Czas sprawiedliwości

scenariusz RPG inspirowany prozą F. A. Ossendowskiego

red. Urszula Wrona,
2022

Inspiracja: *Mocni ludzie*

Pomysł na scenariusz narodził się pod wpływem przeglądania powieści Ossendowskiego pt. "Mocni ludzie", której akcja toczy się na Syberii wśród polskich zesłańców politycznych. Surowy klimat sprawia, że przetrwanie staje się wyzwaniem. Szansę na sukces mają tylko ludzie w pełni zdeterminowani, o nienagannym morale i wielkiej fizycznej krzepie.

Bohaterowie: por. niżej str. 3
Mapa: por. niżej str. 8
Uproszczona mechanika (w tym lista Walorów i Skaz): por. niżej str. 10

WSTĘP

Bohaterowie znajdują się w miejscowości Kingulec na dalekiej Syberii. Wszyscy zostali niesprawiedliwie skazani przez Moskali za działalność patriotyczną. W prześladowaniu Polaków wsławił się BN - generał Sołowiow. Człowiek ten żywi zwierzęcą nienawiść do polskich patriotów. To on zdecydował o umieszczeniu zesłańców w skrajnie trudnych warunkach. Uniemożliwiał im kontakt z innymi Polakami i nie pozwalał na przekazywanie środków medycznych, a nawet ciepłych ubrań. Uczynił on z życia zesłańców piekło.

Nieoczekiwanie dla bohaterów pojawia się okazja do zemsty. Przez Kingulec prowadzona jest trasa kolei transsyberyjskiej. To właśnie do tej budowy zapędzono nieszczęśliwych zesłańców. Na otwarciu nowego odcinka kolei ma się pojawić generał Sołowiow. To szansa dla bohaterów, by zorganizować zamach.

ZAMACH

Powodzenie zamachu zależy od poczynionych przez bohaterów przygotowań. Przede wszystkim bohaterowie muszą zdobyć informacje o dokładnym przebiegu wizyty gen. Sołowiowa oraz zdobyć niezbędną broń.

BOHATEROWIE NIEZALEŻNI

Pop - urzęduje w niewielkiej cerkwi. Jest zaangażowany w przygotowanie wizyty gen. Sołowiowa - ma pobłogosławić tory kolejowe. Jest człowiekiem oddanym Rosyjskiemu Imperium. Nie uda się go przekonać do żadnej współpracy z zamachowcami. Jest także negatywnie nastawiony do Polaków, bo ci nie są członkami jego prawosławnej parafii. Aby się do niego zbliżyć i coś u niego uzyskać, należy go przekupić. Pop jest amatorem drogich przysmaków, które można nabyć u Kupca. Sprytni bohaterowie mogą tym sposobem obłaskawić duchownego.

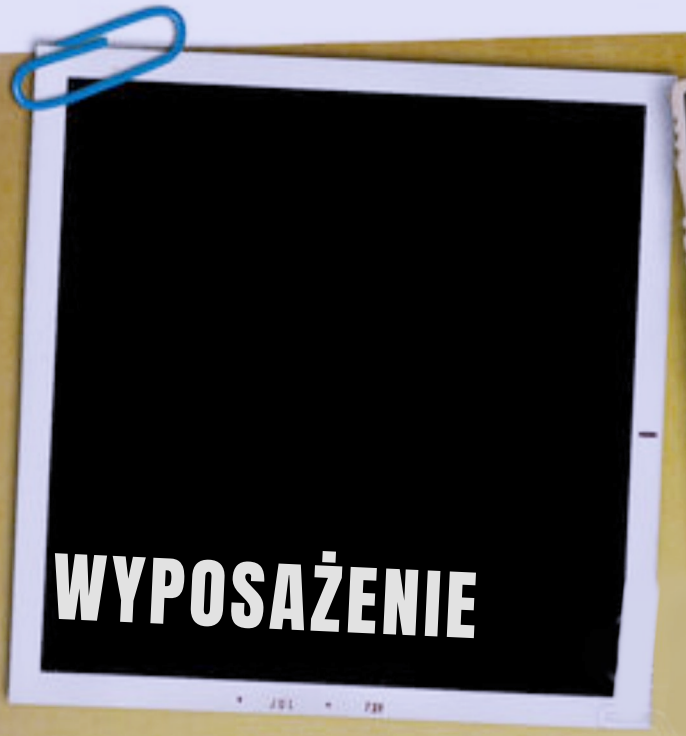
Kupiec - jedyne miejsce w Kingulcu, w którym można nabyć produkty, których nie wytwarza się we wsi i jej okolicach to skep Kupca. Jest to człowiek niezwykle chciwy i skąpy - nie będzie skłonny do podzielenia się czymkolwiek bez sowitej zapłaty. Jest też bardzo czujny więc włamanie się do sklepu nocą będzie bardzo trudne. Sposobem na przekonanie Kupca do współpracy jest odkrycie jest tajemnicy - swoje bogactwo zawdzięcza małżeństwu z bogatą wdówką, która szybko po ślubie zmarła w niewyjaśnionych okolicznościach.

