Afrykańska przygoda

scenariusz RPG inspirowany prozą F. A. Ossendowskiego
aut. Krzysztof Winiarski, Maciej Jastrząb, Jakub Gara,
red. Urszula Wrona,
2022

Inspiracja: *Pod smaganiem Samumu*

Pomysł na scenariusz narodził się pod wpływem przeglądania powieści Ossendowskiego pt. "Pod smaganiem samumu", której akcja toczy się w Afryce w epoce kolonialnej. Autorów zainspirował wątek relacji między Francuzami a tubylczą ludnością Berberów. Egzotyczny z punktu widzenia Europejczyków Czarny Kontynent pozwolił na wprowadzenie do fabuły motywów fantastycznych.

Bohaterowie: por. niżej str. 4
Ekwipunek: por. niżej str. 8
Mapa: przydatny będzie prosty plan wioski Berberów
Uproszczona mechanika (w tym lista Walorów i Skaz): por. niżej str. 9

WSTĘP

W scenariuszu gracze wcielają się w Polaków, którzy znaleźli się we Francji w wyniku represji po powstaniu styczniowym. Bohaterowie są jednak niespokojnymi duchami i w nowej ojczyźnie także zajmują się działalnością, która nie podoba się władzy. Między innymi trudnią się przemytem broni na ziemie polskie, wciąż mając nadzieję, że w przyszłości wybuchnie tam powstanie przeciwko Rosji.

Niestety, nielegalna działalność Polaków wychodzi na jaw i Francuzi postanawiają ich ukarać, wysyłając ich na karną ekspedycję do Algierii, w której właśnie wybuchło powstanie tubylczej ludności przeciwko kolonialnej władzy.

Misja bohaterów zaczyna się w miejscowości Sisi Isa. Tam dostają informację o zaginionym oddziale żołnierzy, których zadaniem była pacyfikacja zbuntowanej wsi. Oddział nie wrócił do miasta, a na jego temat nie dotarły do dowódcy francuskiego żadne raporty.

PRAWDZIWA HISTORIA

Berberyjscy rebelianci, przygotowując się do powstania, odkryli jaskinię, w której zdecydowali się przechowywać przemyconą i nielegalnie zdobytą broń. Podczas eksplorowania jaskini odkryli prehistoryczne freski, przedstawiające

magiczny rytuał. Powstańcy postanowili go odtworzyć. W ten sposób udało im się obudzić potężne pustynne bóstwo, którego chcieli wykorzystać do walki z Francuzami.

Bóstwo przemierza pustynię w postaci burzy piaskowej. Jest niezwykle żądne krwi. Berberzy z najwyższym trudem kontrolują potwora, korzystając z niejasnych jaskiniowych malowideł.

W efekcie udaje im się nakierować bóstwo na francuski oddział. Potwór masakruje żołnierzy, zabijając wszystkich, a następnie wysysa z nich krew. Jest jednak nienasycony i domaga się więcej ofiar. Powstańcy są zdezorientowani - nie wiedzą, jak okiełznać bóstwo. To szansa dla bohaterów graczy, by rozpracować Berberów i wymyślić sposób ich pokonania. Scenariusz pozwala jednak bohaterom na zmianę stanowiska i przyłączenie się do powstańców w ich walce o niepodległość.

LOKACJE

MURY MIEJSKIE - na początku misji bohaterowie mogą tutaj porozmawiać ze strażnikiem, Danielem Ali. Może on (niechętnie) udzielić informacji o plotkach, które krążą wokół powstania Berberów i magicznych sił, które udało się wzbudzić rebeliantom.

PUSTYNIA - bohaterowie przemierzają pustynię. Oddziela ona od siebie wszystkie lokacje. MG powinien wprowadzić do gry wszystkie niedogodności, które łączą się z pustynnym klimatem: brak wody, porażenie słoneczne, omamy wzrokowe, skorpiony.

