrzeć na jej końcu
- spodziewaj się: wysiłku fizycznego, czołgania się, biegania
- spodziewaj się: wartkiej akcji
- nie spodziewaj się: możliwości ucieczki
- nie spodziewaj się: przyjemnego spaceru po lesie i pikniku po drodze
- nie spodziewaj się: pełnej symulacji

**D:** Dziedzictwo

**E:** Experience i ekstatyka. Klimatyczne sceny o narratywistycznym charakterze.

Doświadczanie rzeczy na własnej skórze, stymularping.

### **SCENA 8.5 DG „Oczyszczenie”. Centrum Greendale.**

To była dziwna noc. To była noc, w trakcie której nikt w Greendale nie spał spokojnie.

Burza przyszła nagle. Burza z wiatrem, błyskawicami i grzmotami, które ogłuszały. Nie spadła tylko ani jedna kropla deszczu.

Piorun, który uderzył w bibliotekę nie był ani najgłośniejszy, ani najjaśniejszy. Jasność pojawiła się wtedy, gdy wybuchł ogień.

LOKALIZACJA: Budynek miejskiej biblioteki.

W TEJ SCENIE:

- spodziewaj się trudnych decyzji dotyczących tego, co warto zachować, a czego nie
- spodziewaj się wysiłku fizycznego
- potrzeby współdziałania
- poczucia straty ale i oczyszczenia

**D:** Dziedzictwo

**G:** Polityka, Intryga, Gadanie. Rozmawianie, sądenie, decydowanie. Sceny przechadzankowe, gdzie dużo się rozmawia.