19 LISTOPADA 2016

Dziady tykocińskie

Agata Godun – Urszula Białobrzeska – Grzegorz Bereszczuk

Białostocki Klub Larpowy Żywia

Gra powstała w ramach projektu larpowego „Mości Panie i Panowie… to historia co się zowie!" przeznaczonego dla uczniów klas IV-VI, dofinansowanego ze środków Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego, z programu grantowego „Patriotyzm Jutra", którego operatorem jest Muzeum Historii Polski. Partner projektu: Zespół Szkół im. Jana Pawła w Kleosinie. Organizator: Gminna Biblioteka w Juchnowcu Kościelnym.

Wstęp fabularny

Historia, którą wam opowiem, wydarzyła się dawno temu, w roku pańskim 1751, w pewne szczególne święto zmarłych. Na podupadający i zniszczony zamek w Tykocinie przybywa Jan Klemens Branicki, pan Białegostoku, razem ze swoją rodziną i przyjaciółmi. W murach warowni, które pamiętał jeszcze z dzieciństwa, postanowił zorganizować Dziady. Ta staropolska ceremonia uczczenia zmarłych miała być też pożegnaniem starego zamku. Branicki poprosił o przeprowadzenie Dziadów wiejskiego Guślarza i trzy wiedźmy-zielarki. Spotkanie zostało umówione w lochach tykocińskich ruin.

Tymczasem mieszkające w podlaskich lasach magiczne istoty przeczuwają niebezpieczeństwo, które nadciąga nad polskie ziemie. Ogarnia je niepokój, gdyż doskonale zdają sobie sprawę, że to nie w ich rękach leży ratunek. Jedynie szlachta i dworzanie mogliby odeprzeć widmo rozpadu ojczyzny – ci jednak, niczego nieświadomi, oddają się rozrywce i samolubnej polityce.

Baśniowy ludek postanawia przejąć inicjatywę i udaje się wraz z wiedźmami na spotkanie z możnowładcami. Zbliżająca się ceremonia Dziadów ma szansę stać się wydarzeniem, które odmieni na lepsze losy Rzeczpospolitej…

O grze

Larp „Dziady tykocińskie” jest historyczną grą fabularną z elementami baśniowości, przeznaczoną dla **dziewiętnastu uczestników w wieku 10 – 13 lat.**

Na grze pojawiają się postacie historyczne, oraz istoty znane z polskich legend i baśni. Akcja larpa rozgrywa się w 1751 roku na Zamku w Tykocinie. Dotyczy fikcyjnego wydarzenia, jakim jest zorganizowanie ceremonii Dziadów przez Jana Klemensa Branickiego. Stanowi punkt wyjścia do podjęcia przez uczestników rozmów na temat historii Polski, folkloru, zagadnień patriotyzmu i wspólnego działania dla dobra ogółu.

Celem gry jest zapoznanie uczestników z historią Białegostoku, polskim folklorem, rozwijanie kreatywności i rozwijanie umiejętności współpracy.

Czym jest larp?

LARP (ang. *Live Action Role-playing*) – gra fabularna z elementami teatru improwizacyjnego. Uczestnicy gry wcielają się w postacie opisane na kartach postaci, przyjmując ich tożsamość i sposób zachowania, improwizując wszystkie wypowiadane kwestie. Realizują cele swoich postaci, wchodzą w interakcje z innymi uczestnikami, reagują na wydarzenia fabularne przygotowane i wprowadzone przez twórców gry.

Przygotowanie do gry

Przygotowania do gry należy rozpocząć z odpowiednim wyprzedzeniem. Zaczynamy od przydzielenia ról graczom. Informację o tym, w jaką postać wcielą się na larpie, uczestnicy powinni otrzymać minimum tydzień przed grą. Daje to czas na przygotowanie stroju, oswojenie się z rolą i ewentualne zmiany w obsadzie. Same karty postaci uczestnicy powinni otrzymać na dzień przed grą. Jest to wystarczająco dużo czasu, by przyswoić zawarte w nich informacje, jednocześnie zaś uczestnicy nie wytracą emocjonalnego rozpędu przed rozpoczęciem larpa.

Karty postaci mają różny **poziom trudności**, który zależy od ilości informacji, które gracz powinien zapamiętać. Każda z postaci posiada również indywidualne **cechy charakteru**. Przy rozdawaniu ról warto uwzględnić predyspozycje i upodobanie graczy.

Poziom trudności:

* (Łatwy) – gracz może skupić się na swobodnej improwizacji i teatralnym odgrywaniu charakteru postaci, oraz relacji.

** (Średni) – postać posiada informacje, których udzielenie poprzez interakcję w trakcie gry może nadać tempa fabule.

*** (Trudny) – postać pełniąca funkcję lidera grupy/postać, która posiada istotne informacje dla fabuły gry.

Grupy postaci

Dworzanie	**Duchy**	**Magiczne istoty**
Rola prowadzącego: Guślarz	**Rola prowadzącego: Anioł**	**Rola prowadzącego: Wiedźma**
Jan Klemens Branicki ***	duch Jana Klemensa Branickiego***	Waleria ***
Izabela Branicka **	duch Marii Kazimiery **	Serina **
Jakub Fontana *	duch Emilii Plater ***	Zmora ***
Faustina Bordoni *	duch Giedymina **	Marzanna **
Jakub Feliks Michelis *		Skrzat Leśny *
Konstancja Czartoryska ***		Dworowy *
Stanisław Poniatowski ***		Rusałka *
		Licho *

Miejsce gry

Sala główna – miejsce, gdzie odbywać się będzie większość larpa. Fabularnie są to lochy zamku w Tykocinie, gdzie przeprowadzona zostanie ceremonia Dziadów. W tym miejscu zaczyna grę grupa magicznych istot pod opieką Wiedźmy.

Zaświaty – miejsce, w którym grę rozpoczynają duchy pod opieką Anioła.

Dziedziniec – miejsce, w którym grę rozpoczyna grupa dworzan pod opieką Guślarza.

Przebieg gry

Czas gry to 2 godziny. O ile rozpoczęcie i zakończenie są w dużym stopniu moderowane i w ich trakcie nie pozostawia się uczestnikom wiele czasu na improwizację, to rozwinięcie gry (czyli Próby) są właśnie momentem interakcji między graczami. Prowadzący cały czas pozostają na terenie gry, pozostając do dyspozycji uczestników, odpowiadając na pytania, lub podpowiadając, o czym mogą porozmawiać z drugą osobą. Graczom należy pozostawić dużą swobodę improwizacji, raczej delikatnie nakierowując ich w razie potrzeby na tematy rozmów, ani ich nie wyręczając, ani nie pozostawiając samym sobie. Pomiędzy kolejnymi Próbami Anioła należy odczekać chwilę, pilnując odpowiedniego rozłożenia czasu. Długość trwania każdej próby i wprowadzenie kolejnej zależy od dynamiki rozwoju relacji pomiędzy uczestnikami. Kiedy rozmowy są żywiołowe i powszechne, należy dać graczom więcej czasu na rozmowę. Kiedy zaobserwuje się wygasanie tematu, można wprowadzić kolejną Próbę by podbić uwagę uczesników.

1. Rozpoczęcie

1.1. Rozpoczęcie w grupie magicznych istot. (5 minut)

Ta grupa zaczyna grę w sali głównej. Prowadząca w roli Wiedźmy wygłasza krótkie wprowadzenie, w którym przypomina magicznym istotom informacje z ich kart postaci. Mówi o celu ich przybycia na zamek: pomoc w przeprowadzeniu Dziadów. Mówi, że zaraz na miejsce przybędą dworzanie, poleca Walerii i Serinie ich przywitać. Pozostałe istoty mają schować się w kątach Sali, by nie straszyć na początku ludzi. Mogą wyjść z ukrycia gdy tylko rozpocznie się ceremonia Dziadów.

1.2. Rozpoczęcie w grupie dworzan. (5 minut)

Dworzanie ustawiają się w parach na dziedzińcu. Podchodzi do nich Guślarz rozpoczynając grę od słów powitania. Oznajmia Branickiemu, że przygotowania do Dziadów zostały poczynione i że na miejscu czekają już goście, których pozwolił sobie zaprosić. Są to wiedźmy, które mają pomóc przy przeprowadzeniu obrzędu. Następnie Guślarz prowadzi dworzan do głównej sali gry.

1.3. Rozpoczęcie w grupie duchów. (15 minut)

Duchy rozpoczynają grę w zaświatach. Prowadzący w roli Anioła oznajmia duchowi Branickiego, że oto właśnie opuścił ziemski padół. Przedstawia mu inne duchy, mówi, że przybyli w odpowiedzi na modlitwy Branickiego, który na łożu śmierci pragnął naprawić błędy młodości. Informuje o tym, co będzie się działo podczas ceremonii Dziadów. Pozwala graczom przedstawić się sobie nawzajem. Duchy czekają w zaświatach aż przyjdą po nie wiedźmy, które następnie zaprowadzą je do sali głównej.

2. Dziady (15 minut)

Kiedy dworzanie wejdą na salę Guślarz i Wiedźma witają się ze sobą, po czym przedstawiają Branickiemu Walerię i Serinę. Można dać graczom chwilę na odegranie powitania (być może Branicki zechce przedstawić wiedźmom swoich towarzyszy?), po czym można przejść płynnie do ceremonii Dziadów.
Przed drzwiami, przez które do Sali będą wchodzić duchy należy postawić udekorowany stół z jedzeniem i napojami. To przy nim odbędą się Dziady. Dworzanie stoją po jednej stronie stołu, naprzeciwko drzwi. Guślarz, Wiedźma, Waleria oraz Serina stoją z drugiej strony (wiedźmy mogą mieć zioła, którymi będą rzucać w kąty sali zgodnie z czytanym przez Guślarza tekstem). Następnie Guślarz zaczyna czytać na głos fragmenty „Dziadów” Adama Mickiewicza. Warto zadbać o teatralną oprawę obrzędu.
Wiedźma może poinstruować Walerię i Serinę, by powtarzały po niej słowa.
W tym czasie pozostałe istoty mogą już powoli wyłaniać się z ukrycia.

WIEDŹMA
Ciemno wszędzie, głucho wszędzie,
Co to będzie, co to będzie?

GUŚLARZ
Zamknijcie drzwi od kaplicy
I stańcie dokoła truny;
Żadnej lampy, żadnej świécy,
W oknach zawieście całuny.
Niech księżyca jasność blada
Szczelinami tu nie wpada.
Tylko żwawo, tylko śmiało.

WIEDŹMA
Jak kazałeś, tak się stało.
Ciemno wszędzie, głucho wszędzie,
Co to będzie, co to będzie?

GUŚLARZ
Czyśćowe duszeczki!
W jakiejkolwiek świata stronie:
Czyli która w smole płonie,
Czyli marznie na dnie rzeczki,
Czyli dla dotkliwszej kary
W surowym wszczepiona drewnie,
Gdy ją w piecu gryzą żary,
I piszczy, i płacze rzewnie;
Każda spieszcie do gromady!
Gromada niech się tu zbierze!
Oto obchodzimy Dziady!
Zstępujcie w święty przybytek;
Jest jałmużna, są pacierze,
I jedzenie, i napitek.

WIEDŹMA
Ciemno wszędzie, głucho wszędzie,
Co to będzie, co to będzie?

GUŚLARZ
Podajcie mi garść kądzieli,
Zapalam ją; wy z pośpiechem,
Skoro płomyk w górę strzeli,
Pędźcie go z lekkim oddechem.
O tak, o tak, daléj, daléj,
Niech się na powietrzu spali.

