Przez stepy Mongolii

scenariusz RPG inspirowany prozą F. A. Ossendowskiego
Urszula Wrona, Pospolite Ruszenie, 2022

Inspiracja: *Przez kraj ludzi, zwierząt i bogów. Konno przez Azję Centralną*

W toku gry, inspirowanej opisem ucieczki Ossendowskiego z Syberii do Mongolii, gracze uciekają z więzienia w Irkucku, a następnie realizują tajną misję, której zwieńczeniem jest spotkanie z Krwawym Baronem Ungernem. Tłem historycznym scenariusza jest rewolucja bolszewicka i wojna domowa w Rosji.

Bohaterowie: por. niżej str. 7
Ekwipunek: por. niżej str. 15
Mapy: Pogranicze rosyjsko-mongolskie oraz plan Irkucka
Uproszczona mechanika (w tym lista Walorów i Skaz): por. niżej str. 18

WSTĘP

Bohaterowie znajdują się w więzieniu w Irkucku. Wszyscy zostali aresztowani przez bolszewików z powodów politycznych. W więzieniu nad Bohaterami pieczę sprawuje stary i doświadczony Polak, Jan Przeździecki (Bohater Niezależny, dalej: BN). W momencie startu gry przekazuje on Bohaterom instrukcje dotyczące od dawna planowanej ucieczki.

W zależności od pomysłowości graczy ucieczka może przebiegać różnorako i wymagać różnych Testów (Bohaterowie mogą się przebrać i udawać skazańców prowadzonych na egzekucję, lub otworzyć drzwi łomem i ogłuszyć strażnika itd.). Ucieczka w każdym przypadku kończy się sukcesem (Przeździecki ma ją dobrze przemyślaną), ale ten BN ginie, zastrzelony lub w inny sposób zabity przez bolszewicką pogoń. W ostatniej chwili przekazuje Bohaterom ważną informację: powinni się ukryć w mieszkaniu zaufanego człowieka, niejakiego Ossendowskiego, przy ulicy Puszkina 12.

Bohaterowie próbują się niepostrzeżenie udać w tym kierunku. W zależności od wybranych przez nich Skaz i Walorów droga może przebiegać bardziej lub mniej spokojnie. Po dotarciu na miejsce zastają puste mieszkanie i list od Ossendowskiego do Przeździeckiego. Z tekstu wynika, że Ossendowski jest ścigany i obecnie musi się ukrywać. Udało mu się przekonać bolszewickich działaczy do przekazania mu ważnych informacji: do Mongolii udaje się w tajemnicy rosyjski agent, by przeprowadzić zamach na barona Ungerna, który stanowi przeszkodę dla rozlania się bolszewickiej rewolucji na Azję Środkową i Chiny. Zdaniem Ossendowskiego trzeba koniecznie odkryć tożsamość Zamachowca i ostrzec przed nim barona.

Na tym polega misja Bohaterów. W mieszkaniu Ossendowskiego mogą uzupełnić swój Ekwipunek (zob. załącznik nr 2).

Uwaga: Aby ułatwić graczom grę można dodać do listu Ossendowskiego dodatkowe szczegóły dotyczące domniemanego Zamachowca, np. informacje o jego wyglądzie, nazwisku czy pochodzeniu.

PRZEZ MONGOLIĘ

W tej części Bohaterowie przemierzają Mongolię. Ich celem jest zdobycie informacji o Zamachowcu i dotarcie do Krwawego Barona.

Gracze mogą się zdecydować na jedną z trzech dróg zaznaczonych na mapie:

1. droga przez strefę równin i lasu - niebezpieczna z uwagi na grasujących tu bandytów.
2. przez płaskowyż i step
3. przez pustynię i step.

Podczas wędrówki MG powinien wprowadzić kilka spotkań i zdarzeń z poniższych propozycji.

BN, których można spotkać po drodze:

Bolszewiccy dezerterzy - grupa kilku żołnierzy w znoszonych, dziurawych mundurach Armii Czerwonej. Udają chęć ucieczki, obozują nieopodal rozwidlenia drogi na granicy zagajniku, wypytują o drogę na wschód aby się uwiarygodnić. Są gościnni, częstują herbatą - tak naprawdę to ludzie zamachowcy pozostawieni do zabezpieczenia tyłów. W nocy dokonają próby zabicia Bohaterów. Jeśli BG rozbroją lub w inny sposób unieszkodliwią dezerterów, mogą zmusić ich do wyjawienia planów Zamachowca lub zdradzenia jakiegoś znaku szczególnego w jego wyglądzie (np. pieprzyk na lewym policzku, jednooki, wyjątkowo wysoki, kobieta).

Szaman - sędziwy, nieco mrukliwy i zgorzkniały mężczyzna, którego można spotkać w stepie. W skupieniu, schylony i zamyślony szuka pewnych ziół, które mogłyby uśmierzyć starczy ból. Jeśli BG odszukają dla niego liście przytulii wonnej, gotów jest im udzielić schronienia w jego jurcie (jeśli BG tego potrzebują) lub wykonać z nimi **Wędrówkę Po Śladach**. Polega ona na wejściu w mistyczny trans - po spożyciu Szamańskiego Kumysu - który pozwala przez kilka chwil odczuwać świat zmysłami konkretnego zwierzęcia (widzieć, słyszeć lub czuć to co np. koń lub wielbłąd oddalony nawet o setki kilometrów). W kumysie musi znaleźć się włos danego osobnika. Jeśli BG mieli wcześniej styczność z Zamachowcem mogą w ten sposób go namierzyć.