POLE BITWY - po dotarciu na miejsce bohaterowie widzą przerażający obraz: dziesiątki francuskich żołnierzy martwych, zabitych w niewyjaśnionych okolicznościach i wysuszonych na wiór. Test mądrości może ujawnić, że coś wyssało z żołnierzy krew. Na pobojowisku można spróbować znaleźć broń (chociaż nie ma jej dużo - została przejęta przez powstańców).

KARAWANA - pochód wielbłądów i kupców przemierzających pustynię. BN - Mohamed Masin. W razie potrzeby to u nich można kupić jedzenie, napoję i broń, a nawet wielbłąda.

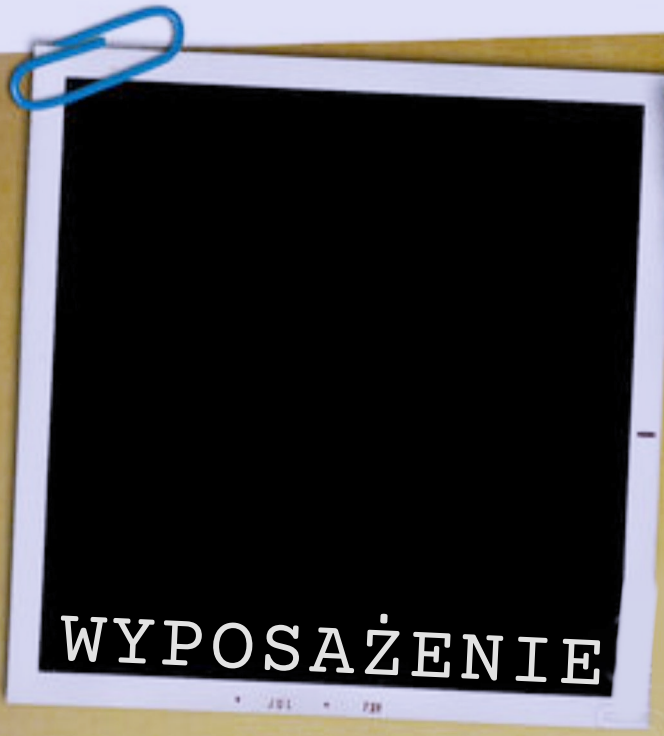
JASKINIA - To tutaj bohaterowie mogą odkryć tajemnicę potwora. Jeśli uważnie przestudiują malowidła, mogą domyślić się, jak doszło do przebudzenia bóstwa. Jeśli **testy mądrości** się powiodą, bohaterowie mogą nawet wpaść na pomysł, jakimi sposobami wpływać na bóstwo. Główną rolę może odgrywać składanie mu krwistych ofiar na pustyni. Bóstwo może inaczej reagować na krew ludzi, a inaczej na krew zwierząt.

OPUSZCZONA WIOSKA - jest to wioska Berberów, którą spustoszyło nienasycone bóstwo. Bohaterowie mogą ją przeszukać, szukając wskazówek, pozwalających na rozwikłanie tajemnicy pogromu francuskiego oddziału. W tym miejscu znajdą ciała wysuszone w podobny sposób, jak na pobojowisku. Po zdanych testach bohaterowie mogą znaleźć we wsi przydatne przedmioty oraz jedzenie.
Jeśli będą dociekliwi, może im się udać dotrzeć do miejsca, w którym ukrywają się niedobitki ze wsi. Tam mogą spotkać szamana Khalil Zino. Jeśli wymyślą kreatywny sposób komunikowania się z tym osobnikiem (on nie zna francuskiego), mogą dowiedzieć się czegoś więcej o bóstwie.

ZAKOŃCZENIE GRY

Gra może się skończyć wielorako. Bohaterowie mogą odkryć tajemnicę Berberów i wrócić z tą informacją do francuskiego dowódcy. Mogą jednak podejść do sprawy bardziej wnikliwie - spróbować odkryć, jak ujarzmić bóstwo, a nawet jak użyć je do swoich celów.
Jeśli bohaterowie zaprzyjaźniają się z Berberami, mogą także przejść na ich stronę i stanąć na czele powstania!

