

Główny bohater – Jakub Woźniak:

- klucznik
- umięśniony 2metrowy byq, ale nie ma jaj zeby się przeciwstawić
- tataże(klucze)
- syn kolezanki ducha(innej kucharki- violi, która jest kochanką króla I tak naprawdę to jest syn króla)
- ma kule przy nodze bo król wie ze trzeba sie bac jego miesni

Czarownica - Emanuela Worek

- opanowała magię potężną
- ma papiery na wózek widłowy
- stara babka emerytka
- pomaga porozumieć się z duchem – klucznik przychodzi do niej po wizjach

Duch - Gienia

- jej imie jest tajemnicą, której nie wyjawia do pewnego momentu
- dawna kucharka króla, wrzucona do gara z rosołem za to, że makaron nie był z przepiórczych jaj, pragnie zemsty ale jej postać nie pozwala jej ingerować w świat, jedynie może mieć swoich wysłanników
- uwzięła się na klucznika, wybrała go na swojego przedstawiciela w świecie żywych
- daje mu wizje nocne we snie, potem w losowych momentach na żywo
- jedną z nich jest wizja, że jakub przejmuję królestwo po zmarłym królu, duch pokazuje mu bogactwo jakie może mieć, gdy tylko go posłucha

Alchemik - Gerwazy

- pomaga klucznikowi w stworzeniu mikstury, którą przyprawi własnoręcznie robiony makaron przepiórczy, który sprawi, że król upadnie
(w tym momencie, jakub ma rozterki, czy na pewno chce to zrobić. I TU MA 2 OPCJE jeśli zdecyduje się na podanie trucizny to w zamian za ugotowanie jest zmuszony spróbować tego makaronu i umiera, lub jeśli nie chce go zabić to alchemik na niego donosi I ten zostaje oskarżony o zamach na króla, podczas procesu mówi o duchu, zostaje oskarżony o magię I spalony na stosie)
- każe klucznikowi znaleźć składnik do makaronu w zamku, to musi być coś związanego z zabłą kucharką → szuka jej starego pokoju, dowiaduje się w nim więcej o Gieni, jaka nie była jedyną przyczyną jej śmierci(to był pretekst), tak na prawdę Gienia była jego matką, co wzmacnia jego chęć zemsty

“Klucznik vs przeznaczenie”

Historia zaczyna się od snu klucznika. W trakcie tego stanu otrzymuje on wizję władzy I bogactwa po zabiciu króla. Na koniec ukazuje mu się duch. Po przebudzeniu jest zaintrygowany sytuacją I idzie do swej przyjaciółki wiemy Emanueli W.. Po krótkiej rozmowie zostaje rzucony czar kontaktu. Czar ten działa tylko przez minute i już nigdy nie można go powtorzyć wobec jakiejś osoby. Sprawia on że jego bariera pomiędzy światem żywych, światem duchów staje się bardzo cienka. W kanciapie pojawia się duch, wyznaje że to on pojawił się we snie. Oferuje klucznikowi, że doprowadzi go do władzy, w zamian za małą przysługę. Musi on zabić króla andrzeja. Podaje powód dla czego pragnie zemsty. Zemsta ma wyglądać podobnie jak śmierć Gieni, chce aby zginął od zatrutego makaronu. Klucznik udaje się więc do alchemika I podaje mu powód wizyty, prosi o przyrządzenie makaronu. Ten wysyła go, aby zdobył składnik do makaronu, powiązany z osobą pragnącą zemsty.

Klucznik idzie do domu swojej mamy, kucharki, by dowiedzieć się czegoś o sprawie, ale nie ma jej w domu, więc udaje się do kuchni, aby dopytać się pracowników o jej byłe miejsce zamieszkania. Pyta także co o niej wiedzą, widzi że sprawa jest ukrywana, a pracownicy niechętnie o niej mówią (można zrobić dialogi, aby gracz próbował wzbudzić zaufanie w kucharach – jeśli mu się uda, to powiedzą mu, że Gienia była kochanką króla i są w zamku jej dzieci). Klucznik wraca do domu matki i ją tam zastaje. Zaczyna wypytywać matki, ale ta zmienia temat. W końcu stwierdza, że musi mu wyznać, że jest synem Gieni, wzmacnia do jego chęć zemsty. Dowiaduje się też, gdzie mieszkała i dostaje klucz do jej pokoju od matki.

Klucznik idzie do pokoiku w zamku i znajduje jej pamiętnik(wyświetli się na ekranie otwarty po podniesieniu, w którym opisuje swój romans z królem), książkę kucharską(z przepisem na rosółek) oraz listy miłosne do króla(!). Wyciąga wniosek, że to on jest bękartem króla, czuje się niesprawiedliwie, rozumie, że jej śmierć mogła nie mieć tylko związku z makaronem. Znajduje zęba Gieni.

Klucznik zanosí zęba do alchemika, ten przyrządza truciznę do makaronu i wręcza ją klucznikowi. Klucznik zaczyna się wahać, czy na pewno chce to zrobić. Jeśli zrezygnuje, alchemik i tak na niego nakabluje(od razu po podjęciu decyzji) i zostanie spalony na stosie. Jeśli wybierze zabójstwo:

skrada się do kuchni, by przyrządzić makaron. Przebiera się za kucharza i podaje danie królowi. Król jednak widzi, że to jakiś nowy kucharz, nie ufa mu, więc każe mu spróbować makaronu i klucznik umiera.