Pasterz z rodziną - na okolicznych pagórkach pojawiają się mężczyźni - młodzi i starzy. To pasterska rodzina, której zerwał się z łańcucha seter - baran będący jednocześnie duchem opiekuńczym klanu. Starszy klanu prosi BG o to by odszukali to niezwykle cenne zwierzę, inaczej całej rodzinie grozi wielkie nieszczęście i gniew bogów. Zwierzę można poznać po charakterystycznej czarnej plamie między oczami. W zamian za pomoc rodzina oferuje nocleg i pożywienie oraz informacje. W ich jurcie kilka dni temu nocował dziwny człowiek - biały, czyli Rosjanin (z cechami wyglądu lub charakteru określonymi przez MG).
Zaginiony baran mógł zostać porwany przez okoliczne plemię, złapany na pożywienie przez ww. dezerterów lub zagryziony przez wilki. Jeśli nie uda się go odzyskać, BG mogą zawsze poprosić szamana o naznaczenie nowego zwierzęcia seterem.

Klasztor Dżołchan Ude - stoi na wyniosłym wzgórzu na prawo od drogi wiodącej z zachodu na wschód, w kierunku Urgi. Kiedyś był kwitnącym centrum pielgrzymkowym dla pobożnych Mongołów. Rok temu został jednak splądrowany i spalony przez bolszewickich dywersantów. Wszyscy uważają, że jest opuszczony. Może więc być schronieniem dla BG. Tylko, czy będą mieć na tyle odwagi by spędzić noc z duchami zamordowanych mnichów?

Karawana kupców/pielgrzymów - w zależności od potrzeby i poprzednich wyborów, BG mogą spotkać grupę kupców wyruszających z **Karawanseraju** i zmierzających do Urgi lub pielgrzymów udających się do klasztoru Muren-Kure. Karawana przemierza pustynię i obawia się ataku Hunhuzów. W zamian za ochronę gotowa jest podzielić się zapasami oraz udzielić odpowiedzi na kilka pytań (np. w sprawie Zamachowca). Pielgrzymi mogą także rozpoznać w jednym z BG Wcielonego Buddę.

Chińscy bandyci - Hunhuzi - przemierzają głównie południową część regionu. Są bardzo okrutni i mściwi. Ich głównym celem jest wytropienie karawany kupców/pielgrzymów, która planują obrabować.

Klasztor Muren-Kure znajduje się w dolinie nieopodal Świętego Jeziora. Zamieszkany jest przez buddyjskich mnichów, którzy oczekują przybycia karawany pielgrzymów, wśród których jest pewien bardzo ważny uczeń - być może przyszły święty mąż. Mnisi mogą poprosić BG by odnaleźć oczekiwaną karawanę i bezpiecznie ją doprowadzić pod mury klasztoru (o ile BG nie dotarli do klasztoru właśnie z nią). W pobliskiej osadzie można dokonać prostych zakupów.

Zwiad Barona - nim BG dotrą do Urgi mogą trafić na żołnierzy Barona Ungerna. Są bardzo podejrzliwi, zadają trudne pytania weryfikacyjne, są wyczuleni na ciekawskich (tych, którzy zbyt szybko wypytują o Barona). Ich zadaniem jest złapanie wszystkich podejrzanych, którzy mogą zagrozić planom Barona. Można

ich przekonać okazując list Ossendowskiego lub opowiadając o dezerterach (a nawet ich przekazać).

Piękna kobieta przy mongolskim grobowcu - podróżującym przez pustynię może okazać się Ukochana Wodza, czyli duch żony Czyngis Chana. Od wszystkich podróżnych oczekuje opowieści o wielkich miłościach, tęsknocie i wierności. Usatysfakcjonowana wskazuje bezpieczną drogę lub źródło czystej wody. Wyśmiewającym jej miłość lub lekceważącym uczucia okazuje gniew - wskazuje drogę pełną skorpionów, ruchomych piasków i burzy piaskowej.

Pole bitwy - na północ od Urgi rozciąga się pobojowisko pełne kości i ciał ludzi oraz zwierząt, porzuconej broni i zniszczonych dział. Kilka miesięcy temu żołnierze Barona odparli tu atak bolszewików. Nieopodal można spotkać starszą kobietę podpieraną przez dwójkę dzieci. To matka oficera, który zginął w tej bitwie. Kobieta boi się wejść na pobojowisko aby odnaleźć ciało syna. Musi go należycie pochować by zaznał po śmierci spokoju. Jeśli BG odnajdą go i przyniosą do kobiety, ta wstawi się za nimi w Urdze, z której pochodzi.

Stara kopalnia węgla - pracują w niej biedni mongolscy wieśniacy (biedaszyby). Baron Ungern zlecił wydobycie węgla wszelkimi możliwymi sposobami. Za kilka dni ma wizytować miejsce by sprawdzić, jak idą prace nad reaktywacją kopalni. Umorusani czarnym pyłem błagają BG o pomoc. Kilkunastu ich towarzyszy zasypało w jednym z chodników. Oni nie mogą wejść bo rozgniewali by tym samym Demona Podziemi. BG mogą podczas poszukiwań odkryć, że tragedię spowodowała eksplozja ładunków wybuchowych - ktoś zdetonował bombę przygotowaną zapewne na wizytę Barona. Biedni górnicy stali się ofiarą zamachu na Barona. Czy kopalnia jest już jednak bezpieczna? Odkrycie to może pomóc uwiarygodnić się w oczach ludzi Barona i doprowadzi do spotkania z nim.

