

# Przygoda w Mongolii

scenariusz RPG inspirowany prozą F. A. Ossendowskiego  
aut. Hanna Wójcik,  
red. Urszula Wrona,  
2022

**Inspiracja:** *Przez kraj ludzi, zwierząt i bogów (konno przez Azję Centralną)*

Pomysł na scenariusz narodził się pod wpływem powieści Ossendowskiego, poświęconej jego przygodom w Mongolii podczas rewolucji bolszewickiej.

**Bohaterowie:** por. niżej str. 14

**Ekwipunek:**

-26 karteczek z przedmiotami w tym:

**12 obowiązkowych:** gliceryna, kwas azotowy, lornetka, jednorazowa siekiera, nóż, mocna lina, sprasowana herbata (można nią np. płacić), zapalniczka, mundur bolszewika, pistolet lub rewolwer Remington – zużywa 1 nabój = +1 celność, nożyce do metalu, młotek

**14 do losowania** np: 2 Lampy naftowe (odejmują -1 poziom stresu w ciemnych miejscach), szkło powiększające, 2 rewolwery Remingtony – zużywają 1 nabój = +1 celność, Karabin Mannlicher – zużywa 2 naboje = +2 celność, dodatkowa sprasowana herbata (można nią np. płacić), dodatkowe zapalniczki, kompas (pomaga odnaleźć właściwą drogę), torba (np. aby postać z przywarą: Psuj mogła schować swoje rzeczy), składany namiot, wsuwka, kawa +2 godziny dłużej bez snu, 2 jednorazowe siekiery

-**10 naboji do strzelania** (zależy od rodzaju broni: pistolety i rewolwery zużywają 1 nabój, a karabiny 2),

-**klucz** (będzie wykorzystywany do scenki z przekazaniem klucza do hotelu, do aeroplanu).

**Mapa:** od Irkucka do więzienia z Krwawym Baronem oraz z najważniejszymi miejscami w podróży

**Uproszczona mechanika (w tym lista Walorów i Skaz):** por. niżej str. 20

**List:**

Przyjaciele,  
Wędrowcy przyszli do mojego domu, chcą uwolnić Krwawego Barona z więzienia. Wyślę ich w dalszą drogę, ale spokojnie dogonicie ich konno. Po drodze zabierzcie ich ze sobą do więzienia.

Rosyjski:

Друзья,

Ко мне в дом пришли странники, они хотят освободить Кровавого барона из заточения.

Я отправлю их в путь, но ты легко догонишь их верхом. По пути возьмите их с собой в тюрьму.

Mongolski:

Найзууд аа,

Миний гэрт тэнүүлчид ирсэн бөгөөд тэд Цуст бароныг шоронгоос нь суллахыг хүсч байна.

Би тэднийг замд нь явуулах боловч та тэднийг морьтой амархан гүйцэх болно. Замдаа тэднийг шорон руу дагуулан яв.

## WSTĘP

### 1. Pociąg:

Przenosimy się do pociągu, którym jadą zesłańcy. Wszyscy siedzą w jednym przedziale, przedstawiają się sobie nawzajem. Wagon, w którym jadą ma 2 przedziały:

1 przedział – uzbrojony w broń strażnik pilnuje drzwi.

2 przedział – gracze.

Jest to ciemny, drewniany wagon. Światło wpada jedynie przez małe okienka, lufciki przy suficie. Wszystkie rzeczy zostały skonfiskowane graczom przez strażnika. Podróż zesłańcom się dłuży, postoje na stacjach kolejowych są bardzo sporadyczne.

Nadszedł czas do zatrzymania się na jednej stacji... Jest późna godzina dlatego z zewnątrz nie dobiegają żadne niepokojące odgłosy. Nagle zesłańcy słyszą, że niedaleko ich wagonu rozlegają się energiczne kroki – ktoś wsiadł do pociągu.

Co jakiś czas przez wszystkie wagony przechodzi kontrola – jeden ze strażników, aby sprawdzić co dzieje się u zesłańców.

Nagle jeden z nich przyszedł do przedziału graczy, lecz szybko rozpoznają, że nie jest to Rosjanin... Po karnacji, cerze i wyglądzie przypomina im on Polaka, lecz jest ubrany jak inni strażnicy. Mężczyzna jest cały zdyszany, pełen energii, ledwo może złapać oddech.

