Diament powodem problemów

scenariusz RPG inspirowany prozą F. A. Ossendowskiego
aut. Kamila Chmielewska,
red. Urszula Wrona,
2022

Inspiracja: *Biały Kapitan*

Pomysł na scenariusz narodził się pod wpływem przeglądania powieści Ossendowskiego pt. "Biały Kapitan", której akcja toczy się na statku. Inspirujący okazał się wątek kryminalisty na pokładzie. Z fabuły powieści zaczerpnięto także temat kosztowności przewożonych na statku.

Bohaterowie: por. niżej str. 3
Ekwipunek: por. niżej str. 8
Mapa: przydatny będzie prosty plan kilku poziomów parowca
Uproszczona mechanika (w tym lista Walorów i Skaz): por. niżej str. 9

WSTĘP

Akcja rozpoczyna się w Wielkiej Brytanii w roku 1923. Bohaterowie są szajką złodziei i przemytników. Dostali zlecenie na drogocenny diament, przeznaczony dla angielskiego króla. Ich celem jest wykradzenie klejnotu i przetransportowanie go do zleceniodawcy, do Stanów Zjednoczonych.

W scenie wstępnej bohaterowie realizują misternie ułożony plan wykradzenia drogocennego diamentu z miejsca, w którym tymczasowo umieścił go jubiler przed wydaniem go królewskiej służbie.

Na całą operację bohaterowie mają tylko jedną noc. Dostanie się do skrytki z diamentem wymaga zdania Testów (Mądrości albo Krzepy), w zależności od pomysłowości graczy. Po dotarciu do pomieszczenia z diamentem i rozbiciu gabloty bohaterowie orientują się, że są obserwowani. Widzą człowieka z konkurencyjnej siatki przestępczej (wysoki mężczyzna o charakterystycznym nosie).

Jeśli bohaterowie zdecydują się go gonić i "unieszkodliwić", scena zakończy się jego ucieczką.

NA STATKU

Następnego dnia bohaterowie wsiadają na statek płynący do Stanów Zjednoczonych. To dobry moment dla Mistrza Gry, by przedstawić innych pasażerów parowca: są to reprezentanci różnych grup społecznych - arystokracja i

bogaci przedsiębiorcy w pierwszej klasie, średniozamożni w klasie drugiej i biedota podróżująca w ciężkich warunkach na najniższym poziomie statku.

Bohaterowie dostają kajutę, w której znajduje się niewielki sejf. Umieszczają tam diament, jednak następnego dnia okazuje się, że klejnot zniknął. Rozpoczyna się główna część gry, w ramach której bohaterowie próbują dowiedzieć się, kto ukradł diament i gdzie można go znaleźć.

Przemieszczając się po statku gracze spotykają tajemniczego mężczyznę, którego widzieli podczas swojej akcji rabunkowej.

Trudności podczas gry:

Bohaterowie będą musieli dostawać się do cudzych kabin w celu ich przeszukania. Będą także potrzebowali uzyskać zaproszenia na bankiet dla arystokracji, odbywający się w części statku zarezerwowanej dla pierwszej klasy. Ostatecznie diament znajduje się na szyi jednej z dam.

Twórcy nie przewidzieli możliwości zabijania przeciwników graczy. Założenie brzmi, że skrajne środki przekraczają normy moralne, których bohaterowie starają się przestrzegać. Dlatego też ekwipunek oraz walory i skazy bohaterów zostały obmyślone tak, aby unikać nadmiernej przemocy.

Każdy z bohaterów wyspecjalizował się w przybieraniu pewnej konkretnej roli, np. John Brown udaje doktora. MG powinien dawać graczom możliwość skorzystania z ich indywidualnych możliwości.

Doktor - może pojawić się sytuacja, w której będzie należało udzielić pierwszej pomocy jednemu z pasażerów, albo doktor może spróbować wmawiać komuś chorobę, by nawiązać znajomość.