U BARONA

W tej części Bohaterowie spotykają się z Krwawym Baronem w Urdze i próbują uchronić go przed zamachem. Wątki, które można wykorzystać w tworzeniu siedziby barona:

- ulubiony rosyjski dostawca tytoniu i jego sklep w Urdze;
- nowy adiutant; czy jest osobą godną zaufania?
- klasztor, w którym Baron jest czczony jako osoba boska
- samochód Barona - wielka atrakcja dla mieszkańców Mongolii; brak części zamiennych

- konferencja prasowa zapowiedziana przez Barana - szansa na spotkanie dziennikarzy z innych krajów

Zamachowiec zapewne podawał się za nowego adiutanta, kucharza, kierowcę, dyplomatę, naukowca lub ochotnika. Wszystko po to aby móc dostać się w pobliże Barona. Dodatkowo przygotowywał po drodze pułapki na Barona (np. w kopalni). A może Zamachowiec skradł tożsamość któregoś z BG i dotarł do Urgi przed nim?

W finałowej części gry BG powinni zdobyć zaufanie Barona i uchronić go przed zamachem.

KLIMAT MONGOLII

Przy tworzeniu przygód w Mongolii można skorzystać z poniższych uwag dotyczących wierzeń mongolskich:

- Świat Mongoła dzieli się na męski, uporządkowany - **Step i Niebo**; oraz zły, chaotyczny i kobiecy - **Las**.
- **Las - Syberia** - zła, chaotyczna i kobieca. Gracze przyszli z Lasu, są więc posłańcami chaosu;
- W Stepie są tylko stada zwierząt (konie, owce, kozły, wielbłądy, renifery, jaki) i jurty. Bardzo nieliczne "miasta". Urga (Ułan Bator) wygląda jak skupisko drewnianych namiotów otoczone płotem.
- **Zwierzęta** są najważniejszym elementem świata Mongoła. Koń pozwala się przemieszczać, ale jest też najbardziej niebiańskim stworzeniem. Zwierzęta dają mleko, mięso i skórę. Z wnętrzności zwierząt się wróży. Mleka zwierząt używa się do rytuału pokropienia.
- Zwierzęta zostają ***seterami***, czyli totemami opiekuńczymi. Pełnią tę rolę za życia. Wybiera je szaman. To ważny obrzęd. Może wyglądać tak, że Mongoł udaje się do świątyni, a tam szaman opisuje mu umaszczenie i wygląd konia ze stada Mongoła z dużą dokładnością. "To jest twój seter!". Szaman opisuje zwierzę, chociaż go nie widzi. Po śmierci nadal mogą służyć właścicielowi - wypatroszone przed jurtą. Nie wolno na nich jeździć!
- Zmarły seter: może w formie totemu być czczony w jurcie. Mongołowie mogą opowiadać o swoim zmarłym seterze tak jak my o naszych przodkach. Mogą opowiadać sobie opowieści o swoich zwierzętach. Może kojarzą każdą sztukę ze swojego stada? Mają na nie jakieś imiona?
- Zwierzęta dzielą się na te o "ciepłym oddechu" i "zimnym oddechu". Te o ciepłym oddechu są szanowane, niebiański. Gorący oddech mają koń i baran. Zimny oddech ma kozioł. Oddech można przenosić z jednego zwierzęcia do drugiego. Trzeba zbliżyć twarz do zwierzęcia i wciągnąć jego oddech.
- Święte zwierzęta, setery, odróżniają się wstęgami błękitnymi. Możemy przyjąć, że przedmioty totemiczne są wyróżnione błękitnymi wstęgami.

- Oprócz stada są i inne zwierzęta. Ptaki, orły, jastrzębie. Są też potworne stworzenia legendarne: mongolski robak śmierci.
- Religią od wieków jest szamanizm. To jest stan domyślny. Są jednak także buddyści i buddyjskie świątynie. Buddyjski kapłan = lama. Kolory, którymi Mongołowie określają świat: buddyzm jest "żółty", a szamanizm "czarny". Kult **Wiecznego Błękitnego Najwyższego Nieba**, **Tengri** Chan. On ustala długość życia ludzi i zwierząt.
- W świątyniach kapłani piszą "językiem bogów". Jest to szyfr, niezrozumiały dla niewtajemniczonych.
- Szamani przywołują przodków i zmarłych
- Pije się kumys - sfermentowane mleko klaczy.
- w Mongolii jest tylko lato i zima

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



WYPOSAŻENIE

ARESZTOWANY

Francuzka, Sophie Laurant

Aktorka

Mam 30 lat i jestem Francuzką. Moja kariera w kraju ojczystym nie rozwijała się pomyślnie, więc wraz z mężem, również aktorem, przyjęłam zaproszenie moskiewskiego teatru i przeniosłam się do Rosji. Przez kilka sezonów grałam w interesujących sztukach. Dobrze zarabiałam, pomimo trwającej Wielkiej Wojny. Poznałam wielu rosyjskich arystokratów.

Gdy jednak wybuchła Rewolucja, wszystko się zmieniło. Moje znajomości ze śmietanką towarzyską Moskwy nie podobały się bolszewikom. Wraz z mężem postanowiliśmy uciekać, a dla niepoznaki rozdzieliliśmy się. Nasze spotkanie miało nastąpić we Władywostoku. Tu jednak zostałam rozpoznana i aresztowana. Trafiłam do więzienia oskarżona o szpiegostwo.

Krzepa 3	Skupienie 3	Mądrość 4
Walor:	**Walor:**	**Przywara:**
Charakteryzacja	.....	.....

WYPOSAŻENIE



ARESZTOWANY

Polak, Antoni Gruszka

Dezerter

Mam 28 lat. Sześć lat służyłem w rosyjskiej armii. Podczas Wielkiej Wojny zdarzało mi się wykłócać z dowództwem i bić z kompanami z oddziału. Wiele miesięcy spędziłem w karcerze, czyli wojskowym więzieniu. Na tyłach armii pełniłem najgorsze zadania.