WIEDŹMA
Ciemno wszędzie, głucho wszędzie,
Co to będzie, co to będzie?

GUŚLARZ
Teraz wszystkie dusze razem,
Wszystkie i każdą z osobna,
Ostatnim wołam rozkazem!
Dla was ta biesiada drobna;
Garście maku, soczewicy
Rzucam w każdy róg kaplicy.

WIEDŹMA
Bierzcie, czego której braknie,
Która pragnie, która łaknie.

Z tymi słowami Wiedźma wraz z Walerią i Seriną wychodzą do Zaświatów, skąd wracają z czekającymi na nie duchami i Aniołem. Kiedy duchy przybędą na miejsce Guślarz częstuje je jedzeniem i napojami, gdyż dopiero po poczęstunku duchy będą w stanie rozmawiać z żywymi. Kiedy duchy się posilą, Anioł w ich imieniu wita zebranych. Informuje, że przynoszą ważną wiadomość dla żywych, jednak nie wszystkie jej elementy są im znane. Mówi zebranym, że jeśli chcą poznać sekrety przyszłości, mogą dostąpić trzech prób, które pozwolą na uchylenie rąbka tajemnicy. Mówi, że będzie czekał na tych, którzy będą chcieli podjąć się prób.

Głos znów przejmuje Guślarz. Zaprasza zebranych do rozmów i do zapoznania się. Przecież na pewno mają sobie dużo rzeczy do powiedzenia…

3. Próby (około 1,5 godziny)

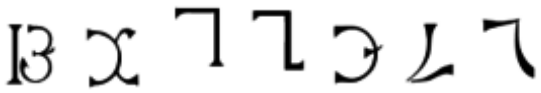
3.1. Próba Mądrości

Jeden uczestnik może otrzymać tylko jedno pytanie, na które musi odpowiedzieć poprawnie. Może konsultować się przy tym z innymi graczami. W nagrodę za poprawną odpowiedź otrzymuje od Anioła jeden tajemniczy symbol (materiały do druku na końcu dokumentu).

Pytania:

Na jakim kontynencie leży Polska?(Europa)
Jakiego Herbu jest Branicki? (Gryf)
Jak nazywa się kąt wynoszący dokładnie 90 stopni? (kąt prosty)
Ile lat ma wiek? (100)
Jak nazywa się białostocka szkoła dla położnych? (Akuszeria)
Jak nazywa się pismo którym posługiwali się Egipcjanie? (hieroglify)

Jakiego ptaka używa się do przesyłania korespondencji? (gołąb)
W drzwiach lub budynek? (zamek)
Jak nazywa się pierwszy teatr w Polsce? (Komedialnia)
Jakie państwa wezmą udział w rozbiorach Rzeczpospolitej? (Prusy, Austria, Rosja)



3.2. Próba Zwinności

Uczestnicy muszą wykonać określone przez Anioła tańce w celu otrzymania kolejności symboli:

„Tańczę jak dworzanin” 

„Tańczę jak starsza kobieta” 

„Tańczę jak na łące” 

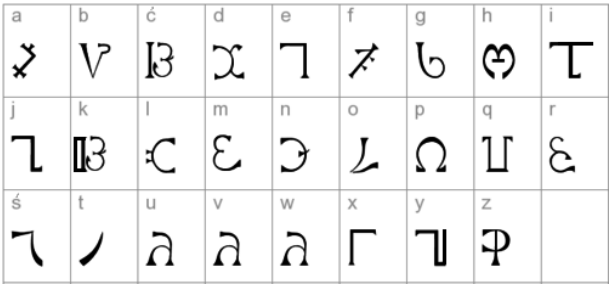
„Tańczę jakby nogi były bardzo ciężkie” 

„Tańczę jak małe dziecko” 

„Tańczę smutno”  i 

3.3. Próba III Opowieści

Uczestnicy muszą ułożyć opowieść, która zachwyci Anioła, by poznać znaczenie symboli. Opowieść musi mieć morał. Powinna być układana wspólnie.



Po odczytaniu hasła „Jedność” należy powoli zakończyć larpa.

4. Zakończenie (10 minut)

Kiedy gracze podadzą hasło, Guślarz zwołuje wszystkich do stołu. Pyta, czy zebrani wyciągnęli wnioski ze swoich rozmów i z dokonanych prób. Biorąc pod uwagę wnioski, jakie wyciągnęli uczestnicy formułuje morał, w którym podkreśla jak ważna jest zgoda i wspólna praca nad osiągnięciem celu. Celem zaś jest w tym wypadku dbanie o dobro ojczyzny i wzajemna troska obywateli.

Po wygłoszeniu podsumowania Guślarz oznajmia, że należy pożegnać duchy. Odchodzą one wraz z Aniołem.

GUŚLARZ:
Czas odemknąć drzwi kaplicy.
Zapalcie lampy i świécy.
Przeszła północ, kogut pieje,
Skończona straszna ofiara,
Czas przypomnieć ojców dzieje.

Po tych słowach gra zostaje zakończona.

Jan Klemens Branicki

Herb: Gryf

Tytuł: Hetman polny koronny (dowódca wojsk polskich strzegących wschodnich i południowych granic Rzeczpospolitej).

Charakter: wesoły, władczy, dumny.

Uważasz, że masz dobre życie. Lata wczesnej młodości spędziłeś zdobywając doświadczenie w armii francuskiej. Kiedy umarł twój ojciec, wróciłeś do swojego rodzinnego miasta - Białegostoku. Od tego czasu minęło już wiele lat, a ty wciąż starasz się, by twoje ukochane miasto rozwijało się, by było coraz piękniejsze i by żyło się w nim jak najlepiej.

Trzy lata temu zacząłeś interesować się polityką. Zacząłeś częściej odwiedzać królewski dwór, przybywając tam nie tylko w sprawach wynikających z obowiązków hetmana. Chciałeś brać udział w układach i intrygach innych magnackich rodów.

Szybko zorientowałeś się, że największą władzę mają dwa rywalizujące ze sobą rody: Radziwiłłowie i Czartoryscy. Ty postanowiłeś stanąć po stronie Radziwiłłów. Podobało ci się, że chcieli oni wzmocnić władzę szlachty w Polsce - dzięki temu mógłbyś robić na swoich ziemiach co tylko by ci się podobało. I nie musiałbyś przejmować się opinią króla.

Czartoryscy z kolei chcieli sami rządzić krajem. Wybrali spośród siebie króla i chcieli, by to on miał większą władzę. Na dodatek zawierali układy z rosyjską carycą Katarzyną II, a to ci się nie podobało. Niech obce państwa nie wtrącają się w losy Rzeczpospolitej!

Czartoryscy oczywiście próbowali przeciągnąć cię na swoją stronę. Zaproponowano ci nawet małżeństwo z siostrą króla - Izabelą. Sprawa potoczyła się zupełnie inaczej, niż się spodziewali. Owszem, ożeniłeś się z Izabelą, jednak nie dla politycznych korzyści. Po prostu kiedy ją poznałeś, zakochałeś się w niej szczerze. Okazała się ona kobietą dobrą i mądrą, zupełnie nie interesującą się polityką. Ona również cię pokochała i nigdy nie próbowała namawiać do współpracy z Czartoryskimi. Razem z żoną mieszkacie cały czas w Białymstoku i wspólnie realizujecie plany rozwoju miasta, a także organizujecie liczne rozrywki dla siebie i gości.

Zbliża się Święto Zmarłych. W tym roku postanowiłeś zorganizować Dziady, staropolski zwyczaj uczczenia swoich przodków. Chcesz pokazać tę tradycję zagranicznym gościom, jednocześnie też będzie to uroczystość, którą pożegnasz stary zamek w Tykocinie. Lubiłeś jego kamienne mury, pamiętasz, jak bawiłeś się wśród nich jako dziecko. Teraz niestety, po pożarze, zamek nadaje się tylko do rozbiórki. Niech po raz ostatni ugości was w swoich progach.

Izabela Branicka - twoja ukochana żona. Kocha sztukę, interesuje się nauką, dba o dobro mieszkańców Białegostoku.

Jakub Fontana - genialny architekt, którego zaprosiłeś do Białegostoku, by przebudował twój pałac. To natchniony artysta, z którym zdążyłeś się już zaprzyjaźnić. Macie ze sobą wiele wspólnego. Toczyliście wiele rozmów o tym, jak można rozbudować i ulepszyć miasto.

Stanisław Poniatowski i Konstancja Czartoryska - rodzice Izabeli (a także rodzice króla Stanisława Augusta Poniatowskiego), oboje poważni i dystyngowani.

Jakub Feliks Michelis - Autor książek medycznych, lekarz. Do Białegostoku przyjechał na zaproszenie Izabeli.

Faustina Bordoni - włoska śpiewaczka operowa światowej sławy - Izabela zaprosiła ją, by wystąpiła w białostockiej Komedialni. To żywiołowa, głośna, trochę rozpieszczona artystka.

Guślarka (prowadząca) - wiejska kobieta, którą poprosiłeś o odprawienie obrzędu Dziadów

Izabela Branicka

Herb: Ciołek
Szlachcianka
Charakter: wesoła, wyrafinowana, łatwo się zachwyca.

Pochodzisz z bardzo bogatego i wpływowego szlacheckiego rodu. Twoi rodzice od zawsze bardzo interesowali się polityką dworską. Udało im się nawet sprawić, by twój brat, Stanisław August, został wybrany na króla Polski. Ciebie jednak polityka zawsze nudziła. O wiele bardziej interesuje cię sztuka i muzyka, lubisz czytać książki i rozmawiać z wykształconymi ludźmi.

Trzy lata temu rodzice postanowili wydać cię za mąż za Jana Klemensa Branickiego. Chcieli tym małżeństwem nakłonić go, by wspierał ich stronę polityczną. Nie zapytali cię, co o tym sądzisz i obawiałaś się, że będziesz musiała zostać żoną człowieka, którego nie kochasz.

Kiedy jednak poznałaś Jana Klemensa okazało się, że jest to mężczyzna twoich marzeń. Mądry, dobry i wesoły, szybko podbił twoje serce. Wasze małżeństwo okazało się udane. Tylko rodzice byli zawiedzeni. Jan Klemens i tak nie zgodził się zmienić stronnictwa politycznego.

Po ślubie zamieszkałaś z Janem w jego pałacu w Białymstoku. Pokochałaś to miasto i postanowiłaś dołożyć wszelkich starań, by uczynić życie jego mieszkańców lepszym. Mąż oczywiście wspierał cię we wszystkim.

Dzięki tobie powstał w Białymstoku pierwszy teatr w Polsce - Komedialnia.

Całkiem niedawno został otworzony Instytut Akuszerii - szkoła dla położnych. To nowy projekt, który udało się zrealizować przy pomocy zdolnego lekarza - Jakuba Feliksa Michelisa. Jesteś z niego szczególnie dumna. W tych czasach wiele kobiet umiera przy porodzie, a dzięki wyszkolonym pielęgniarkom i dobrej opiece na pewno uda się temu zapobiec.

Zbliża się Święto Zmarłych. W tym roku twój mąż postanowił zorganizować Dziady, staropolski zwyczaj uczczenia swoich przodków. Chcecie pokazać tę tradycję zagranicznym gościom, jednocześnie też będzie to uroczystość, którą pożegnacie stary zamek w Tykocinie. Po pożarze zamek nadaje się tylko do rozbiórki. Niech po raz ostatni ugości was w swoich progach.

Jan Klemens Branicki - Twój ukochany mąż. Jako hetman dowodzi wojskiem. Wesoły, władczy i dumny. Białystok jest jego oczkiem w głowie.