Projekt został dofinansowany przez Fundację BGK w programie „Dzieci Kapitana Nemo" – Edycja III



Kucharz

Polak, Konstantyn Puchała

Mam 43 lata. Podczas powstania pracowałem jako kucharz wojskowy. Niestety po porażce musiałem wyemigrować do Francji.

W moim nowym miejscu pracy polscy robotnicy opowiadali mi wiele swoich historii, niektórzy są tu z własnej woli, a niektórzy zostali tam zesłani aby odpracować wyrok. Od jednego z obozowych "kolegów" nauczyłem się rozniecać ogień za pomocą dwóch patyków, ta umiejętność może mi pomóc gdybym kiedyś musiał wzniecić ogień na odludziu. W obozie znalazłem parę książek o grzybach i roślinach, z nich dowiedziałem się, które są jadalne, a których nie należałoby jeść.

Krzepa 3	Skupienie 4	Mądrość 4
Walor:	**Walor:**	**Przywara:**
Gwiazdka Michelin	.....	.....

WYPOSAŻENIE

Żołnierz

Polak, Kazimierz Kowalski

Mam 46 lat, podczas powstania styczniowego służyłem w piechocie. Po powstaniu uciekłem z ojczyzny aby uniknąć represji ze strony rosyjskiej władzy. W skutek wojny straciłem wielu przyjaciół, ale też wiele się nauczyłem, umiem wytwarzać broń z rzeczy które napotkam, oraz potrafię uwarzyć truciznę.

We Francji na początku skupiłem się na rozwoju moich umiejętności wojskowych, trenowałem celność na strzelnicach, uprawiałem wiele sportów, aby w razie potrzeby znów wrócić do ojczystego kraju walczyć o jego wolność.

Krzepa 5	Skupienie 3	Mądrość 2
Walor:	**Walor:**	**Przywara:**
Stalowe pięści	.....	.....

WYPOSAŻENIE

Bibliotekarz

Polak, Tadeusz Piwowarski

Mam 40 lat. Przed przymusowym wyjazdem z Polski byłem bibliotekarzem. Gdy powstanie się rozpoczęło, stwierdziłem, że będę rozdawał książki o tematyce patriotycznej, niestety ktoś na mnie doniósł i byłem zmuszony opóścić ojczysty kraj i wyjechać.Z racji iż kiedyś studiowałem język francuski stwierdziłem, że właśnie tam się wybiorę.

We Francji szukałem pracy, która by mi odpowiadała, zostałem więc medykiem, z moją oczytaną głową oraz rozległą wiedzą na temat medycyny chętnie zostałem przyjęty na okres próbny do pewnego szpitala.

Krzepa 2	Skupienie 3	Mądrość 5
Walor:	**Walor:**	**Przywara:**
Znawca języków	.....	.....

Afrykańska Przygoda

WYPOSAŻENIE

Maszynista

Polak, Stanisław Miszna

Mam 52 lata. Przed powstaniem pracowałem jako maszynista w stolicy kraju. Jednak gdy wybuchło, z obawy o moje życie uciekłem do bezpiecznej Francji, gdzie również pracowałem jako maszynista.

W Paryżu poza pracą skupiłem się na rozwoju moich umiejętności strzeleckich. Kiedyś się tym interesowałem więc chciałem powrócić do dawnego hobby, ćwiczyłem wiele dni i godzin w strzelnicach poprawiając moje dotychczasowe umiejętności. Choć jestem stary i wiele przeżyłem, nie miałem pojęcia że jeszcze kiedyś będę musiał użyć moich strzeleckich umiejętności.

Krzepa 4	Skupienie 5	Mądrość 2
Walor:	**Walor:**	**Przywara:**
Sokole oko	.....	.....