Gdy wybuchła Rewolucja, odszedłem z wojska. Bolszewicy obiecywali ludziom zmiany, ale sami wprowadzili jeszcze gorszy terror. Dlatego nie chcę już mieć nic wspólnego z Rosją. Pragnę uciec od niej jak najdalej. Niestety, podczas mojej ucieczki na Wschód zostałem złapany i aresztowany. Bolszewikom nie spodobało się moje polskie pochodzenie. Tak trafiłem do więzienia w Irkucku.

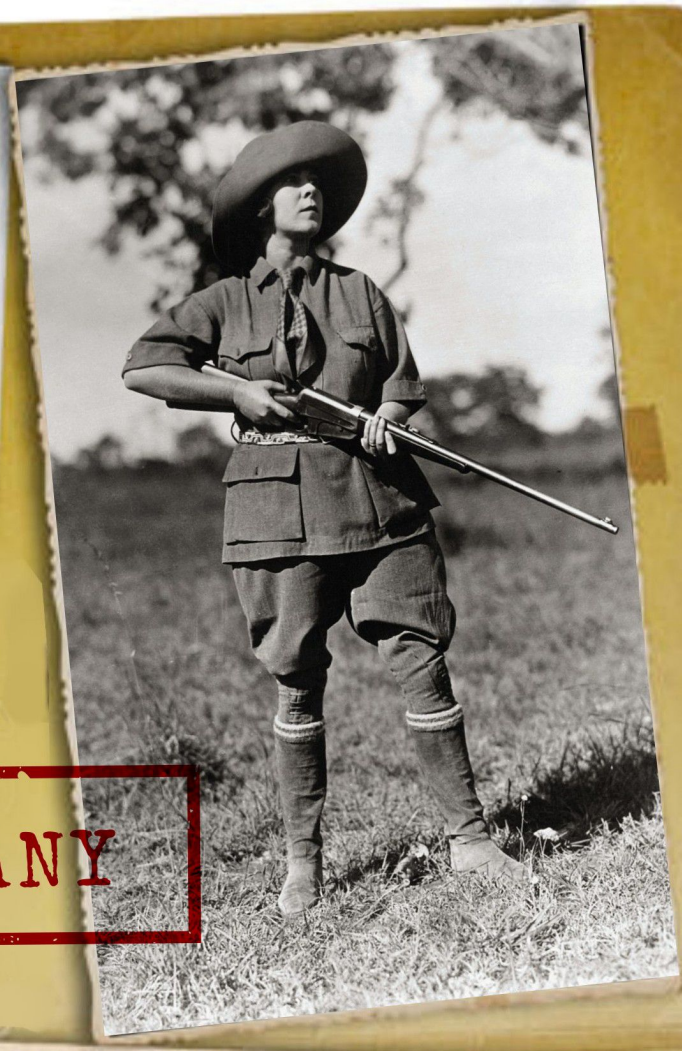
Krzepa 5 | **Skupienie** 4 | **Mądrość** 2

Walor: *Stalowe pięści*

Walor: .....

Przywara: .....

WYPOSAŻENIE



ARESZTOWANY

Rosjanka, Wiera Holszańska

Hrabina

Mam 34 lata i jestem Rosjanką o polskich korzeniach. Pochodzę z arystokratycznej rodziny. Mój ojciec był wielkim posiadaczem ziemskim oraz właścicielem kilku przedsiębiorstw. Matka, zawsze ubrana według najnowszej mody, była duszą towarzystwa na balach w Petersburgu. Nigdy nie mogłam się z nią dogadać - wolałam męskie rozrywki, jak jazda konna i polowanie.
Te umiejętności ocaliły mi życie.

Gdy wybuchła Rewolucja, pałace mojej rodziny zostały splądrowane, a rodzice trafili do więzienia, gdzie najprawdopodobniej zostali straceni. Mnie udało się uciec w męskim przebraniu oraz fałszywympaszportem i dołączyć do grupy żołnierzy, zdecydowanych na walkę z Rewolucją. Byłam gotowa bić się z bronią w ręku. Chciałam przyłączyć się do oddziałów antyrewolucyjnych stacjonujących na Syberii. Niestety w Irkucku zostałam rozpoznana przez jednego z bolszewickich komisarzy. Tak trafiłam do więzienia.

Krzepa 4

Walor:

Strzelec

Skupienie 4

Walor:

.....

Mądrość 3

Przywara:

.....

WYPOSAŻENIE



ARESZTOWANY

Oficer

Polak, Stanisław Stankiewicz

Mam 40 lat. Urodziłem się w Krakowie. Dziad i ojciec nauczyli mnie patriotyzmu. W młodości wstąpiłem do austro-węgierskiego wojska, zawsze jednak miałem nadzieję, że kiedyś będę mógł walczyć o polską niepodległość.

Podczas Wielkiej Wojny trafiłem do rosyjskiej niewoli. Na szczęście udało mi się uciec i dołączyć do wojska, które Polacy tworzyli na Syberii. Rozumieliśmy, że Rewolucja i bolszewicy to zagrożenie dla całego świata, w tym dla odrodzonej ojczyzny. Biliśmy się z bolszewikami w rosyjskiej wojnie domowej. W decydującej bitwie osłaniałem swych żołnierzy do końca. Zostałem ranny i Rosjanie mnie pojmali. Tak trafiłem do więzienia w Irkucku.