Stanisław Poniatowski i Konstancja Czartoryska - twoi rodzice. Oboje poważni i dystyngowani. Pobożni - zwłaszcza matka. Kochasz ich i wiesz, że zawsze chcieli dla ciebie jak najlepiej. Tylko czasem mogliby zapytać cię o zdanie.

Jakub Feliks Michelis - Autor książek medycznych, lekarz. Do Białegostoku przyjechał na twoje zaproszenie. Wspólnie założyliście Instytut Akuszerii w Białymstoku.

Faustina Bordoni - włoska śpiewaczka operowa światowej sławy - zaprosiłaś ją, by wystąpiła w białostockiej Komedialni. To żywiołowa, urocza dama, z którą szybko się zaprzyjaźniłaś.

Jakub Fontana - genialny architekt, którego Jan Klemens zaprosił do Białegostoku, by przebudował pałac. To natchniony artysta.

Stanisław Poniatowski

Herb: Ciołek
Tytuł: kasztelan krakowski
Charakter: dumny, spokojny, dostojny.

Podróże i polityka - to dwie rzeczy, które uwielbiasz. Zwiedziłeś kawał świata - za młodu studiowałeś w Wiedniu, później zaciągnąłeś się do austriackiej armii, w której walczyłeś z Turkami. Później wyjechałeś do Szwecji, gdzie również służyłeś w wojsku. Podczas jednej z bitew ocaliłeś życie samego szwedzkiego króla! Potem pełniłeś funkcję dyplomaty w Turcji, by w końcu po latach powrócić do Polski i zająć się polityką na królewskim dworze.

Okazało się, że w Rzeczpospolitej o największą władzę rywalizują dwie rodziny szlacheckie: Radziwiłłowie i Czartoryscy. Pierwsi chcieli, by większą władzę w Polsce miała szlachta. Drudzy twierdzili, że to król powinien mieć więcej do powiedzenia. I oczywiście chcieli wybrać takiego króla, który by im pasował. Ty wybrałeś stronę Czartoryskich. Uważałeś, że dzięki nim twój ród będzie w stanie wiele zyskać.

Ożeniłeś się z Konstancją Czartoryską - kobietą mądrą i pobożną. Macie ze sobą wiele wspólnego. Oboje lubicie władzę, jaką daje polityka, z drugiej strony jednak pamiętacie nie tylko o własnych korzyściach, ale też o dobru Ojczyzny.

Dzięki waszym staraniom wasz syn - Stanisław August Poniatowski - został koronowany na króla Polski. Jesteście z niego bardzo dumni.

Macie też córkę, Izabellę, która jest waszym oczkiem w głowie. Uznaliście, że powinna wyjść dobrze za mąż, więc postanowiliście wydać ją za Jana Klemensa Branickiego. Był to jeden z najpotężniejszych polskich magnatów, poza tym jako hetman pełnił wysoką funkcję wojskową. Zdecydowanie był to dobry kandydat. Był tylko jeden problem - Branicki popierał rodzinę Radziwiłłów, waszych przeciwników politycznych. Mieliście nadzieję, że dzięki małżeństwu z Izabellą przejdzie na waszą stronę jednak tak się nie stało. Ciągle jednak macie nadzieję, że uda wam się go do tego namówić.

Zbliża się Święto Zmarłych. W tym roku Branicki postanowił zorganizować Dziady, staropolski zwyczaj uczczenia przodków. Zostaliście zaproszeni na tę niezwykłą uroczystość i nie możecie się doczekać. Oprócz was gościć będą też przyjaciele Jana i Izabeli.

Konstancja Czartoryska - Twoja ukochana żona. Pobożna i mądra patriotka.

Izabella Branicka - twoja ukochana córka. Kocha sztukę, interesuje się nauką, dba o dobro mieszkańców Białegostoku.

Jan Klemens Branicki - mąż Izabelli, wesoły, dumny i trochę uparty człowiek.

Jakub Feliks Michelis - Autor książek medycznych, lekarz. Do Białegostoku przyjechał na zaproszenie Izabeli.

Faustina Bordoni - włoska śpiewaczka operowa światowej sławy - Izabela zaprosiła ją, by wystąpiła w białostockiej Komedialni.

Jakub Fontana - genialny architekt, którego Branicki zaprosił do Białegostoku, by przebudował pałac. To natchniony artysta.

Konstancja Czartoryska

Herb: Pogoń Litewska
Arystokratka
Charakter: surowa, pobożna, dbająca o rodzinę.

Pochodzisz z bogatego i wpływowego rodu Czartoryskich, jednego z najpotężniejszych w Rzeczpospolitej. Dorównać wam mogą tylko wasi przeciwnicy polityczni, Radziwiłłowie.

Od wielu lat prowadzicie spór o to, kto powinien mieć w kraju więcej do powiedzenia. Radziwiłłowie są zwolennikami władzy szlachty, wy natomiast uważacie, że najwyższą władzę powinien sprawować król. Oczywiście po cichu dodajecie też, że królem powinien być ktoś z waszego rodu. Wyszłaś za mąż za Stanisława Poniatowskiego - znanego i szanowanego dyplomatę. Macie ze sobą wiele wspólnego. Oboje lubicie władzę, jaką daje polityka, z drugiej strony jednak pamiętacie nie tylko o własnych korzyściach, ale też o dobru Ojczyzny.

Dzięki waszym staraniom wasz syn - Stanisław August Poniatowski - został koronowany na króla Polski. Jesteście z niego bardzo dumni.

Macie też córkę, Izabellę, która jest waszym oczkiem w głowie. Uznaliście, że powinna wyjść dobrze za mąż, więc postanowiliście wydać ją za Jana Klemensa Branickiego. Był to jeden z najpotężniejszych polskich magnatów, poza tym jako hetman pełnił wysoką funkcję wojskową. Zdecydowanie był to dobry kandydat. Był tylko jeden problem - Branicki popierał rodzinę Radziwiłłów, waszych przeciwników politycznych. Mieliście nadzieję, że dzięki małżeństwu z Izabellą przejdzie na waszą stronę jednak tak się nie stało. Ciągle jednak macie nadzieję, że uda wam się go do tego namówić.

Zbliża się Święto Zmarłych. W tym roku Branicki postanowił zorganizować Dziady, staropolski zwyczaj uczczenia przodków. Zostaliście zaproszeni na tę niezwykłą uroczystość i nie możecie się doczekać. Oprócz was gościć będą też przyjaciele Jana i Izabeli.

Stanisław Poniatowski - twój ukochany mąż. Człowiek obyty w świecie, mądry i zdolny polityk.

Izabella Branicka - twoja ukochana córka. Kocha sztukę, interesuje się nauką, dba o dobro mieszkańców Białegostoku.

Jan Klemens Branicki - mąż Izabelli, wesoły, dumny i trochę uparty człowiek.

Jakub Feliks Michelis - Autor książek medycznych, lekarz. Do Białegostoku przyjechał na zaproszenie Izabeli.

Faustina Bordoni - włoska śpiewaczka operowa światowej sławy - Izabela zaprosiła ją, by wystąpiła w białostockiej Komedialni.

Jakub Fontana - genialny architekt, którego Branicki zaprosił do Białegostoku, by przebudował pałac. To natchniony artysta.

Jakub Feliks Michelis

Lekarz, nauczyciel medycyny
Charakter: Odpowiedzialny, opanowany, odważny.

Medycyna jest twoim powołaniem. Pomagasz ludziom nie tylko lecząc, ale również ucząc ich zdrowego trybu życia i sposobów zapobiegania chorób. Twoja wiedza i umiejętności rozsławiły cię w całej Rzeczpospolitej. Z książek medycznych, które piszesz, uczą się wszyscy młodzi lekarze.

Często bywasz na szlacheckich dworach i w pałacach. Poznajesz wpływowych i bogatych ludzi, których starasz się namówić do różnych wolontaryjnych przedsięwzięć.

Izabelli Branickiej nie musiałeś na nic namawiać - ta szlachetna dama sama wysłała do ciebie list, w którym zaprosiła cię do swego pałacu w Białymstoku.

Izabella i Jan Klemens Braniccy okazali się wykształconymi i mądrymi ludźmi. Opowiedzieli ci o tym, jak bardzo zależy im na tym, by mieszkańcom miasta żyło się dobrze.

Okazało się, że Izabella potrzebowała twojej pomocy w założeniu szkoły dla przyszłych lekarek położnych. W tych czasach wiele kobiet umiera przy porodzie. Winne są temu niehigieniczne warunki, brak opieki lekarzy i brak wiedzy wśród ubogich kobiet, dokąd w ogóle mogłyby przyjść po poradę. Izabella uznała, że dzięki wyszkolonym pielęgniarkom i dobrej opiece na pewno uda się zapobiec wielu nieszczęściom.

Uważasz, że to doskonały pomysł. Razem z Izabellą dołożyliście wszelkich starań, by wybudowano odpowiedni budynek szkolny. Wyposażyliście go w odpowiedni sprzęt medyczny i wiele, wiele książek, z których mogłyby się uczyć przyszłe położne. Zatrudniliście też najlepszych nauczycieli. Tak oto powstał Instytut Akuszerii.

Uważasz, że jest to jedno z największych osiągnięć w twoim życiu. Cały czas prowadzisz różne badania naukowe, by odkrywać nowe sposoby leczenia i zapobiegania chorób. Ostatnio bardzo zainteresowałeś się ziołolecznictwem i ludowymi sposobami leczenia. Słyszałeś o wiejskich kobietach, które doskonale się znały się na roślinach, znając ich sekretne właściwości. Chętnie poznałbyś taką zielarkę i wymienił z nią lekarskie doświadczenia.

Zbliża się Święto Zmarłych. W tym roku Jan Klemens Branicki, mąż Izabeli, postanowił zorganizować Dziady, staropolski zwyczaj uczczenia przodków. Zostałeś zaproszony na tę niezwykłą uroczystość i nie możesz się doczekać.

Jan Klemens Branicki - Hetman polny koronny, pan białostockich ziem. Wesoły, dumny i władczy.

Izabela Branicka - żona Jana Klemensa. Kocha sztukę, interesuje się nauką, dba o dobro mieszkańców Białegostoku.

Stanisław Poniatowski i Konstancja Czartoryska - rodzice Izabeli Branickiej (a także rodzice króla Stanisława Augusta Poniatowskiego), oboje poważni i dystyngowani.

Faustina Bordoni - włoska śpiewaczka operowa światowej sławy - Izabela Branicka zaprosiła ją, by wystąpiła w białostockiej Komedialni.

Jakub Fontana - genialny architekt, którego Branicki zaprosił do Białegostoku, by przebudował pałac. Poznaliście się kiedyś we Włoszech po jednym z twoich występów.

Faustina Bordoni

Włoska śpiewaczka operowa
Charakter: żywiołowa i wiecznie uśmiechnięta, zachwyca się wszystkim co nowe.

Pochodzisz z Mediolanu, malowniczego miasta we Włoszech, znanego z utalentowanych artystów i wielu teatrów i oper. Ty zaś jesteś najlepszą i najbardziej uwielbianą śpiewaczką operową ze wszystkich europejskich artystek. Tłumy twoich wielbicieli zawsze pojawiają się na twoich spektaklach, wiwatując na twój widok i obrzucając cię kwiatami.
Nie wahają się też wszczynać bójek, kiedy jakiś nieostrożny widz ośmieli się stwierdzić, że ktoś może mieć piękniejszy głos niż ty.