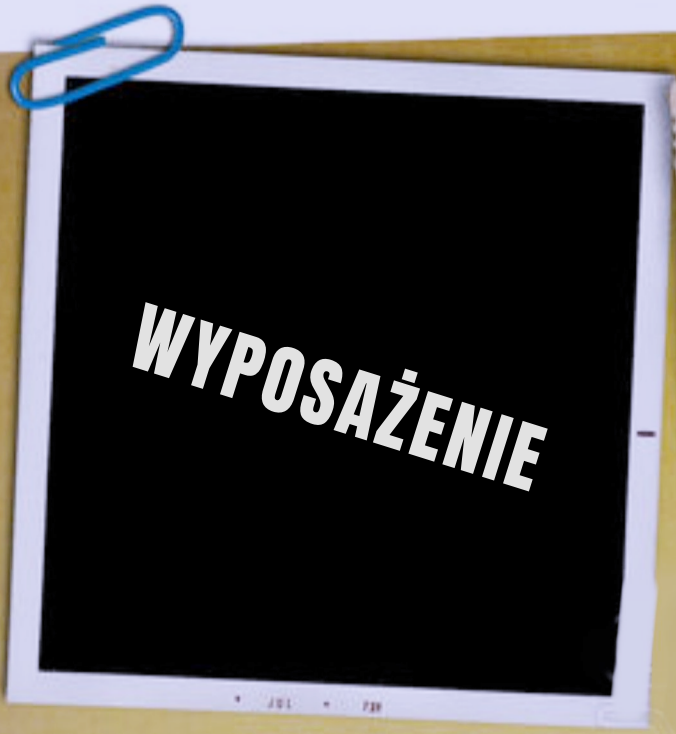
Aktor - może zabłysnąć w kontakcie z damami. Warto wprowadzić BN zainteresowanych teatrem.

Gosposia - MG może wprowadzić BN w wyższych sfer, które potrzebują pomocy służby.

Wojskowy - może z łatwością nawiązywać kontakt z kierownictwem statku. Pośród BN z wyższych sfer też można wprowadzić wojskowych.

Śpiewaczka - MG może dać jej możliwość występu na bankiecie.

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



Brytyjczyk, George Cruise

Złodziej

Mam 46 lat. Jestem złodziejem i przemytnikiem. Razem z moimi wspólnikami przemycam biżuterię dla indywidualnych kupców. W przeszłości byłem wojskowym.

Krzepa 5	Skupienie 4	Mądrość 3
Walor:	**Walor:**	**Przywara:**
Umiejętność posługiwania się bronią	.....	.....

Diament powodem problemów

WYPOSAŻENIE

Złodziej

Amerykanin, Leonardo Clarke

Mam 44 lata. Jestem złodziejem i przemytnikiem. Moim zainteresowaniem jest aktorstwo, dlatego też podaję się za aktora. Jestem romantykiem i sprawiam, że kobiety mnie uwielbiają.

Krzepa 4	Skupienie 4	Mądrość 4
Walor:	**Walor:**	**Przywara:**
Przystojny	.....	.....

Diament powodem problemów

WYPOSAŻENIE

Angielka, Catherine Wolfrand

Złodziejka

Mam 50 lat. Tak jak moi wspólnicy jestem złodziejką i przemytniczką. Podaję się za gosposię.

Krzepa 4	Skupienie 3	Mądrość 2
Walor:	**Walor:**	**Przywara:**
Wygadana	.....	.....

Diament powodem problemów

WYPOSAŻENIE

Amerykanin, John Brown

Złodziej

Mam 47 lat. Jestem złodziejem i przemytnikiem drogocennej biżuterii. Podaję się za doktora. Odznaczam się dobrymi umiejętnościami planowania.

Krzepa 4	Skupienie 5	Mądrość 5
Walor:	**Walor:**	**Przywara:**
Spokojny	.....	.....

Diament powodem problemów

WYPOSAŻENIE

Amerykanka, Bridget Deep

Złodziejka

Mam 26 lat. Jestem złodziejką i przemytniczką. Razem z moimi wspólnikami pracuję dla indywidualnych kupców. Zwykle przebieram się za śpiewaczkę grającą w kabarecie.

Krzepa 2	Skupienie 4	Mądrość 3
Walor:	**Walor:**	**Przywara:**
Czarujący Uśmiech	.....	.....

Diament powodem problemów

Trucizna

W małej dawce
paraliżuje,
w dużej
zabija

POCZĄTKOWY

Wsuwka

POCZĄTKOWY

Łom

POCZĄTKOWY

Whisky

Redukuje
1 Punkt
Stresu

POCZĄTKOWY

Waluta - Dolar

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.