Krzepa 4

Walor:

Siła spokoju

Skupienie 4

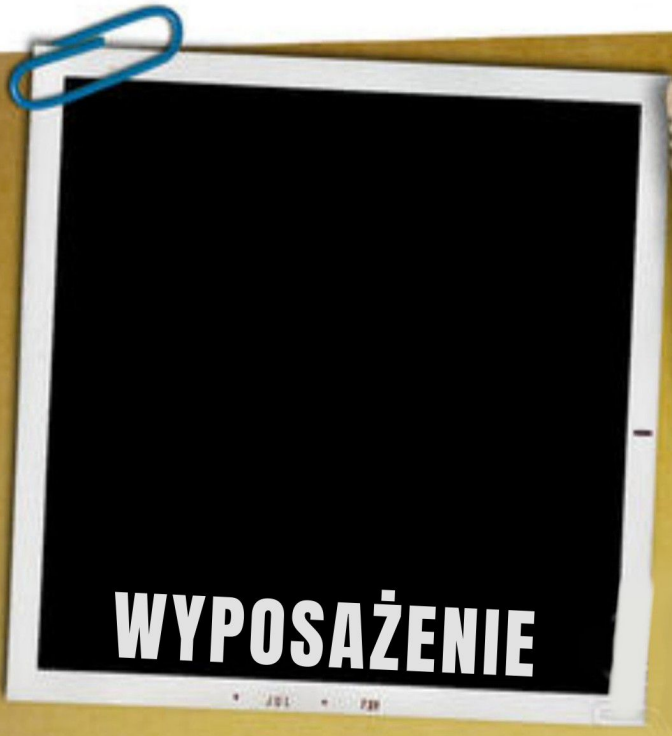
Walor:

.....

Mądrość 4

Przywara:

.....





ARESZTOWANY

Ukrainka, Olena Baranowska

Pielęgniarka

Mam 27 lat i jestem Ukrainką, córką kijowskiego przedsiębiorcy. Rodzice wychowywali mnie według postępowych zasad i zachęcili do nauki i zdobycia zawodu. Postanowiłam zostać pielęgniarką. Fach przydał się, gdy wybuchła Wielka Wojna. Pomagałam w leczeniu rannych i przez kilka lat naoglądałam się więcej strasznych scen, niż niejeden mężczyzna w całym swoim życiu.

Gdy wybuchła Rewolucja i Imperium Rosyjskie się rozpadło, zostałam patriotką nowopowstałego ukraińskiego państwa. Niestety, gdy Kijów został zdobyty przez bolszewików, zostałam uznana za wroga ludu. Chciano mnie rozstrzelać, ale ostatecznie odesłano mnie do więzienia w Irkucku, na dalekiej Syberii.

Krzepa 3

Walor:

Pierwsza pomoc

Skupienie 3

Walor:

.....

Mądrość 4

Przywara:

.....



WYPOSAŻENIE

ARESZTOWANY

Polak, Jan Dobrzyński

Poszukiwacz złota

Mam 24 lata i jestem potomkiem polskich zesłańców. Urodziłem się nad Bajkałem. Jestem przyzwyczajony do ekstremalnych warunków życia. Prymitywna chata, szałas, a nawet jama w ziemi pozwala mi egzystować w dziczy. Jestem wybornym myśliwym i tropicielem, ale przede wszystkim zajmuję się poszukiwaniem złota w syberyjskich rzekach. Wielotygodniowe wędrówki po tajdze nauczyły mnie życia nomada. Umiem rozpalić ogień podczas najgorszej zamieci i zdobyć pożywienie na pustkowiu. Znam też pogranicze mongolskie i kilka słów w każdym z języków zamieszkujących je ludów.

Do więzienia w Irkucku trafiłem z powodu ludzkiej zawiści. Bolszewicy chcieli wydobyć ode mnie informację o znalezionym przeze mnie złocie. Gdy nie udzieliłem ich tej informacji, najpierw mnie pobili, a następnie wtrącili do aresztu.

Krzepa 3

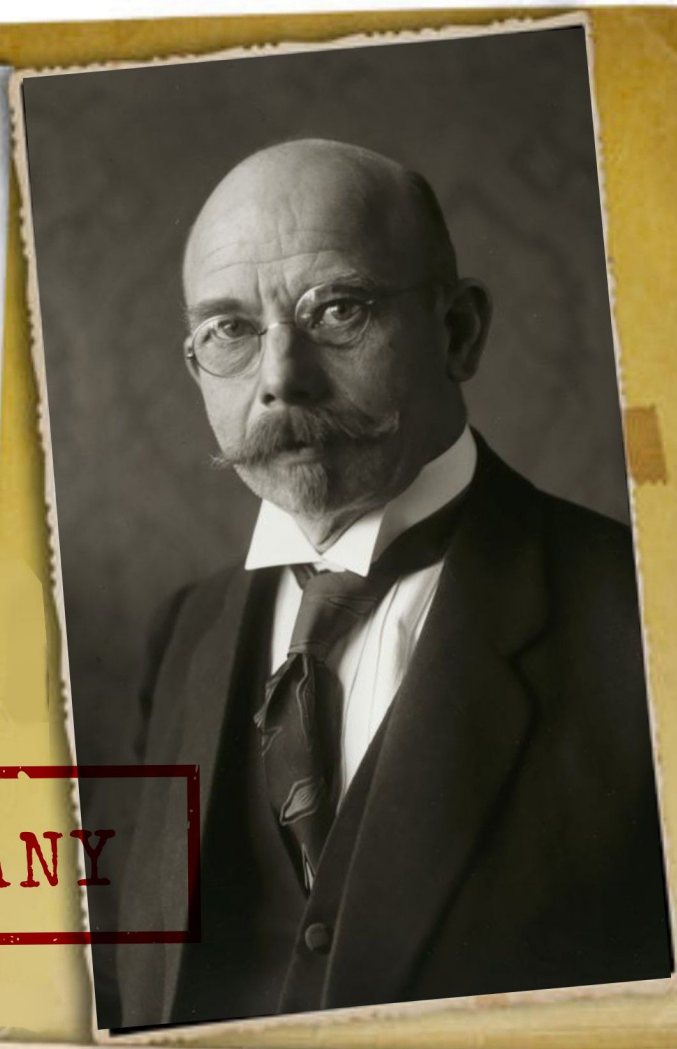
Walor:
Tropiciel

Skupienie 6

Walor:
.....