Często podróżujesz, występując po całej Europie, jednak po raz pierwszy otrzymałaś zaproszenie, by wystąpić w Polsce. Zdziwiłaś się początkowo, gdyż nie słyszałaś, by w Rzeczpospolitej był teatr - aktorskie występy zazwyczaj odbywały się w pałacach. Okazało się jednak, że całkiem niedawno w Białymstoku powstała Komedialnia - gmach teatralny wybudowany na polecenie Jana Klemensa Branickiego i jego żony Izabelli.

To Izabella Branicka zaprosiła cię do Białegostoku. Jest to mądra i wrażliwa arystokratka, która nade wszystko kocha sztukę. Znalazłyście wiele wspólnych tematów. Rozmawiacie o poezji i muzyce, urządzacie wieczorki artystyczne.

Zbliża się Święto Zmarłych. W tym roku Jan Klemens Branicki, mąż Izabeli, postanowił zorganizować Dziady, staropolski zwyczaj uczczenia przodków. Zostałaś zaproszona na tę niezwykłą uroczystość i nie możesz się doczekać.

Jan Klemens Branicki - Hetman polny koronny, pan białostockich ziem. Wesoły, dumny i władczy.

Izabela Branicka - żona Jana Klemensa. Kocha sztukę, interesuje się nauką, dba o dobro mieszkańców Białegostoku.

Stanisław Poniatowski i Konstancja Czartoryska - rodzice Izabeli Branickiej (a także rodzice króla Stanisława Augusta Poniatowskiego), oboje poważni i dystyngowani.

Jakub Feliks Michelis - Autor książek medycznych, lekarz. Do Białegostoku przyjechał na zaproszenie Izabeli.

Jakub Fontana - genialny architekt, którego Branicki zaprosił do Białegostoku, by przebudował pałac. Poznaliście się kiedyś we Włoszech po jednym z twoich występów.

Jakub Fontana

Włoski architekt.
Charakter: natchniony artysta, spokojny, we wszystkim dostrzega piękno.

Choć urodziłeś się w Rzeczpospolitej, to całe swoje dzieciństwo i wczesne lata dorosłości spędziłeś we Włoszech. Kształciłeś się w najlepszych szkołach i poznałeś wielu mistrzów, którzy nauczyli cię miłości do sztuki. Tym, co ulubiłeś sobie najbardziej, jest sztuka architektury. Uważasz, że nie ma nic wspanialszego niż obserwowanie, jak projekty pałaców, kościołówi i zamków przenoszą się z twoich rysunków i projektów do rzeczywistości. Budynek też może być najwspanialszym dziełem sztuki.

Szybko zasłynąłeś w Europie jako bardzo utalentowany architekt. W końcu zostałeś zaproszony do Polski, by realizować projekty dla samego króla.

Na dworze królewskim w Warszawie poznałeś Jana Klemensa Branickiego. Jest to jeden z najbogatszych magnatów w kraju. Był bardzo zainteresowany twoią pracą i po kilku rozmowach zapytał cię, czy pomógłbyś w rozbudowie i upiększeniu pałacu w Białymstoku. Oczywiście zgodziłeś się i razem z Branickim pojechałeś do jego rodzinnego miasta.

Przez kilka miesięcy, które spędziłeś w Białymstoku, zdążyłeś zaprzyjaźnić się z Janem Klemensem. Macie ze sobą wiele wspólnego. Toczyliście wiele rozmów o tym, jak można rozbudować i ulepszyć miasto. Teraz szukasz nowego pomysłu na udoskonalenie ogrodów wokół pałacu.

Zbliża się Święto Zmarłych. W tym roku Branicki postanowił zorganizować Dziady, staropolski zwyczaj uczczenia przodków. Zostałeś zaproszony na tę niezwykłą uroczystość i nie możesz się doczekać. Chętnie poznasz tradycje swojego narodu. Niestety, dorastanie we Włoszech sprawiło, że nie znasz wszystkich polskich zwyczajów i przy każdej okazji starasz się o nich dowiedzieć.

Jan Klemens Branicki - Hetman polny koronny, pan białostockich ziem i twój przyjaciel. Wesoły, dumny i władczy.

Izabela Branicka - ukochana żona Jana Klemensa. Kocha sztukę, interesuje się nauką, dba o dobro mieszkańców Białegostoku.

Stanisław Poniatowski i Konstancja Czartoryska - rodzice Izabeli Branickiej (a także rodzice króla Stanisława Augusta Poniatowskiego), oboje poważni i dystyngowani.

Janina Felicja Michelis - Autorka książek medycznych, lekarka położna. Do Białegostoku przyjechała na zaproszenie Izabeli Branickiej. Obie panie wspólnie założyły Instytut Akuszerii w Białymstoku.

Faustina Bordoni - włoska śpiewaczka operowa światowej sławy - Izabela Branicka zaprosiła ją, by wystąpiła w białostockiej Komedialni. Faustinę poznałeś się we Włoszech po jednym z jej występów występów.

ZMORA

Istota wędrująca po świecie, ukazująca się w snach i zsyłająca smutek.
Charakter: Melancholijna, pesymistyczna, mądra.

Ludzie strasznie boją się smutku. Robią co mogą, by o nim zapomnieć, oddają się zabawie, starają się odwrócić swoją uwagę od myśli, które wyciskają im łzy z oczu. Tylko nieliczni, ci naprawdę mądrzy rozumieją, że smutek jest potrzebny w życiu człowieka. Bez niego radość nie dawałaby takiego ukojenia, bez smutku człowiek nie myślałby o tym, co naprawdę ważne i nie dbał by o siebie, ani o swoich bliskich. Ty jesteś od tego, by od czasu do czasu zesłać to uczucie melancholii i zadumy. By ludzie na chwilę zatrzymali się i pomyśleli o tym, co dla nich najważniejsze.

Należysz do gromady magicznych istot, jednak nie zależy ci na psotach i żartach, jak większości z nich. Wolisz spokój i rozmowy na ważne tematy. Dlatego też wolisz towarzystwo Marzanny niż Licha, Skrzata, czy Rusałki.

Lubisz też wiedźmę Walerię. Jest poważna i odpowiedzialna. Doskonale wie, co w życiu liczy się najbardziej.

Ostatnimi laty coś zaczęło się dziać w świecie ludzi. Polskie ziemie stały się niespokojne i magiczny lud od razu to wyczuł. Zbliżało się jakieś nieszczęście. Ludzie byli coraz bardziej skłóceni, zajmowali się tylko własnymi sprawami, przestali myśleć o dobrobycie całego narodu. Zły przykład szedł od tych najbogatszych i najpotężniejszych, i miał wpływ na całe państwo. Magiczne istoty potrafiły to wyczuwać i stawały się coraz bardziej niespokojne. Nie wiedziały bowiem co można na to poradzić.

Pewnego dnia Serina poprosiła cię, byś udała się z nią i pozostałymi wiedźmami do Zamku w Tykocinie, by pomóc przy pewnej wyjątkowej ceremonii Dziadów. Nie wiesz jeszcze na czym ma polegać ta pomoc, ale bardzo chętnie jej udzielisz. Chcesz też zapytać wiedźmy o co dokładnie chodzi. Kiedy cała grupa się zebrała, wyruszyliście razem na zamek.

Waleria - wiedźma zielarka. Słyszy szepty natury i zna niezwykłą moc ziół. Mądra, rozsądna i odpowiedzialna. Jest jedną z trzech czarownic z zaświatów, znającą się na magicznych rytuałach.

Serina - wiedźma wieszczka. Mistrzyni zaklęć, wieszczka i znawczyni tajemniczych mocy słów. Radosna, tajemnicza i przyjacielska. Jest jedną z trzech czarownic z zaświatów, znającą się na magicznych rytuałach.

Marzanna - Słowiańska boginka naturalnego cyklu przyrody - umierania i odradzania. Tajemnicza, spokojna, zamyślona.

Licho - nie śpi! Ruchliwe i psotliwe stworzonko, które często skryte w ciemnościach niepostrzeżenie robi ludziom psikusy. Często dokucza napotkanym na swojej drodze istotom uśmiechając się przy tym pod nosem.

Skrzat Leśny - dobry duch lasu, stróż natury i miłośnik przyrody. Wesoły i uśmiechnięty chochlik, który dba o dobro podlaskiej puszczy, zwierząt i pogody.

Dworowy- życzliwy duch zamku, który opiekuje się nim od jego powstania. Dba o dobro zarówno gospodarstwa jak i całej jego okolicy. Troskliwy i zarazem stanowczy anioł stróż domowego ogniska.

Rusałka - istota zamieszkująca lasy i pola oraz pobliskie im wody. Młoda i urodziwa panna pełna życia, powabu i gracji. Roztańczona i uśmiechnięta hasa po okolicznych polach.

Waleria

Wiedźma zielarka
Charakter: mądra, rozsądna i odpowiedzialna

Urodziłaś się w niewielkiej wiosce niedaleko Białegostoku. Znasz lecznicze tajemnice ziół, potrafisz przygotować doskonałe lekarstwa i maści. Pomagasz też potrzebującym dobrą radą i wsparciem. Mieszkasz wśród ludzi, czując się w obowiązku opiekowania się nimi.

Wychowała cię stara wiedźma, która opiekowała się też Seriną - dużo młodszą od ciebie wieszczką. We trzy nazywacie się trzema wiedźmami z zaświatów. Każda z was przejawia talent w nieco innej rzeczy, razem staracie się pomagać wszystkim, którzy potrzebują waszego wsparcia.

Ostatnimi laty coś zaczęło się dziać w świecie ludzi. Polskie ziemie stały się niespokojne i magiczny lud od razu to wyczuł. Zbliżało się jakieś nieszczęście. Ludzie byli coraz bardziej skłóceni, zajmowali się tylko własnymi sprawami, przestali myśleć o dobrobycie całego narodu. Zły przykład szedł od tych najbogatszych i najpotężniejszych, i miał wpływ na całe państwo. Serina była coraz bardziej niespokojna. Przeczuwała nadchodzące zagrożenie tak samo jak magiczne istoty zamieszkujące lasy.

Pewnego dnia stara wiedźma powiedziała, że Jan Klemens Branicki, pan Białegostoku, poprosił o przygotowanie ceremonii Dziadów. Ty i Serina od razu zrozumiałyście, że jest to wyjątkowa okazja, aby móc przyzwać duchy nie tylko z przeszłości, ale i z przyszłości. Wówczas mogłyby one ostrzec szlachtę przed niebezpieczeństwem zagrażającym Polsce, a także nakłonić do odpowiedniego działania. By jednak przyzwać tak potężne duchy, potrzebna jest magia dobrych duchów ziem i lasów Podlasia. Same wiedźmy nie mogłyby nic poradzić. Serina poszła zatem po pomoc do Marzanny - prastarej boginki natury. Marzanna powiedziała jej, by zwołała te istoty, które mogłyby pomóc i wyruszyliście wszyscy na Zamek w Tykocinie, gdzie miała odbyć się ceremonia.

Marzanna - Słowiańska boginka naturalnego cyklu przyrody - umierania i odradzania. Tajemnicza, spokojna, zamyślona.

Serina - wiedźma wieszczka. Mistrzyni zaklęć, wieszczka i znawczyni tajemniczych mocy słów. Radosna, tajemnicza i przyjacielska. Jest jedną z trzech czarownic z zaświatów, znającą się na magicznych rytuałach.

Licho - nie śpi! Ruchliwe i psotliwe stworzonko, które często skryte w ciemnościach niepostrzeżenie robi ludziom psikusy. Często dokucza napotkanym na swojej drodze istotom uśmiechając się przy tym pod nosem.

Skrzat Leśny - dobry duch lasu, stróż natury i miłośnik przyrody. Wesoły i uśmiechnięty chochlik, który dba o dobro podlaskiej puszczy, zwierząt i pogody.