Trucizna

POCZĄTKOWY

Pojemnik na naftę

POCZĄTKOWY

Scyzoryk

POCZĄTKOWY

Łopata +2

POCZĄTKOWY

Manierka

Atlas +2

POCZĄTKOWY

Mechanika

Mechanika do gry oparta jest na bardzo uproszczonej wersji Year Zero Engine. Bohaterowie są opisani przez trzy Atrybuty: Krzepę, Skupienie i Mądrość, oraz dwa Walory i jedną Przywarę.

Kiedy Mistrz Gry (MG) o konieczności wykonania Testu, określa, który Atrybut będzie testowany. Gracz odlicza tyle kości (k6), ile wynosi jego Atrybut. Liczbę kości zmniejsza lub zwiększa w zależności od swoich Walorów i Przywar oraz ewentualnie zastosowanego Ekwipunku. Następnie wykonuje rzut. Test jest zdany, gdy gracz uzyska przynajmniej jeden Sukces, czyli wynik "6" na kości.

W toku gry Bohaterowie mogą się natknąć na rzeczy przerażające. W takim wypadku wzrasta ich poziom Stresu. Każdy punkt Stresu oznacza dodatkową kość (k6) do wszystkich Testów. Kości Stresu powinny się odróżniać kolorem od pozostałych. Gracz, którego Bohater jest zestresowany, wykonując Test dodaje do puli kości Stresu w liczbie równej jego poziomowi Stresu. Jeśli w wyniku rzutu na kościach Stresu pojawi się wynik "1" oznacza to, że niezależnie od wyników na innych kościach Test jest niezdany, a Bohater wpada w Panikę.

Efekt Paniki należy określić zgodnie z tabelą poniżej:

Tabela Paniki
suma rzutu 2 kośćmi + punkty Stresu

Wynik	Reakcja	Skutek	Wynik	Reakcja	Skutek
2	Udało się opanować	- 1 punkt Stresu	**10**	Wycofanie się	Bohater nie bierze udziału w walce. Jest poza zasięgiem towarzyszy.
3	Udało się opanować	- 1 punkt Stresu	**11**	Odrzucenie broni	Bohater chowa się w najbliższym bezpiecznym miejscu i porzuca broń
4	Jąkanie się	-2 kości do Testów Mądrości przez dłuższą chwilę	**12**	Ucieczka	Bohater przez najbliższe rundy biegnie jak najdalej od pola walki, nie zważając na środki ostrożności
5	Strach	-2 kości do wszelkich Testów walki przez dłuższą chwilę	**13**	Wybuch płaczu	Bohater nie kontroluje emocji, płacze i krzyczy bez względu na to, gdzie się znajduje

6	Przerażenie	-3 kości do wszelkich Testów walki przez dłuższą chwilę	**14**	Poddanie się	Bohater składa broń, błaga o pardon i kroczy w kierunku nieprzyjaciół
7	Nerwowe niszczenie przedmiotów	Bohater niszczy w nerwach swój ekwipunek	**15**	Utrata przytomności	Bohater traci przytomność. Przy pomocy towarzyszy może zdawać test Krzepy, by się ocknąć
8	Schowanie się	Bohater szuka bezpiecznego miejsca i go nie opuszcza	**16**	Atak na sojusznika	Przez najbliższą rundę Bohater będzie atakował najbliższego sojusznika. Przestanie po kilku rundach lub otrzymaniu obrażenia.
9	Sianie defetyzmu	Każdy sojusznik w zasięgu głosu Bohatera musi zdać Test Mądrości. Inaczej sam wpada w Panikę.	**17 i więcej**	Postradanie zmysłów	Bohater przez jakiś czas zachowuje się irracjonalnie - bredzi, tańczy, wysypuje zawartość plecaka, rozkręca ładunki.

LISTA WALORÓW I SKAZ:

WALORY

Stalowe pięści:
Testy Krzepy podczas mordobicia + 3k6.

Siła spokoju:
Zdaję Test Mądrości, by wyprowadzić towarzyszy z Paniki lub zmniejszyć poziom Stresu o 1 wszystkim towarzyszom w pobliżu.