Mądrość 3

Przywara:
.....



WYPOSAŻENIE

ARESZTOWANY

Polak, Kajetan Bratek

Profesor

Mam 55 lat. Urodziłem się z Miechowie, ale całe dorosłe życie spędziłem w Petersburgu. Zostałem profesorem tamtejszego uniwersytetu. Przez lata wykładałem biologię, a zwierzęta to moja pasja. Wyspecjalizowałem się w temacie fauny azjatyckiej części Imperium Rosyjskiego. Często brałem udział w wyprawach naukowych, podczas których badałem ciekawe gatunki.

Jak dotąd nie angażowałem się w sprawy polityczne. Nie wierzyłem, że Polska kiedykolwiek odzyska niepodległość. Gdy jednak się to stało, bardzo się ucieszyłem. Radosna wieść dotarła do mnie, gdy przebywałem na wyprawie naukowej w Irkucku. Niestety, bolszewicka Rewolucja dotarła także tutaj. Szybko okazało się, że w środowisku akademickim mam, jako Polak, wielu wrogów, którzy wydali mnie bolszewikom. Zostałem aresztowany.

Krzepa 2

Walor:

Zoolog

Skupienie 3

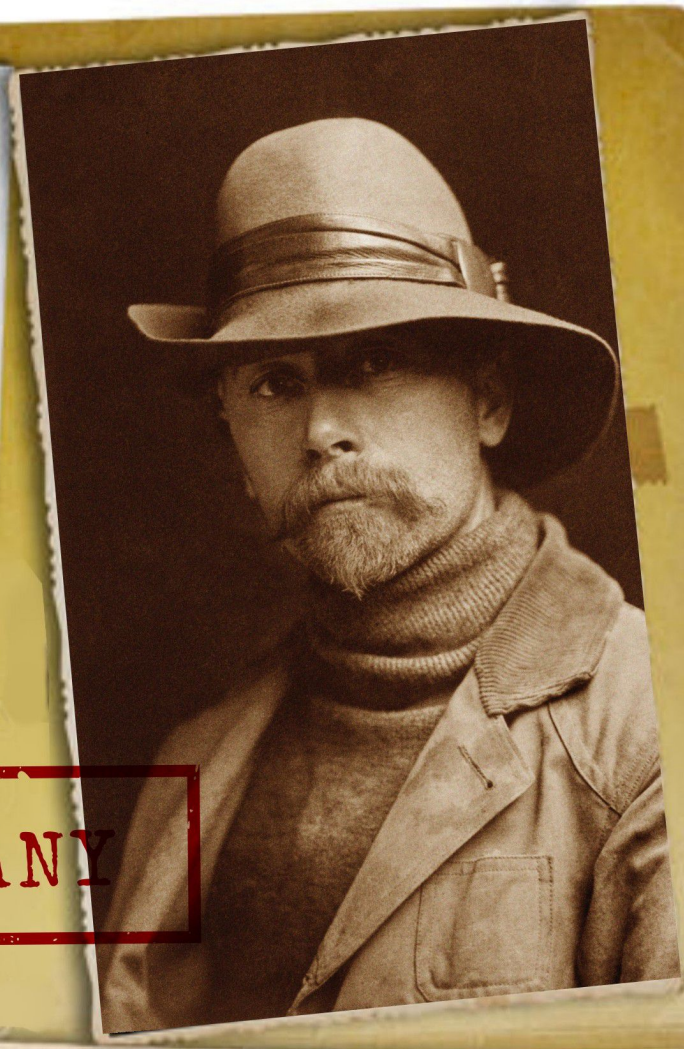
Walor:

.....

Mądrość 6

Przywara:

.....



WYPOSAŻENIE

ARESZTOWANY

Amerykanin, Bobby Johnson

Reporter

Mam 36 lat i jestem obywatelem Stanów Zjednoczonych. Już jako dziecko pragnąłem przeżywać niezwykłe przygody. Zająłem się dziennikarstwem, a w okresie Wielkiej Wojny pracowałem w Europie jako korespondent wojenny. Miałem dostęp do najnowszych cudów techniki. Jako reporter mogłem korzystać z automobilu oraz aeroplanu. Dobrze poznałem tajemnice tych maszyn i niejedną awarię naprawiałem samodzielnie.

Jestem człowiekiem odważnym i zawsze gotowym na nowe wyzwania, więc gdy w Rosji zaczęła się Rewolucja, postanowiłem się tam udać, by na bieżąco śledzić wydarzenia. W wyniku wojennej zawieruchy znalazłem się wśród Polaków, tworzących własne wojsko na Syberii. Na własne oczy obserowowałem przegraną bitwę, którą stoczyli z bolszewikami. W tych okolicznościach zostałem aresztowany przez bolszewików i trafiłem do więzienia w Irkucku.

Krzepa 3

Walor:

Mechanik

Skupienie 4

Walor:

.....

Mądrość 5

Przywara:

.....