Dworowy- życzliwy duch zamku, który opiekuje się nim od jego powstania. Dba o dobro zarówno gospodarstwa jak i całej jego okolicy. Troskliwy i zarazem stanowczy anioł stróż domowego ogniska.

Rusałka - istota zamieszkująca lasy i pola oraz pobliskie im wody. Młoda i urodziwa panna pełna życia, powabu i gracji. Roztańczona i uśmiechnięta hasa po okolicznych polach.

Zmora - melancholijna i zadumana istota, ponuro przechadzająca się po świecie. Często ukazuje się ludziom jako senna mara zawodząc z tęsknotą. Niewielu rozumie, że smutek, który przynosi jest potrzebny. Dzięki niej ludzie nie pogrążają się w pustej rozrywce i mają motywację, by dbać o to, co w życiu ważne.

Skrzat Leśny

Leśny duszek opiekujący się lasem.
Charakter: żywiołowe, wesołe, ciekawskie.

Jesteś dobrym duchem lasu. Ciężko pracujesz, by wszystko rosło jak należy, malujesz jagody i poziomki, śpiewasz kołysanki młodym drzewom i polerujesz kapelusze grzybów. Uczysz pająki nowych splotów pajęczyn, czuwasz nad młodymi królikami w norach, wskazujesz drogę mrówkom… Pracy jest całe, całe mnóstwo!

Kochasz inne magiczne istoty i lubisz ich towarzystwo. Wyjątkowo dobrze rozumiesz się z Rusałką i Lichem - tak samo jak ty są skore do zabaw i psot. Dobrze też znasz wiedźmę imieniem Serina. Chociaż jest ona człowiekiem, to posiada magiczny dar spoglądania w przyszłość. Innych ludzi nie znasz zbyt dobrze. Nawet jeśli zapuszczają się do lasu, to nie rozmawiasz z nimi. Serina mówi, że nie byłoby to zbyt rozsądne.

Ostatnimi laty coś zaczęło się dziać w świecie ludzi. Polskie ziemie stały się niespokojne i magiczny lud od razu to wyczuł. Zbliżało się jakieś nieszczęście. Ludzie byli coraz bardziej skłóceni, zajmowali się tylko własnymi sprawami, przestali myśleć o dobrobycie całego narodu. Zły przykład szedł od tych najbogatszych i najpotężniejszych, i miał wpływ na całe państwo. Magiczne istoty potrafiły to wyczuwać i stawały się coraz bardziej niespokojne. Nie wiedziały bowiem co można na to poradzić.

Pewnego dnia Serina poprosiła cię, byś udał się z nią i pozostałymi wiedźmami do Zamku w Tykocinie, by pomóc przy pewnej wyjątkowej ceremonii Dziadów. Nie wiesz jeszcze na czym ma polegać ta pomoc, ale bardzo chętnie jej udzielisz. Nie możesz się doczekać, kiedy przyjżysz się ludziom z bliska. Chcesz też zapytać wiedźmy o co dokładnie chodzi.

Kiedy cała grupa się zebrała, wyruszyliście razem na zamek.

Waleria - wiedźma zielarka. Słyszy szepty natury i zna niezwykłą moc ziół. Mądra, rozsądna i odpowiedzialna. Jest jedną z trzech czarownic z zaświatów, znającą się na magicznych rytuałach.

Serina - wiedźma wieszczka. Mistrzyni zaklęć, wieszczka i znawczyni tajemniczych mocy słów. Radosna, tajemnicza i przyjacielska. Jest jedną z trzech czarownic z zaświatów, znającą się na magicznych rytuałach.

Marzanna - Słowiańska boginka naturalnego cyklu przyrody - umierania i odradzania. Tajemnicza, spokojna, zamyślona.

Rusałka - istota zamieszkująca lasy i pola oraz pobliskie im wody. Młoda i urodziwa panna pełna życia, powabu i gracji. Roztańczona i uśmiechnięta hasa po okolicznych polach.

Dworowy - życzliwy duch zamku, który opiekuje się nim od jego powstania. Dba o dobro zarówno gospodarstwa jak i całej jego okolicy. Troskliwy i zarazem stanowczy anioł stróż domowego ogniska.

Zmora - melancholijna i zadumana istota, ponuro przechadzająca się po świecie. Często ukazuje się ludziom jako senna mara zawodząc z tęsknotą.

Licho - nie śpi! Ruchliwe i psotliwe stworzonko, które często skryte w ciemnościach niepostrzeżenie robi ludziom psikusy. Często dokucza napotkanym na swojej drodze istotom uśmiechając się przy tym pod nosem.

Serina

Wiedźma wieszczka
Charakter: radosna, tajemnicza, przyjacielska

Urodziłaś się w niewielkiej wiosce niedaleko Białegostoku. Od dziecka przejawiałaś talent do widzenia rzeczy, które nie są dostępne zwykłym ludziom. Potrafiłaś dostrzegać baśniowe istoty - skrzaty, rusałki i duszki. I właściwie czułaś się w ich towarzystwie lepiej niż wśród ludzi. Prawie cały czas spędzasz w lesie, tańcząc i bawiąc się z magicznym ludkiem, a także ucząc się od nich różnych sztuczek.

Wychowała cię stara wiedźma, która opiekowała się też Walerią - dużo starszą od ciebie zielarką. We trzy nazywacie się trzema wiedźmami z zaświatów. Każda z was przejawia talent w nieco innej rzeczy, razem staracie się pomagać wszystkim, którzy potrzebują waszego wsparcia.

Ostatnimi laty coś zaczęło się dziać w świecie ludzi. Polskie ziemie stały się niespokojne i magiczny lud od razu to wyczuł. Zbliżało się jakieś nieszczęście. Ludzie byli coraz bardziej skłóceni, zajmowali się tylko własnymi sprawami, przestali myśleć o dobrobycie całego narodu. Zły przykład szedł od tych najbogatszych i najpotężniejszych, i miał wpływ na całe państwo. Potrafiłaś to wyczuć tak samo dobrze jak magiczne istoty.

Pewnego dnia stara wiedźma powiedziała, że Jan Klemens Branicki, pan Białegostoku, poprosił o przygotowanie ceremonii Dziadów. Ty i Waleria od razu zrozumiałyście, że jest to wyjątkowa okazja, aby móc przyzwać duchy nie tylko z przeszłości, ale i z przyszłości. Wówczas mogłyby one ostrzec szlachtę przed niebezpieczeństwem zagrażającym Polsce, a także nakłonić do odpowiedniego działania. By jednak przyzwać tak potężne duchy, potrzebna jest magia dobrych duchów ziem i lasów Podlasia. Same wiedźmy nie mogłyby nic poradzić. Poszłaś zatem po pomoc do Marzanny - prastarej boginki natury. Marzanna wysłuchała twoich słów i zgodziła się pomóc ludziom. Powiedziała ci, byś zwołała te istoty, które mogłyby pomóc i wyruszyliście wszyscy na Zamek w Tykocinie, gdzie miała odbyć się ceremonia.

Waleria - wiedźma zielarka. Słyszy szepty natury i zna niezwykłą moc ziół. Mądra, rozsądna i odpowiedzialna. Jest jedną z trzech czarownic z zaświatów, znającą się na magicznych rytuałach.

Marzanna - Słowiańska boginka naturalnego cyklu przyrody - umierania i odradzania. Tajemnicza, spokojna, zamyślona.

Licho - nie śpi! Ruchliwe i psotliwe stworzonko, które często skryte w ciemnościach niepostrzeżenie robi ludziom psikusy. Często dokucza napotkanym na swojej drodze istotom uśmiechając się przy tym pod nosem. Pilnujesz je, by nie psociło za bardzo.

Skrzat Leśny - dobry duch lasu, stróż natury i miłośnik przyrody. Wesoły i uśmiechnięty chochlik, który dba o dobro podlaskiej puszczy, zwierząt i pogody.

Dworowy- życzliwy duch zamku, który opiekuje się nim od jego powstania. Dba o dobro zarówno gospodarstwa jak i całej jego okolicy. Troskliwy i zarazem stanowczy anioł stróż domowego ogniska.

Rusałka - istota zamieszkująca lasy i pola oraz pobliskie im wody. Młoda i urodziwa panna pełna życia, powabu i gracji. Roztańczona i uśmiechnięta hasa po okolicznych polach.

Zmora - melancholijna i zadumana istota, ponuro przechadzająca się po świecie. Często ukazuje się ludziom jako senna mara zawodząc z tęsknotą.

Rusałka

Boginka rzek, stawów i lasów.
Charakter: żywiołowa, uśmiechnięta, ciekawska.

Jesteś istotą utkaną z wody, śmiechu i tańca. Leśne jeziora i rzeki są twoim domem. Poruszasz ich falami i tańczysz w ich odmętach wraz ze swoimi siostrami. Uwielbiasz zabawę i płatanie figli - często zwodzisz nieostrożnych młodzieńców na manowce, gubisz ich w lesie i później śmiejesz się, gdy nieporadnie próbują odnaleźć drogę do domu.

Ludzie bardzo cię intrygują - chciałabyś wiedzieć o nich wszystko, jednak znajome wiedźmy i boginka Marzanna zabraniają ci się do nich zbliżać. Mogłoby to być zbyt niebezpieczne.

Kochasz inne magiczne istoty i lubisz ich towarzystwo. Wyjątkowo dobrze rozumiesz się z Lichem i Skrzatem Leśnym - tak samo jak ty są skore do zabaw i psot. Dobrze też znasz wiedźmę imieniem Serina. Chociaż jest ona człowiekiem, to posiada magiczny dar spoglądania w przyszłość. Ona też lubi taniec i zabawę.

Nie zawsze jednak życie bywa takie beztroskie. Ostatnimi laty coś zaczęło się dziać w świecie ludzi. Polskie ziemie stały się niespokojne i magiczny lud od razu to wyczuł. Zbliżało się jakieś nieszczęście. Ludzie byli coraz bardziej skłóceni, zajmowali się tylko własnymi sprawami, przestali myśleć o dobrobycie całego narodu. Zły przykład szedł od tych najbogatszych i najpotężniejszych, i miał wpływ na całe państwo. Magiczne istoty potrafiły to wyczuwać i stawały się coraz bardziej niespokojne. Nie wiedziały bowiem co można na to poradzić.

Pewnego dnia Serina poprosiła cię, byś udała się z nią i pozostałymi wiedźmami do Zamku w Tykocinie, by pomóc przy pewnej wyjątkowej ceremonii Dziadów. Nie wiesz jeszcze na czym ma polegać ta pomoc, ale bardzo chętnie jej udzielisz. W końcu będziesz miała okazję przyjrzeć się bliżej ludziom! Chcesz też zapytać wiedźmy o co dokładnie chodzi.

Kiedy cała grupa się zebrała, wyruszyliście razem na zamek.

Waleria - wiedźma zielarka. Słyszy szepty natury i zna niezwykłą moc ziół. Mądra, rozsądna i odpowiedzialna. Jest jedną z trzech czarownic z zaświatów, znającą się na magicznych rytuałach.

Serina - wiedźma wieszczka. Mistrzyni zaklęć, wieszczka i znawczyni tajemniczych mocy słów. Radosna, tajemnicza i przyjacielska. Jest jedną z trzech czarownic z zaświatów, znającą się na magicznych rytuałach.

Marzanna - Słowiańska boginka naturalnego cyklu przyrody - umierania i odradzania. Tajemnicza, spokojna, zamyślona.