Rybak - poczciwy człowiek. Jego żona jest szwagierką Kupca. To ona może przekazać bohaterom swoje podejrzenia co do zbrodni popełnionej przez Kupca.

Żołnierze - niewielki oddział stacjonujący w Kingulcu. Pilnują magazynu z bronią. Są to raczej głupi ludzie, pogrążeni w marazmie. By uśpić ich czujność, można przekupić ich trunkami. Jeśli gracze znajdą wśród nich osoby udręczone długą i bezsensowną służbą, można spróbować wywołać bunt przeciwko gen. Sołowiowowi.

Kuźnia - pomoc Kowala może być niezbędna przy oporządzeniu zdobytej przez bohaterów broni.

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



ZESŁANY

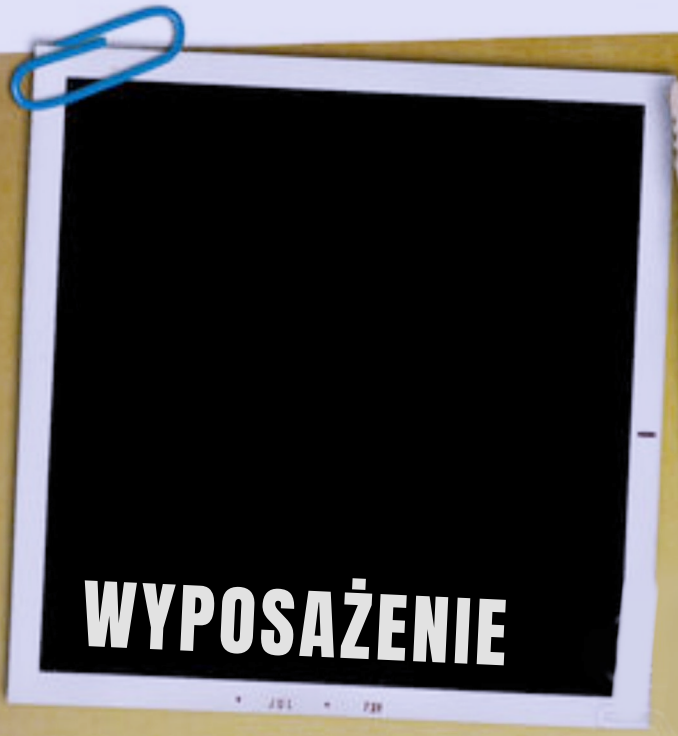
Polak , Jakub Baran

Żołnierz

Mam 30 lat. Służyłem w polskiej armii, lecz przez swoje poglądy i wpływ zostałem zesłany tutaj, do wioski Kingulec na Syberii. Znajduję się już tutaj od lekko ponad pół roku. Bardzo nie lubię rosyjskich żołnierzy za to co zrobili moim braciom i siostrom. W Polsce została moja małżonka Olena, pochodzi spod granicy polsko-rosyjskiej. Jej dziadkowie są Rosjanami, lecz mimo to są dobrymi ludźmi. Dzięki niej umiem podstawy rosyjskiego. Tu na Syberii mam tylko nóż i zapalniczkę.

Krzepa 6	Skupienie 3	Mądrość 2
Walor:	**Walor:**	**Przywara:**
Strzelec	.....	.....