CKM Maxim

ogień zaporowy





Nahajka +1

Lina



Haczyki na ryby



Dubeltówka myśliwska



+1

Lornetka

Testy Skupienia (wypatrywanie)+2



Legitymacja członka partii bolszewików

Testy Mądrości (charyzma) +2



POCZĄTKOWY

Bandaże, igła i nici

Testy Mądrości (leczenie) +2



POCZĄTKOWY

Mundur bolszewika



Sprasowana herbata



Whisky

Redukuje 1 Punkt Stresu



Siekiera



+2

Order

Testy Mądrości (charyzma) +2



POCZĄTKOWY

Składany nożyk



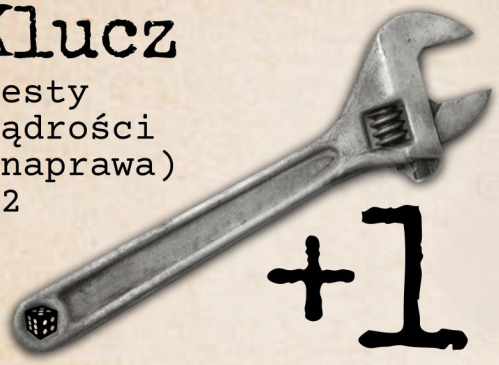
+1

Łatwy do ukrycia

POCZĄTKOWY

Klucz

Testy Mądrości (naprawa) +2



+1

POCZĄTKOWY

Zapalniczka



POCZĄTKOWY

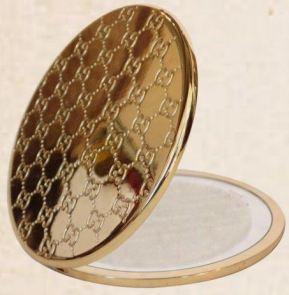
Trucizna

W małej dawce paraliżuje, w dużej zabija



POCZĄTKOWY

Lustereczko



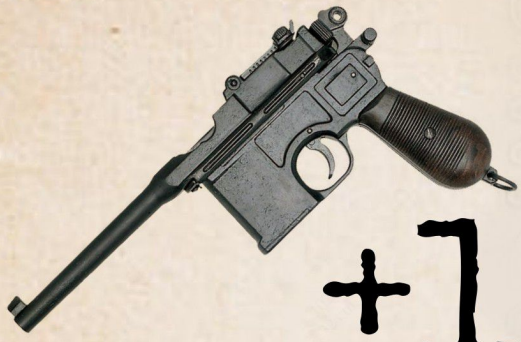
POCZĄTKOWY

Karabin Mosin



+2

Pistolet Mauser



+1

Nóż



+1

Szaszka



+3

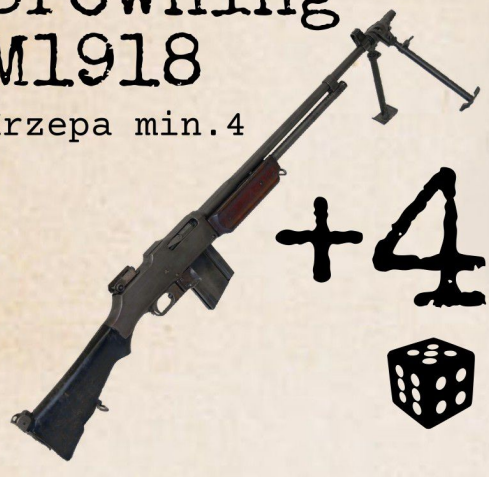
Granat

zadaje obrażenia w promieniu 10 metrów



Browning M1918

Krzepa min.4



+4


granica
klan Tumen
Pole bitwy
klan Yürki
klasztor Dżołchan Ude
Stara kopalnia
Opuszczona osada
Misja baptystów
Urga
Grobowiec Czyngis Chana
Przełęcz Umarłych
Święte Jezioro
klan Khaad
klasztor Muren-Kure
Obóz
Karawanseraj
Osada Hutag-Undur
Pustynia

ОК 3.План 373 ч

// ПЛАНЪ ГОРОДА ИРКУТСКА.

Изданіе Иркутской Городской Управы.

Масштабъ въ 1 англ. дюймѣ 125 саж.

ОБЪЯСНЕНІЕ ПЛАНА.