Licho - nie śpi! Ruchliwe i psotliwe stworzonko, które często skryte w ciemnościach niepostrzeżenie robi ludziom psikusy. Często dokucza napotkanym na swojej drodze istotom uśmiechając się przy tym pod nosem.

Skrzat Leśny - dobry duch lasu, stróż natury i miłośnik przyrody. Wesoły i uśmiechnięty chochlik, który dba o dobro podlaskiej puszczy, zwierząt i pogody.

Dworowy - życzliwy duch zamku, który opiekuje się nim od jego powstania. Dba o dobro zarówno gospodarstwa jak i całej jego okolicy. Troskliwy i zarazem stanowczy anioł stróż domowego ogniska.

Zmora - melancholijna i zadumana istota, ponuro przechadzająca się po świecie. Często ukazuje się ludziom jako senna mara zawodząc z tęsknotą.

Marzanna

Słowiańska boginka naturalnego cyklu przyrody - umierania i odradzania.
Charakter: tajemnicza, spokojna, zamyślona

Narodziłaś się przed wiekami, kiedy w prasłowiańskich puszczach człowiek po raz pierwszy zadał sobie pytanie, dlaczego kwiaty umierają na zimę. To ty pilnujesz, by przyroda zachowała swój cykl. Na wiosnę sprawiasz, że rośliny ożywają, zielenią się i kwitną, latem każesz im wydawać owoce, a potem powoli pozwalasz im przekwitnąć i zasnąć zimowym snem, pod puchową kołderką śniegu. A potem znów wszystko zaczyna się od początku.

Teraz już niewielu ludzi oddaje ci cześć, tak jak to było w zamierzchłych czasach. Tylko wiejskie wiedźmy i zielarki pamiętają o tobie. Nie jesteś jednak samotna. Podlaskie puszcze zamieszkane są bowiem przez wiele, wiele magicznych istot, skutecznie kryjących się przed wzrokiem zwykłych ludzi. Cały legendarny ludek dalej pełni swoje obowiązki. Ty pilnujesz mijania pór roku, leśne skrzaty malują jagody i poziomki, rusałki dbają o jeziora i rzeki. I tylko od czasu do czasu zajmują was sprawy zwykłego świata.

Ostatnimi laty coś zaczęło się dziać w świecie ludzi. Polskie ziemie stały się niespokojne i magiczny lud od razu to wyczuł. Zbliżało się jakieś nieszczęście. Ludzie byli coraz bardziej skłóceni, zajmowali się tylko własnymi sprawami, przestali myśleć o dobrobycie całego narodu. Zły przykład szedł od tych najbogatszych i najpotężniejszych, i miał wpływ na całe państwo. Magiczne istoty potrafiły to wyczuwać i stawały się coraz bardziej niespokojne. Nie wiedziały bowiem co można na to poradzić.

Pewnego dnia przyszła do ciebie młoda wiejska wiedźma, Serina. To jedna z tych zielarek, które więcej czasu spędzały w lasach wśród magicznych istot, niż wśród ludzi. Potrafiła ona spoglądać w przyszłość i przewidywać los. Przybyła do ciebie, by poprosić ciebie i twój lud o pomoc w przeprowadzeniu ceremonii Dziadów.

Miały to być Dziady niezwykłe, w których miała wziąć udział szlachta z Białegostoku - hetman Jan Klemens Branicki z żoną i gośćmi. Chcieli spotkać się z duchami przodków, porozmawiać z nimi i złożyć im hołd.

Wiedźma Serina powiedziała, że jest to wyjątkowa okazja, aby móc przyzwać duchy nie tylko z przeszłości, ale i z przyszłości. Wówczas mogłyby one ostrzec szlachtę przed niebezpieczeństwem zagrażającym Polsce, a także nakłonić do odpowiedniego działania.

By jednak przyzwać tak potężne duchy, potrzebna jest magia dobrych duchów ziem i lasów Podlasia. Same wiedźmy nie mogłyby nic poradzić. Zgodziłaś się pomóc ludziom. Powiedziałaś Serinie, by zwołała te istoty, które mogłyby pomóc i wyruszyliście wszyscy na Zamek w Tykocinie, gdzie miała odbyć się ceremonia.

Waleria - wiedźma zielarka. Słyszy szepty natury i zna niezwykłą moc ziół. Mądra, rozsądna i odpowiedzialna. Jest jedną z trzech czarownic z zaświatów, znającą się na magicznych rytuałach.

Serina - wiedźma wieszczka. Mistrzyni zaklęć, wieszczka i znawczyni tajemniczych mocy słów. Radosna, tajemnicza i przyjacielska. Jest jedną z trzech czarownic z zaświatów, znającą się na magicznych rytuałach.

Licho - nie śpi! Ruchliwe i psotliwe stworzonko, które często skryte w ciemnościach niepostrzeżenie robi ludziom psikusy. Często dokucza napotkanym na swojej drodze istotom uśmiechając się przy tym pod nosem.

Skrzat Leśny - dobry duch lasu, stróż natury i miłośnik przyrody. Wesoły i uśmiechnięty chochlik, który dba o dobro podlaskiej puszczy, zwierząt i pogody.

Dworowy- życzliwy duch zamku, który opiekuje się nim od jego powstania. Dba o dobro zarówno gospodarstwa jak i całej jego okolicy. Troskliwy i zarazem stanowczy anioł stróż domowego ogniska.

Rusałka - istota zamieszkująca lasy i pola oraz pobliskie im wody. Młoda i urodziwa panna pełna życia, powabu i gracji. Roztańczona i uśmiechnięta hasa po okolicznych polach.

Zmora - melancholijna i zadumana istota, ponuro przechadzająca się po świecie. Często ukazuje się ludziom jako senna mara zawodząc z tęsknotą.

Licho

Złośliwy duszek przynoszący ludziom pecha i płatający im figle.
Charakter: żywiołowe, złośliwe, ciekawskie.

Nie ma takiego drugiego psotnika jak ty! Niepostrzeżenie wkradasz się do domów i na podwórka, by urządzać ludziom najbardziej pomysłowe dowcipy. A to potłuczesz jajka, a to poplączesz grzywę koniom. Sprawiasz, że mleko kwaśnieje, chowasz rzeczy, hałasujesz i straszysz ludzi niespodziewanym przewracaniem przedmiotów. Tyle jest z tym zabawy!

Kochasz inne magiczne istoty i lubisz ich towarzystwo. Wyjątkowo dobrze rozumiesz się z Rusałką i Skrzatem Leśnym - tak samo jak ty są skore do zabaw i psot. Dobrze też znasz wiedźmę imieniem Serina. Chociaż jest ona człowiekiem, to posiada magiczny dar spoglądania w przyszłość. Zazwyczaj pilnuje cię, byś za bardzo nie psociło.

Nie zawsze jednak życie bywa takie beztroskie. Ostatnimi laty coś zaczęło się dziać w świecie ludzi. Polskie ziemie stały się niespokojne i magiczny lud od razu to wyczuł. Zbliżało się jakieś nieszczęście. Ludzie byli coraz bardziej skłóceni, zajmowali się tylko własnymi sprawami, przestali myśleć o dobrobycie całego narodu. Zły przykład szedł od tych najbogatszych i najpotężniejszych, i miał wpływ na całe państwo. Magiczne istoty potrafiły to wyczuwać i stawały się coraz bardziej niespokojne. Nie wiedziały bowiem co można na to poradzić.

Pewnego dnia Serina poprosiła cię, byś udało się z nią i pozostałymi wiedźmami do Zamku w Tykocinie, by pomóc przy pewnej wyjątkowej ceremonii Dziadów. Nie wiesz jeszcze na czym ma polegać ta pomoc, ale bardzo chętnie jej udzielisz. W końcu będą tam ludzie, a z nimi zawsze jest zabawnie. Chcesz też zapytać wiedźmy o co dokładnie chodzi.

Kiedy cała grupa się zebrała, wyruszyliście razem na zamek.

Waleria - wiedźma zielarka. Słyszy szepty natury i zna niezwykłą moc ziół. Mądra, rozsądna i odpowiedzialna. Jest jedną z trzech czarownic z zaświatów, znającą się na magicznych rytuałach.

Serina - wiedźma wieszczka. Mistrzyni zaklęć, wieszczka i znawczyni tajemniczych mocy słów. Radosna, tajemnicza i przyjacielska. Jest jedną z trzech czarownic z zaświatów, znającą się na magicznych rytuałach.

Marzanna - Słowiańska boginka naturalnego cyklu przyrody - umierania i odradzania. Tajemnicza, spokojna, zamyślona.

Rusałka - istota zamieszkująca lasy i pola oraz pobliskie im wody. Młoda i urodziwa panna pełna życia, powabu i gracji. Roztańczona i uśmiechnięta hasa po okolicznych polach.

Skrzat Leśny - dobry duch lasu, stróż natury i miłośnik przyrody. Wesoły i uśmiechnięty chochlik, który dba o dobro podlaskiej puszczy, zwierząt i pogody.

Dworowy - życzliwy duch zamku, który opiekuje się nim od jego powstania. Dba o dobro zarówno gospodarstwa jak i całej jego okolicy. Troskliwy i zarazem stanowczy anioł stróż domowego ogniska.

Zmora - melancholijna i zadumana istota, ponuro przechadzająca się po świecie. Często ukazuje się ludziom jako senna mara zawodząc z tęsknotą.

Dworowy

Duch opiekuńczy Zamku w Tykocinie, gospodarstw i pól.
Charakter: życzliwy, troskliwy, stanowczy

Zamek w Tykocinie od zawsze był twoim domem. Zajmowałeś się nim dobrze, pilnowałeś porządku, trwałości murów i czystości dziedzińca. Pamiętasz doskonale obecnego właściciela - Jana Klemensa Branickiego - który jako dziecko wychowywał się w tym zamku. Później jednak dorósł i wyjechał za granicę. Kiedy wrócił zamieszkał w Białymstoku i bardzo rzadko odwiedzał Tykocin. Podziwiasz go, wiesz bowiem, że to mądry i dobry człowiek. Słyszałeś też, że jest dobrym gospodarzem w swoim pałacu w Białymstoku. Chętnie znów pracowałbyś tam, gdzie on mieszka.

Nawet przy tak dobrej opiece jak twoja, zamek zestarzał się i podupadł. Nikt już tu nie mieszkał. Później pożar zniszczył większość budynku. Bardzo ci szkoda twojego domu. Niestety, coraz mniej jest tu do roboty. Często odwiedzasz zatem las, gdzie poznałeś wiele innych magicznych stworzeń.

Ostatnimi laty coś zaczęło się dziać w świecie ludzi. Polskie ziemie stały się niespokojne i magiczny lud od razu to wyczuł. Zbliżało się jakieś nieszczęście. Ludzie byli coraz bardziej skłóceni, zajmowali się tylko własnymi sprawami, przestali myśleć o dobrobycie całego narodu. Zły przykład szedł od tych najbogatszych i najpotężniejszych, i miał wpływ na całe państwo. Magiczne istoty potrafiły to wyczuwać i stawały się coraz bardziej niespokojne. Nie wiedziały bowiem co można na to poradzić.

Pewnego dnia przyszła do ciebie Guślarka. To kobieta zajmująca się prowadzeniem ceremonii Dziadów. Powiedziała ci, że niedługo na zamek przybędzie sam Branicki z żoną i gośćmi. Chcieli oni wyprawić w Tykocinie ostatnie Dziady przed rozbiórką zamku. Guślarka poprosiła cię o pomoc przy wyjątkowej ceremonii Dziadów. Nie wiesz jeszcze na czym ma polegać ta pomoc, ale bardzo chętnie jej udzielisz. Nie możesz się też doczekać, aż przybędą goście! Guślarka powiedziała też, że pojawią się znajome ci magiczne istoty z lasu.