CZAS SPRAWIEDLIWOŚCI



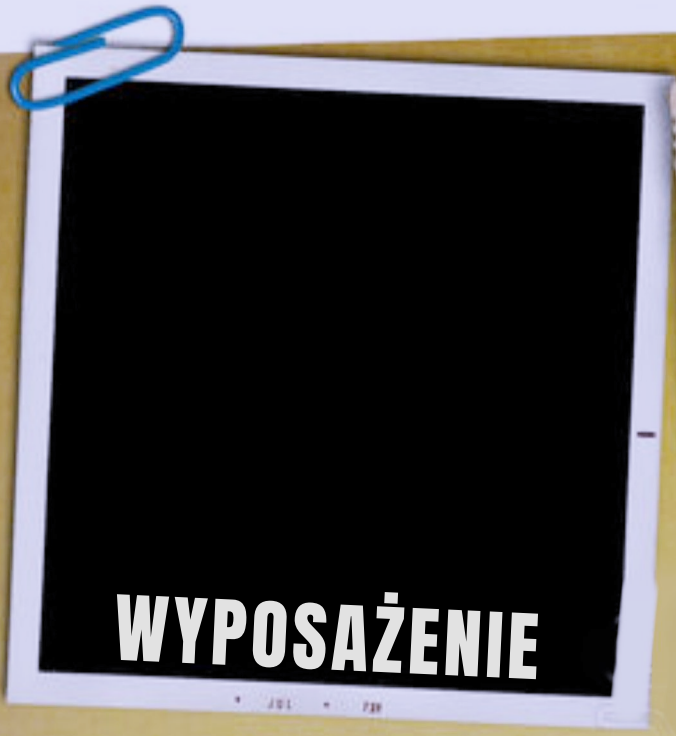
ZESŁANY

Polak Jan Michalak

Lekarz

Mam 32 lata. Jestem na Syberii dokładnie pół roku. Bardzo dobrze zaprzyjaźniłem się z Jakubem przez ten czas, jesteśmy najlepszymi przyjaciółmi. Trafiłem tutaj, ponieważ pomagałem osobom prześladowanym przez Rosjan. Od 4 lat specjalizuje się w medycynie- lubię pomagać innym ludziom. W Kinglulcu, wiosce w której jestem, mam tylko swoją wodę nic więcej... Rosjanie mnie nie lubią.

Krzepa 3	Skupienie 5	Mądrość 4
Walor:	**Walor:**	**Przywara:**
Pierwsza pomoc	.....	.....