1. Домъ Ирк. Воен. Генералъ-Губернатора.
2. Канцелярія Ирк. Воен. Генералъ-Губернатора.
3. Золотосплавочная Лабораторія.
4. Иркутское Юнкерское училище.
5. Харлампіевская церковь и богадѣльня Трапезниковъ.
6. Иркут. Отд. Попеч. о слѣпыхъ и школа слѣпыхъ.
7. Маріинская община Сестеръ Милосердія.
8. Троицкая церковь.
9. Город. нач. учил. Кладищевой „Троице. Отд."
10. Чудотворская церковь.
11. Таможня.
12. Пивоваренный заводъ Балаженскаго.
13. Бани Курбатова и Русскова.
14. Город. богадѣльня имени Сибирякова.
15. 1-я Полицейская и пожарная части и Город. Полицейское Управленіе.
16. Иркутская Городская Управа и безплатная читальня.
17. Почтово-телеграфная контора и телефонная станція.
18. Воспитательный домъ Базанова.
19. Школа „Дѣтскій Садъ."
20. Александро-Маріинское Город. V кл. училище
21. Ирк. Губерн. мужская гимназія.
22. Иркут. Отд. Государ. Банка.
23. Тяжинская церковь.
24. Городская ветеринарная и санитарная станція.
25. Иркутское Губернское Казначейство.
26. Церков.-приход. школа имени арх. Вениамина.
27. Спасская церковь.
28. Городской скверъ.
29. Богоявленскій соборъ и домъ архіерея.
30. Иркутская Духовная Консисторія.
31. Иркутское Духов. мужское училище.
32. Иркут. женск. гимназія имени И. С. Хамиова.
33. Римско Католическая церковь.
34. Иркутское Промышленное училище.
35. Иркутское Горное училище.
36. Иркутская город. публич. библіотека.
37. Иркутская женская прогимназія имени И. С. Хамиова.
38. Иркутская гор. Михѣевская лечебница и аптека.
39. Дѣтскій пріютъ Императрицы Маріи Ѳеодоровны.
40. Иркут. Отд. Сибирскаго Торговаго банка.
41. Иркутскій город. банкъ Е. Медвѣдниковой.
42. Иркут. Отд. Русско-Китайскаго банка.
43. Мелочной базаръ.
44. Иркут. Суд. Палата и Окружный Судъ.
45. Городской ломбардъ.
46. Владимірская церковь.
47. Город. мѣщан. Солдатская больница.
48. Городской полежный домъ.
49. Город. начал. учил. имени А. В. Кладищевой.
50. Александровскій дѣтскій пріютъ.
51. 2-я полиц. и пожарная части.
52. Иркут. Окруж. Интендантское Управленіе.
53. Город. Синельниковскій садъ.
54. Иркут. Губ. Управ. и домъ Иркут. Губернатора.
55. Иркут. пріют. школа Сибир. Кадет. Корпуса.
56. Иркут. Губер. Жандар. Управленіе.
57. Пріютъ крестьянскихъ дѣтей.
58. Транспиніевское ремесленное училище.
59. Преображенская церковь.
60. Церковно-приходская школа Розонова.
61. Сиропитательный домъ Е. Медвѣдниковой.
62. 3-я пожарная часть.
63. Город. нач. учил. Императора Александра III.
64. Синагога.
65. Ияково-Александров. общ. Сестеръ Милосердія.
66. Благовѣщенская церковь.
67. Город. начал. училище Пономарева.
68. Управленіе Забайкальской желѣзной дороги.
69. Иркутская Ремесленная Управа.
70. Гостиница „Амурское подворье."
71. Управленіе Воен. Начал. и казармы конвойн. команды.
72. Дешевая столовая и богадѣльня благотворит. общ. „Утоли моя печали".
73. 3-я полиц. часть и Добровол. пожар. общество.
74. Иркутское Общественное собраніе.
75. Кирха
76. Гостиница „Метрополь."
77. „ „Россія."
78. „ „Дено."
79. Крестовоздвиженское город. начал. училище.
80. Казармы Иркут. и Енисейскаго резервныхъ пѣхотныхъ батальоновъ
81. Институтъ благородныхъ дѣвицъ Николая I-го.
82. Музей Восточно-Сибирск. Имп. Геогр. Общ.
83. Иркут. граждан. Куяновская больница.
84. Женская фельдшерская школа.
85. Богадѣльня Лаврентьева
86. Крестовоздвиженская церковь.
87. Іерусалимская церковь.
88. 4-я Полицейская и пожарная части.
89. Продовольственные магазины.
90. Нагорное городское начальное училище.
91. Магнитно-метеорологическая обсерваторія.
92. Безплатная народн. читальня Потанинской.
93. Мечеть.
94. Успенская церковь.
95. Еврейское училище.
96. Иркут. Духовная Семинарія и образц. школа.
97. Успенское и Преображенское гор. нач. учил.
98. Иркутская Дисциплинарная рота.
99. Казармы Иркутской Казачей Сотни.
100. Ивано-Матренинская дѣтская больница.
101. Начальное учил. для дѣвоч. Н. В. Сукачевой.
102. Богадѣльня Н. В. Сукачевой
103. Архіерейская дача.
104. Пивоваренный заводъ Полозникова.
105. Лѣсопильный заводъ насѣк. Ягорова.
106. Никола-Ивановѣнская церковь.
107. Начал. городское училище Св. Владимира.
108. Мукомольная пѣтр. вальц. Бр. Кузнецовыхъ.
109. Дача Сиропитал. Дома Е. Медвѣдниковой
110. Церковь Св. князя Владимира.
111. Дача Николаевскаго Инст. благород. дѣвицъ.
112. Церковь Казанской Божіей Матери.
113. Ремесленно-Слободское город. начал. учил.
114. Иркутскій тюремный замокъ.
115. Пивоваренный заводъ Дорофеева.
116. Ремесленно-воспит. заведеніе Трапезниковъ.
117. Иркутскій Военный Госпиталь и фельдшер. воен. училище.
118. Иркутская учительская семинарія.
119. Иркутское епархіальное женское училище.
120. Знаменское гор. нач. мужск. и женское учил.
121. Покровская церковь.
122. Артиллерійскій складъ.
123. Пивоваренный заводъ Сошникова.
124. Пивоваренный заводъ Чижевскаго.
125. Миловаренный заводъ Борухсова.
126. Начал. учил. имени Пономарева.
127. Лѣсопильный заводъ Кравца.
128. Городъ. скотобойня и асенив. обозъ.
129. Колонія малолѣтнихъ преступниковъ.
130 Казенный винный складъ.

Составлялъ и чертилъ Н. Алексиковичъ въ 1903 г.

Объясненіе къ границамъ участковъ Мир. Судей:
1-й уч. Вся 1-я полиц. часть съ Глазковск. предмѣст.
2-й уч. Уголъ между Большой, Ивановской ул. и устьемъ р. Ушаковки и все Знаменское предмѣстье.
3-й уч. 3-я полиц. часть въ границахъ линіи, означенной участки Мир. Судей.
4-й уч. Часть 2-й полиц. части между Подгорной, Рудянской, Матренинской и Саломатовской ул. част. 2-й полиц. части между Саломатовской и Большой ул. и вся 4-я полиц. часть.

Условные знаки:
- Фунгусов Кварталы
- Проектир. кладбище
- Плотина
- Каменные по обад. пост. Бор. Фунг.
- Деревян. Кварталы
- Горелые Кварт. въ пожаръ 1879 г.
- Линія городск. Заборовъ
- Вода
- Кольонки
- Сады
- Кладбища
- Линія мостовъ
- Рядовъ
- Тротуаровъ
- Булыжн. дороги
- Желѣз. дороги
- Ходъ Мир. Судей

ОК 3. План 373 ч

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.