Marzanna - Słowiańska boginka naturalnego cyklu przyrody - umierania i odradzania. Tajemnicza, spokojna, zamyślona.

Waleria - wiedźma zielarka. Słyszy szepty natury i zna niezwykłą moc ziół. Mądra, rozsądna i odpowiedzialna. Jest jedną z trzech czarownic z zaświatów, znającą się na magicznych rytuałach.

Serina - wiedźma wieszczka. Mistrzyni zaklęć, wieszczka i znawczyni tajemniczych mocy słów. Radosna, tajemnicza i przyjacielska. Jest jedną z trzech czarownic z zaświatów, znającą się na magicznych rytuałach.

Licho - nie śpi! Ruchliwe i psotliwe stworzonko, które często skryte w ciemnościach niepostrzeżenie robi ludziom psikusy. Często dokucza napotkanym na swojej drodze istotom uśmiechając się przy tym pod nosem.

Skrzat Leśny - dobry duch lasu, stróż natury i miłośnik przyrody. Wesoły i uśmiechnięty chochlik, który dba o dobro podlaskiej puszczy, zwierząt i pogody.

Rusałka - istota zamieszkująca lasy i pola oraz pobliskie im wody. Młoda i urodziwa panna pełna życia, powabu i gracji. Roztańczona i uśmiechnięta hasa po okolicznych polach.

Zmora - melancholijna i zadumana istota, ponuro przechadzająca się po świecie. Często ukazuje się ludziom jako senna mara zawodząc z tęsknotą. Niewielu rozumie, że smutek, który przynosi jest potrzebny. Dzięki niej ludzie nie pogrążają się w pustej rozrywce i mają motywację, by dbać o to, co w życiu ważne.

Jan Klemens Branicki - Duch

Herb: Gryf
Tytuł: Hetman polny koronny (dowódca wojsk polskich strzegących wschodnich i południowych granic Rzeczpospolitej).
Charakter: władczy, dumny.

Teraz leżąc na łożu śmierci zastanawiasz się nad swoim życiem. Lata wczesnej młodości spędziłeś zdobywając doświadczenie w armii francuskiej. Kiedy umarł twój ojciec, wróciłeś do swojego rodzinnego miasta - Białegostoku. Zawsze się starałeś, by twoje ukochane miasto rozwijało się, by było coraz piękniejsze i by żyło się w nim jak najlepiej.

Potem zainteresowałeś się polityką. Zacząłeś częściej odwiedzać królewski dwór, przybywając tam nie tylko w sprawach wynikających z obowiązków hetmana. Chciałeś brać udział w układach i intrygach innych magnatów.

Szybko zorientowałeś się, że największą władzę mają dwa rywalizujące ze sobą rody: Radziwiłłowie i Czartoryscy. Ty postanowiłeś stanąć po stronie Radziwiłłów. Podobało ci się, że chcieli oni wzmocnić władzę szlachty w Polsce - dzięki temu mógłbyś robić na swoich ziemiach, co tylko by ci się podobało. I nie musiałbyś przejmować się opinią króla.

Czartoryscy z kolei chcieli sami rządzić krajem. Wybrali spośród siebie króla i chcieli, by to on miał większą władzę. Na dodatek zawierali układy z rosyjską carycą Katarzyną II, a to ci się nie podobało.

Zacząłeś zbierać wokoło siebie przeciwników rodu Czartoryskich, wielu szlachciców się opowiadało za tobą lecz, poskutkowało to jedynie długimi latami kłótni politycznych, w wyniku czego Rzeczpospolita stała się niefunkcjonalnym państwem.

Czujesz, że czarne chmury zbierają się nad twoim krajem i nie jesteś w stanie już nic na to poradzić. Gdybyś tylko mógł przestrzec młodszego siebie przed niebezpieczeństwem jakie czyha na Rzeczpospolitą, może gdybyś za młodu postarał się dogadać z Czartoryskimi, zamiast knuć przeciw nim, udało by wam się uratować polski naród.

Izabela Branicka - twoja ukochana żona. Kocha sztukę, interesuje się nauką, dba o dobro mieszkańców Białegostoku. Zawsze ceniłeś jej zdanie, może ona pomoże pogodzić rody.

Jakub Fontana - genialny architekt, którego zaprosiłeś do Białegostoku, by przebudował twój pałac. To natchniony artysta, z którym zdążyłeś się już zaprzyjaźnić. Macie ze sobą wiele wspólnego. Toczyliście wiele rozmów o tym, jak można rozbudować i ulepszyć miasto.

Stanisław Poniatowski i Konstancja Czartoryska - rodzice Izabeli (a także rodzice króla Stanisława Augusta Poniatowskiego), oboje poważni i dystyngowani. Ich też warto przestrzec.

Jakub Feliks Michelis - Autor książek medycznych, lekarz. Do Białegostoku przyjechał na zaproszenie Izabeli.

Duchy

Emilia Plater – duch z przyszłości, Kapitan Wojska Polskiego. Przybyła by cię ostrzec.

Giedymin – Wielki Książę Litewski, przybył by wesprzeć dobrą radą z przeszłości.

Maria Kazimiera d’Arquien – znana również jako Królowa Marysieńka, żona poprzedniego króla Jana III Sobieskiego, przybyła by pomóc jak kiedyś pomagała swojemu mężu.

Anioł – Twój anioł stróż który wysłuchał twoich próśb i przybył z duchami by pomóc.

Maria Kazimiera d’Arquien - Duch

Królowa
Charakter: Spokojna, zdecydowana, nieustępliwa, dla każdego znajduje dobre słowo.

Pochodziłaś ze starego zubożałego rodu szlacheckiego d’Arquien. Twoja matka poślubiła króla Polski Władysława IV Wazę, w ten sposób przyswoiłaś sobie polską kulturę i język. W wieku siedmiu lat wróciłaś do Francji i tam zostałaś dalej, wychowywana i kształcona. Gdy dorosłaś, wróciłaś na dwór matki gdzie na jednej z zabaw poznałaś Jana Sobieskiego, który był zafascynowany twoją urodą i od razu się w sobie zakochaliście. Początkowo twoja rodzina we Francji starała się - skoro poślubiłaś Sobieskiego - byś użyła jego wpływów do poparcia kandydatury francuskiego księcia na króla Polski, lecz ty sprzeciwiłaś się oczekiwaniom rodziny i popierałaś starania twojego męża o koronę.

Zawsze wspierałaś Jana w jego panowaniu. Zawsze starałaś się mu towarzyszyć w spotkaniach i naradach, gdzie służyłaś radą on zawsze był rad cię wysłuchać i bezgranicznie ci ufał. Gdy nie mogłaś być przy nim, starałaś się pomóc choćby modlitwą lub dobrym słowem w liście. Gdy twój mąż walczył pod Wiedniem z przerażającymi wojskami Tatarów i Turków odbyłaś w Krakowie pielgrzymkę po ulicach miasta, by twój mąż zwyciężył i szczęśliwie powrócił. Tak też się stało i w ten sposób Jan III Sobieski powstrzymał najazd Turków na Europę, w tym Polskę, było to wielkie zwycięstwo, za które nawet dziękował sam papież. Przypieczętowało to to, że został on wybrany królem Polski, a ty królową.

Z biegiem lat Jan przestawał interesować się zbytnio polityką i panowanie królestwem pozostawił tobie. Bardzo dbałaś o kraj, czuwałaś, by się rozwijał i rósł w siłę. Gdy dni Sobieskiego dobiegały końca robiłaś co tylko mogłaś, by ulżyć mu w chorobie, siedziałaś przy jego łóżku, czytałaś książki, grałaś z nim w karty. Po śmierci Sobieskiego, wsparłaś kandydaturę Poniatowskiego na króla, a sama udałaś się do Rzymu gdzie przyjęli cię bardzo gościnnie i tam spędziłaś resztę swojego życia, z którego byłaś bardzo zadowolona, gdyż umocniłaś naród Polski u boku męża, którego kochałaś.

Po śmierci czuwałaś nadal nad Polską, lecz ciężko było ci obserwować jak kraj upada dzielony przez kłótnie króla i szlachty. Widzisz też jak inne kraje zaczęły postrzegać Rzeczpospolitą: nie jako dumne, wspaniałe państwo, jakim było za twoich czasów, lecz jako kraj, którym łatwo manipulować a nawet łatwo go podbić. Nie mogłaś patrzeć na to bezczynnie, musisz coś zrobić.

Nagle w zaświatach usłyszałaś nawoływania Jana Klemensa Branickiego na łożu śmierci, który chce naprawić swoje zachowanie w przeszłości i uratować Polskę. Postanowiłaś wysłuchać go i wesprzeć. Pojawił się Anioł, który pomógł tobie oraz innym duchom w zjawieniu się przed Branickim. Przybywasz, by służyć dobrą radą każdemu, kto będzie jej potrzebować i postarasz się załagodzić konflikty - przypomnisz jak wyglądała niegdyś Polska za panowania Sobieskiego.

Duchy

Jan Klemens Branicki (duch)- Leży na łożu śmierci i chce naprawić przeszłość. Jako hetman dowodzi wojskiem. Wydaje się, że może wszystko poświęcić dla Polski.

Emilia Plater – duch z przyszłości, Kapitan Wojska Polskiego, przybyła by przestrzec przed przyszłością.

Giedymin – Wielki Książę Litewski, przybył by wesprzeć dobrą radą z przeszłości.

Anioł –anioł stróż Branickiego, który wysłuchał jego próśb i przybył z wami by pomóc.

Giedymin - Duch

Wielki Książę Litewski

Charakter: Rozsądny i waleczny patriota, dobry duch miasta.

Panowałeś na ziemiach litewskich jeszcze w XIV wieku. Zawsze stawiałeś dobro państwa na pierwszym miejscu. Przez cały okres swoich rządów zmagałeś się z naporem ze strony Krzyżaków, lecz to nie przeszkadzało ci w rozwijaniu kraju i poszerzaniu jego granic. Jednym z twoich osiągnięć było założenie miasta o nazwie Białystok, które bardzo sobie upodobałeś i obserwowałeś przez lata jak się rozwija.

Powstanie Białegostoku zaczęło się, gdy polowałeś w północno-zachodniej części Puszczy Bielskiej na tura. Wieczorem gdy strzelcy zajmowali się oprawianiem zwierzyny, ty odpoczywałeś nad bezimiennym strumieniem, czystym i wartkim w przeciwieństwie do innych rzeczek w tej puszczy. Powiedziałeś wtedy " Czysty, biały stok. Można by nad nim zbudować dwór myśliwski albo i wieś założyć." Tak też uczyniono. Od tego czasu miasto rosło i rosło, ty jako duch czuwałeś nad nim przez wieki.

Starałeś się rządzić mądrze. Wiele obszarów przyłączyłeś do Królestwa Litewskiego nie tylko za pomocą użycia wojsk, a również przez zawieranie związków małżeńskich swoich dzieci z władcami tamtych ziem. Bliskie stosunki nawiązałeś też z Polską gdzie małżonką króla Kazimierza (później zwanego Wielkim) została twoja córka.

Po śmierci szczęśliwie patrzyłeś jak Litwa kwitła przeobrażając się w Rzeczpospolitą Obojga Narodów (Polski i Litwy). Cieszyło cię to jak przez lata żyliście w zgodzie.