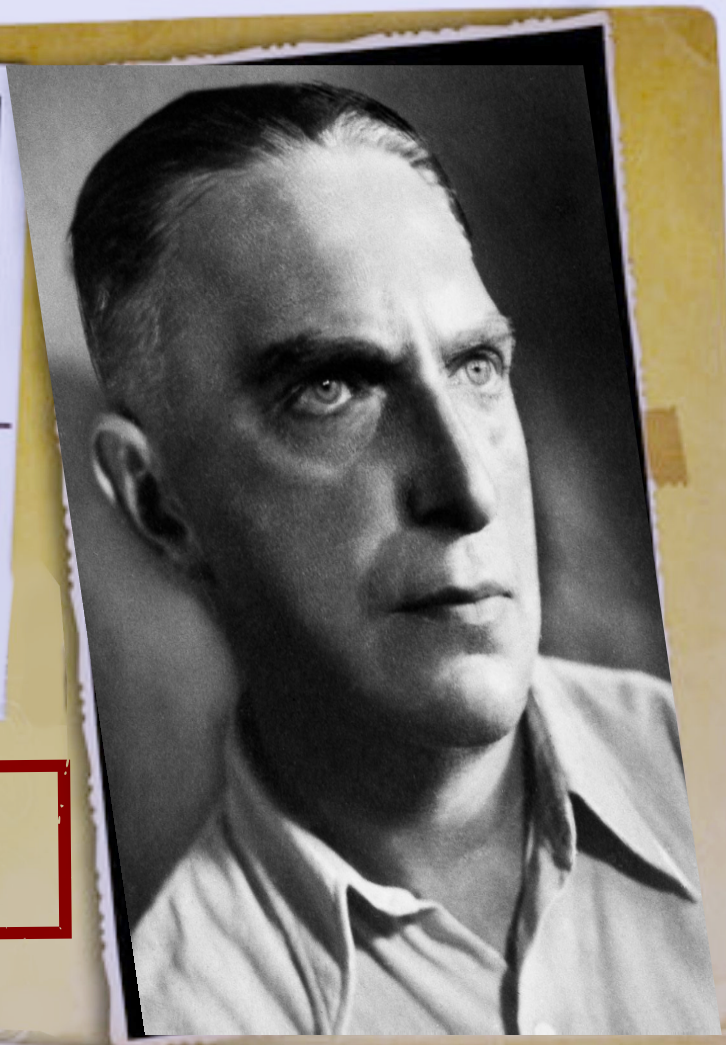
ZESŁANA

Pielęgniarka

Polka, Anna Leśniak

Mam 27 lat. Zostałam zesłana do Kingulca na Syberii, przez dostarczanie medykom naparów ziołowych i innych domowych lekarstw. Byłam ogromną pomocą dla rannych... Bardzo fascynuje się roślinnością i jej zastosowaniem. Żołnierze będący w naszej wiosce mnie polubili, więc jestem w stanie ich oczarować. Niestety zesłano mnie tutaj bez niczego...

Krzepa 1	Skupienie 5	Mądrość 4
Walor:	**Walor:**	**Przywara:**
Znawca ziół	.....	.....



WYPOSAŻENIE

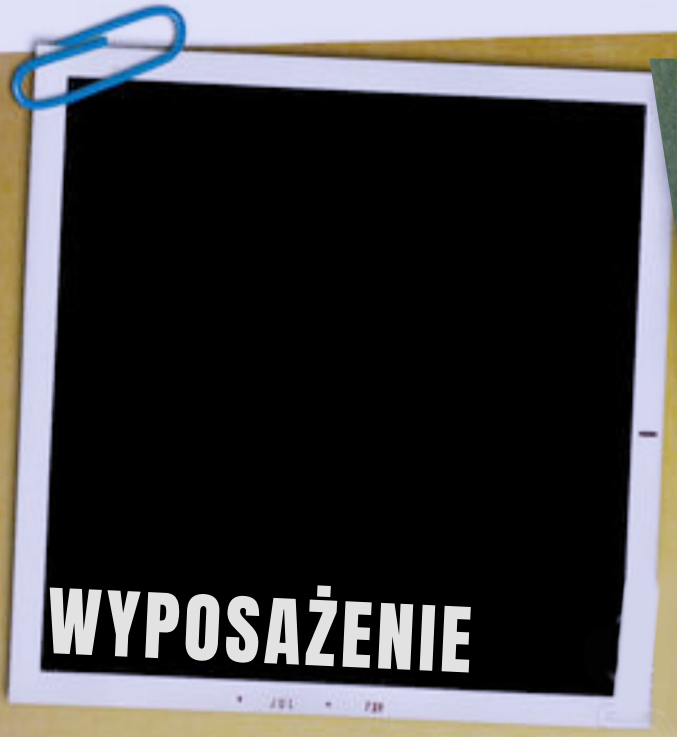
ZESŁANY

Dziennikarz

Polak, Edward Wachowski

Mam 35 lat. Jestem na Syberii w Kingulcu już lekko ponad pół roku. Trafiłem tutaj, ponieważ jako dzinnikarz wyrażałem swoje zdanie publicznie i nie spodobało się ono Rosjanom. Mówiłem o przypuszczeniu zaburzeń psychicznych u generała rosyjskich sił. Bardzo tęsknię za ojczyzną i rodziną, która została w Polsce.

Krzepa 3	Skupienie 4	Mądrość 5
Walor:	**Walor:**	**Przywara:**
Wygaddany	.....	.....



ZESŁANY

Polak, Maciej Rataj

Drwal

Mam 40 lat. Będąc w Polsce jak i tutaj pełnię rolę drwala. Zostałem zesłany pół roku temu przez spiski przeciwko rosyjskim władzom i rządom. Bardzo dobrze idzie mi zarządznie grupą osób, mam głowę do robienia planów i sensownej rozmowy z innymi. Rosjanie bardzo mnie nie lubią, ponieważ znają moje możliwości. Poza tym muszę mieć trochę krzepy- bycie drwalem to nie przelewki. Od jakiegoś miesiąca planuję jak można odegrać sie zaborcom.

Krzepa 5	**Skupienie 3**	**Mądrość 5**
Walor:	**Walor:**	**Przywara:**
Przywódca	.....	.....

Czas sprawiedliwości

STREFA
CYWILNA
Dom
Rybaka
Cerkiew
STREFA
WOJSKOWA
Majdan
Kuźnia

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.