Zoolog
Testy Mądrości ze zwierzętami zdaję + 3k6.

Tropiciel
Podczas Testów Skupienia związanych z tropieniem i ukrywaniem się w głuszy rzucam +3k6.

Mechanik
Test Mądrości z nowoczesnymi urządzeniami zdaję +3k6.

Charakteryzacja
Testy Mądrości, gdy potrzebuję zmienić tożsamość i udawać kogoś innego, + 3k6.

Poliglota
Zdanie Testu Mądrości pozwala skomunikować się w obcym mi języku. Dokonanie pozwala na udawanie biegłego w tym języku.

Barczysty
Potrafię dźwigać, ciągnąć i nosić znacznie więcej niż inni i wcale się przy tym nie męczę.

Atleta
Wszelkie Testy Krzepy związane z maszerowaniem, bieganiem, wspinaniem się czy pływaniem zdaję +2k6.

Strzelec
Testy Skupienia podczas strzelania z broni palnej zdaję +2k6.

Centaur
Testy Skupienia jazdy konnej - galopu, akrobacji i walki z konia - zdaję +2k6.

Wygadany
Testy Mądrości podczas rozmowy zdaję +1k6.

Sztuki walki
Podczas mordobicia i walki wręcz mogę Testować Skupienie zamiast Krzepy; +1k6.

Czarujący uśmiech
Testy Mądrości podczas kontaktów z płcią przeciwną zdaję +2k6.

Gibki
Testy Skupienia podczas skradania się, przeciskania się lub wyswobadzania z więzów zdaję +2k6.

Sokoli wzrok
Testy Skupienia wypatrywania i podglądania oraz rozpoznawania i zapamiętywania twarzy zdaję +2k6.

Czułe ucho
Testy Skupienia podczas nasłuchiwania i podsłuchiwania oraz śpiewu i tańca zdaję +2k6.

Pierwsza pomoc
Testy Mądrości podczas leczenia lub opatrywania zdaję +2k6.

Wiarus
Testy Mądrości podczas kontaktów z wojskowymi lub politykami (znajomość osób, regulaminów, historii, taktyki) zdaję +3k6.

Erudyta
Testy Mądrości związane z geografią, historią, antropologią, sztuką i religią zdaję +2k6.

PRZYWARY

Wrażliwy
Muszę zdać Test Krzepy po zranieniu, by nie zawyć z bólu lub stracić przytomność na widok krwi.

Lęk wysokości
Muszę Zdać Test Mądrości, by wejść wyżej niż kilka metrów. Na górze wszelkie Testy wykonuje z karą 2k6.

Lęk przed wodą
Muszę Zdać Test Mądrości, by wejść po pas do wody lub uzyskać Dokonanie, by przepłynąć rzekę.

Chorowity
Rzucam k6, by wylosować chorobę: (1) alergia na kurz i pył, (2) malaria, (3) migrena, (4) niewydolność krążenia, (5) zaćma, (6) reumatyzm.

Sepleniący
Testy Mądrości podczas rozmów zdaję z karą 3k6.

Otyły
Testy Krzepy związane z poruszaniem zdaję z karą 3k6.

Niezdarny
Testy Skupienia podczas skradania się, ukrywania oraz tańca i musztry wykonuję z karą 2k6.

Psuja
Muszę zdać Test Mądrości, by nie zepsuć nowego przedmiotu.

Tchórz
Muszę zdać Test Mądrości, by wejść do walki. Na odgłos strzałów otrzymuję 2 Punkty Stresu.

Zagubiony

Testy Skupienia podczas tropienia, szukania drogi, poruszania się po nowym miejscu rzucam z karą 3k6.

Flirciarz
Muszę zdać Test Mądrości, by nie zacząć romansować z napotkaną kobieta lub mężczyzną.

Ciężki sen
Potrzebuję spać o kilka godzin więcej niż inni. W innym wypadku wszelkie Testy rzucam z karą 1k6. Testy Skupienia na warcie rzucam z karą 2k6.