Lecz nagle zobaczyłeś jak ludzie w Rzeczpospolitej zaczęli wszczynać kłótnie między sobą i jak bardzo to osłabia państwo. Nie możesz obserwować tego bezczynnie. Usłyszałeś nawoływania o prośbę możliwości naprawienia Rzeczpospolitej, Jana Klemensa Branickiego. Widziałeś że dbał bardzo o Białystok przez swoje życie, co bardzo cię cieszyło. Szkoda że nie zadbał tak o całe państwo. Zamiast się porozumieć z królem i jego rodem postanowił kłócić się z nimi. Teraz dzięki temu że pojawił się Anioł masz możliwość wraz z innymi duchami przekazania swej wiedzy Branickiemu by ten mógł zapobiec upadkowi Rzeczpospolitej.

Chcesz opowiedzieć ludziom jak kiedyś twoje państwo wyglądało i jak budowałeś je na zawieraniu pokojowych znajomości, a nie wojnie i kłótniach które jedynie przeszkadzały w kształtowaniu Królestwa.

Duchy

Jan Klemens Branicki (duch)- Leży na łożu śmierci i chce naprawić przeszłość. Jako hetman dowodzi wojskiem. Wydaje się, że może wszystko poświęcić dla Polski.

Maria Kazimiera d’Arquien – znana również jako Królowa Marysieńka, żona poprzedniego króla Jana III Sobieskiego, przybyła by pomóc jak kiedyś pomagała swojemu mężowi.

Emilia Plater – duch z przyszłości, Kapitan Wojska Polskiego, przybyła by przestrzec przed przyszłością

Anioł –anioł stróż Branickiego, który wysłuchał jego próśb i przybył z wami by pomóc.

Emilia Plater - Duch

Kapitan Wojska Polskiego

Charakter: Oddana ojczyźnie, przejmująca się losem państwa i jego mieszkańców. Odważna, nieustępliwa, obowiązkowa.

Od dziecka byłaś wychowywana jako patriotka i miłość do ojczyzny miałaś we krwi jak cała rodzina Platerów - mimo tego że żyłaś na Inflantach Polskich znajdujących się pod Rosyjskim zaborem. Marzyłaś o tym, by Polska była znów wolna. Zawsze dużo czytałaś, pisałaś poezję, śpiewałaś i pięknie rysowałaś, lecz również uprawiałaś fechtunek, jazdę konną, myślistwo i dużo wędrowałaś.

Gdy wybuchło powstanie listopadowe w Warszawie, gdzie Polacy zaczęli walczyć przeciwko armii carskiej, by wyswobodzić Polskę spod zaboru rosyjskiego. Rozpaliło również twoją chęć do walki. Jako kobieta nie zostałaś dopuszczona do narad komitetu powstańczego kierującego w Wilnie, więc, nie chcąc czekać, sama stworzyłaś plan walki na terenie Litwy i wraz z krewnymi z miejscowej szkoły podchorążych udało ci się sformułować oddział partyzancki składający się z 280 strzelców, kilkuset kosynierów i 60 kawalerzystów. Z tymi oddziałami przystąpiłaś do walki z Rosją. Mimo, że również wielu ochotników dołączało do twych oddziałów i zwyciężyliście w wielu potyczkach, wasze oddziały rozproszyły się pod naporem przeważających sił rosyjskich. Pomimo porażek przyłączałaś się do kolejnych grup które walczyły.

Gdy wasze oddziały spotkały się z jednostkami, które zaczęły walkę w Warszawie, zostałaś mianowana kapitanem i powierzono ci dowództwo nad 25. Pułkiem Piechoty Liniowej. Gdy twój pułk toczył ciężkie i zakończone niepowodzeniem walki o utrzymanie Kowna, ty na czele swojej kompanii zdobyłaś Rosienie, ubezpieczając tym samym flankę całej operacji. Reorganizowane resztki 25. pułku, eskortujące wozy z zaopatrzeniem dla armii polskiej wpadły następnie w zasadzkę pod Szawlami i tylko cudem uniknęły rozbicia. Wykazałaś się tam szczególnym męstwem i odwagą.

Walki szły coraz gorzej, wasze szeregi bardzo się przerzedziły i wielu dowódców powstania zaczęło składać broń. Nie mogłaś pogodzić się porażką i z tym że Polska nadal nie jest wolna. Wraz z garstką lojalnych towarzyszy prowadziłaś walki partyzanckie. Wojskom rosyjskim nie udało się cię dopaść lecz bardzo ciężko zachorowałaś i zmarłaś.

Po śmierci smutno patrzyłaś jak Polska dalej jest ciemiężona pod zaborami. Jak wielu ludzi umarło walcząc o wolność, której nie udało się osiągnąć. Pomyślałaś, że wiele z tego można było uniknąć, jeżeli nigdy do rozbiorów by nie doszło. Ludzie nie doceniają wolności póki jej nie stracą.

Nagle w zaświatach usłyszałaś nawoływania Jana Klemensa Branickiego, z przeszłości tuż przed rozbiorami, nawoływania łoża śmierci. Magnat chce naprawić swoje zachowanie i uratować Polskę. Pojawił się Anioł, który pomógł tobie oraz innym duchom dostać się przed oblicze Branickiego. Pomyślałaś że to jest twoja szansa, by zawalczyć o Polskę jeszcze jeden raz, pewnie ostatni. Może jeżeli opowiesz jak wygląda świat po rozbiorach i jak ludzie oddawali swoje życie, by odzyskać wolność może przodkowie postarają się bardziej, by tej wolności nie stracić.

Duchy

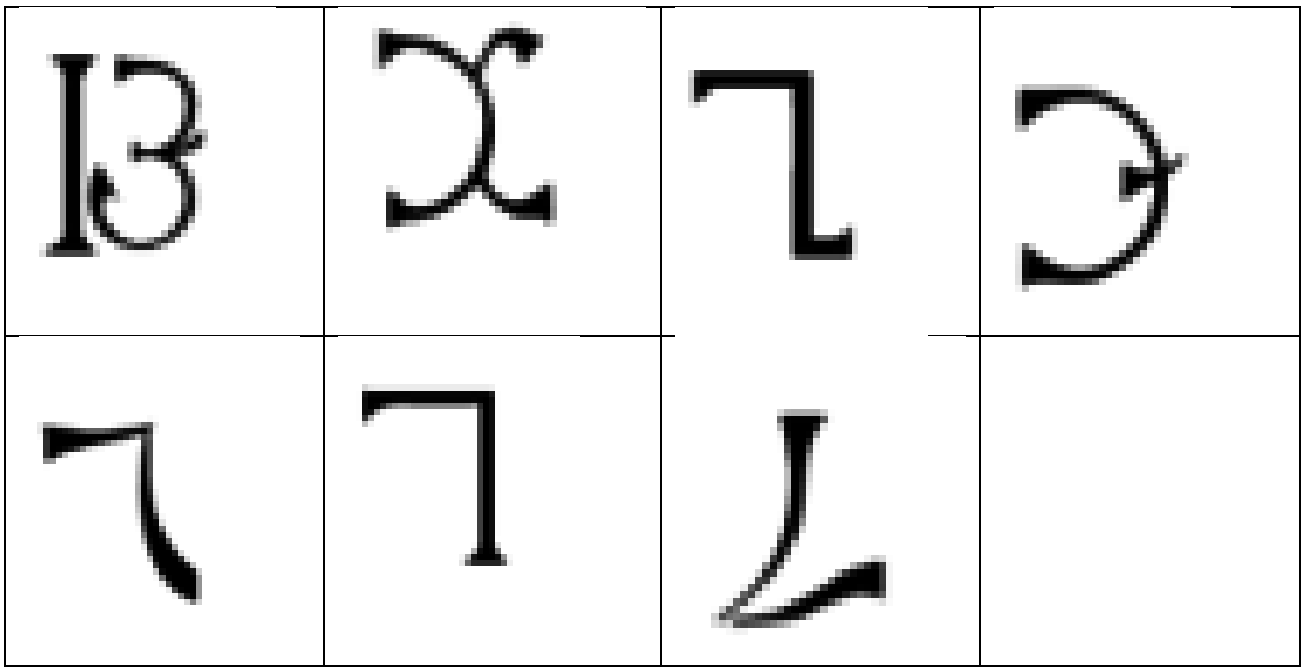
Jan Klemens Branicki - Leży na łożu śmierci i chce naprawić przeszłość. Jako hetman dowodzi wojskiem. Wydaje się, że może wszystko poświęcić dla Polski.

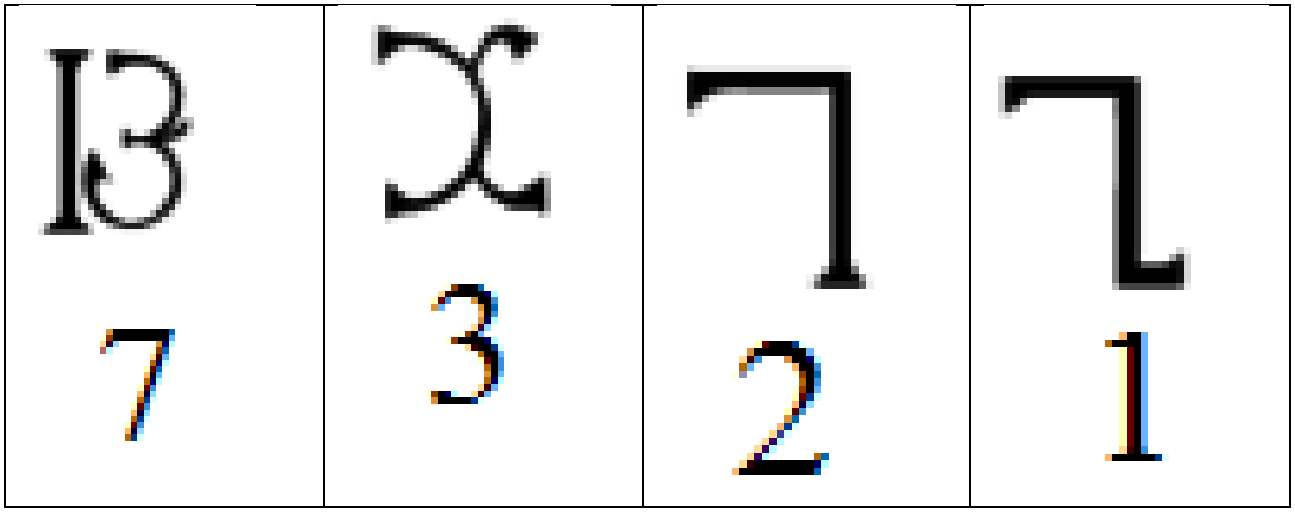
Maria Kazimiera d’Arquien – znana również jako Królowa Marysieńka, żona poprzedniego króla Jana III Sobieskiego, przybyła by pomóc jak kiedyś pomagała swojemu mężowi.

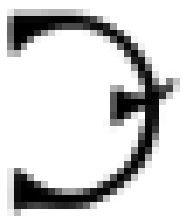
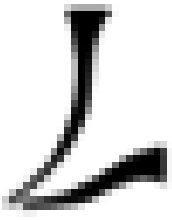
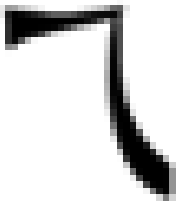
Giedymin – Wielki Książę Litewski, przybył by wesprzeć dobrą radą z przeszłości.

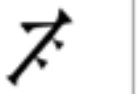
Anioł –anioł stróż Branickiego, który wysłuchał jego próśb i przybył z wami by pomóc.

Materiały do druku





 4	 5	 6	

a 	b 	ć 	d 	e 	f 	g 	h 	i 
j 	k 	l 	m 	n 	o 	p 	q 	r 
ś 	t 	u 	v 	w 	x 	y 	z 	