Przemawia do graczy:

- Uciekajmy z tego pociągu! Mam plan jak możemy to zrobić, przyłączcie się!

Gracze zgadzają się na ucieczkę z pociągu.

**Plan ucieczki:**

- **jednorazowe siekiery** do zrobienia dziury w podłodze,

- **klucz** do kłódki na hamulcu bezpieczeństwa

## ROZGRYWKA

**Jednorazowa siekiera:**

Są to 2 skonfiskowane rzeczy Wojciecha Stebowskiego przez strażnika pilnującego drzwi w 2 przedziale. Od Polaka dostają nóż oraz mundur bolszewika.

### **Gracz musi odzyskać siekiere z 2 przedziału:**

#### **1. Skrada się – test skupienia →**

- jeżeli wypadnie 6 – udało Ci się,
- jeżeli nie wypadnie 6 – strażnik się budzi, ale pozostaje w swoim przedziale.

#### **2. Zabicie strażnika →**

a) udało Ci się zakraść – **test skupienia** -> jeżeli wypadło 6 -> udało Ci się zabić strażnika, złamał Ci się nóż, odzyskujesz siekiery, pistolet lub rewolwer Remington oraz rzeczy skonfiskowane:

- Katarzyna Herbi – lornetka
- Magda Misiuna – sprasowana herbata
- Aleksander Gros – mocna lina

→ jeżeli nie wypadło 6 – zbyt wielka odpowiedzialność za zabicie człowieka uniemożliwia Ci zabicie strażnika, nie odzyskujesz skonfiskowanych rzeczy tylko udaje Ci się przemyścić siekiery.

b) nie udało Ci się zakraść, strażnik się obudził – **test skupienia** przy zabijaniu -2kp6.

jeżeli wypadło 6 – udało Ci się zabić strażnika, odzyskujesz siekiery, pistolet lub rewolwer Remington oraz rzeczy skonfiskowane:

- Katarzyna Herbi – lornetka
- Magda Misiuna – sprasowana herbata
- Aleksander Gros – mocna lina

-> jeżeli nie wypadło 6 – zbyt wielka odpowiedzialność za zabicie człowieka uniemożliwia Ci zabicie strażnika, udaje Ci się tylko przemyścić siekiery.

### **Klucz:**

Gdy Polak wsiadał do pociągu zauważył jeden wagon gdzie najprawdopodobniej znajduje się klucz. Drzwi są zamknięte na kłódkę, a klucz ma tylko strażnik pilnujący tego wagonu.

#### **1. Zabicie strażnika**

a) udało Ci się wcześniej odzyskać rzeczy od strażnika:

- rewolwerem – zabić, **test skupienia**
- mocną liną – związać, jest to wysoki, wysportowany mężczyzna, **test skupienia** -2kp6.

Przeszukujesz zabitego strażnika, w kieszeni jego spodni znajduje się klucz do drzwi wagonu. Otwieracie drzwi....

Zauważacie, że klucz do hamulca wisi wysoko przy suficie i pilnuje go wielki pies.

- Zabić psa – jest to duży pies, próbujący was ugryźć, **test skupienia** -2kp6.
- Iść po jedzenie dla psa do bufetu:

Katarzyna Herbi może się przebrać w mundur bolszewika.

Rozmowa z kucharzem -> **test mądrości**

- jeżeli wypadnie 6 – kucharz wychodzi, szpieg wpuszcza kompanów:
- + jedzenie dla psa, mogą przeszukać szafki kuchenne = +zapałki.

- jeżeli nie wypadnie 6 – po kryjomu udaje się jej przemycić tylko jedzenie dla psa.

Wracacie do wagonu, pies widać był bardzo głodny, obwąchuje jedzenie i zaczyna jeść. Bieriecie klucz (jest bardzo wysoko, nikt sam go nie dosięgnie):

Wchodzicie na siebie – **test krzepy**

- jeżeli wypadnie 6 – bierzecie klucz
- jeżeli nie wypadnie 6 – Katarzyna Herbi ma sokoli wzrok, dostrzega drabinę.

b) nie udało Ci się wcześniej odzyskać rzeczy od strażnika:

Usłyszeliście głos głodnego mężczyzny w jednym wagonie – odda wam broń z nabojem za jedzenie. Idziecie do bufetu:

Katarzyna Herbi może się przebrać w mundur bolszewika.

Rozmowa z kucharzem -> **test mądrości**

- jeżeli wypadnie 6 – wpuszcza towarzyszy, okazało się, że strażnik zapomniał waszych rzeczy na bufecie:

- Katarzyna Herbi + lornetka
- Magda Misiuna + sprasowana herbata
- Aleksander Gros + mocna lina

Znajdujecie tackę z jedzeniem i kością. Możecie przeszukać szafki kuchenne +zapałki.

- jeżeli nie wypadło 6 – po kryjomu bierze tackę z jedzeniem i kością i wycofuje się z bufetu.

Idziecie do wagonu, z którego dobiegał was głos. Dostajecie w zamian +pistolet lub rewolwer Remington. Zabijacie strażnika, przeszukujecie go, w kieszeni znajdujecie klucz do drzwi. Otwieracie wagon... Zauważacie, że klucz do hamulca wisi wysoko przy suficie i pilnuje go wielki pies:

- Zabić psa – jest to duży pies, próbujący was ugryźć, **test skupienia** -2kp6.
- Macie kość z bufetu – pies widać był bardzo głodny, obwąchuje kość i zaczyna jeść.

Bierzecie klucz (jest bardzo wysoko, nikt sam go nie dosięgnie):  
Wchodzicie na siebie – **test krzepy**  
- jeżeli wypadnie 6 – bierzecie klucz  
- jeżeli nie wypadnie 6 – Katarzyna Herbi ma sokoli wzrok, dostrzega drabinę.

## 2. Ucieczka z pociągu:

Wracacie do swojego wagonu. Robicie dziurę w podłodze (zniszczenie się 1 siekiery). Zabieracie swoje rzeczy i zatrzymujecie pociąg. W maszynie robi się zamieszanie, nikt nie wie co się stało.... Gdy strażnicy przybywają do waszego wagonu jest już za późno.

Uciekacie w stronę lasu, tak aby być jak najdalej od pociągu. Jest tam ciemno, próbujecie jak najciszej przedostać się w stronę miasta. Widzicie tylko małe prześwity lekko oświetlonych uliczek Irkucka. Bardzo ciekawi was historia Polaka i czemu wam pomaga?...

zacząć rozmowę- > **test mądrości:**

- jeżeli wypadnie 6 – odpowiada na pytania, nasłuchuje, przekazuje wam: + mapę, +klucz do pobliskiego hotelu gdzie mieszkał, (macie u niego dług wdzięczności za uratowanie z pociągu)

- **mówi o misji: uratujcie Krwawego Barona z więzienia** oraz rozkazuje wam, abyście uciekali do miasta.

- jeżeli nie wypadnie 6 – nie odpowiada na pytania, nasłuchuje, przekazuje wam: + mapę, +klucz do pobliskiego hotelu gdzie mieszkał, (macie u niego dług wdzięczności za uratowanie z pociągu)

- **mówi o misji: uratujcie Krwawego Barona z więzienia** oraz rozkazuje wam, abyście uciekali do miasta.

Biegniecie ile tylko sił w nogach. Cali zdyszani próbujecie dotrzeć do miasta. Oświetlone uliczki wydają wam się coraz bliższe... Ale ciekawi was czy biegnie wśród was Polak. Nigdzie go nie widzicie, więc odwracacie się za siebie i stajecie bez ruchu. Okazało się, że z pociągu śledzili was strażnicy i dotarli za wami do lasu. Polak najwyraźniej ich zauważył lub usłyszał i chciał was uratować, ale... sam musiał się poświęcić. Widzicie, że ten sam człowiek, który przed chwilą cały rozentuzjasmowany krzyczał do was abyście uciekali – teraz pada bez ducha na ziemię.

Jesteście cali przerażeni, ledwo możecie przełknąć ślinę. Przed wami umiera bezbronny Polak, który wcześniej was uratował i oddał za was życie. Przed oczami macie obraz, że za chwilę to samo może stać się z wami... Nie możecie oderwać nóg od podłoża... widok, który zobaczyliście przeszywa was dreszczami.

Idziecie dalej w stronę miasta -> **test skupienia** (czy odważysz się, zbierzesz siły na dalszą drogę)

- jeżeli wypadnie 6 – dałeś radę
- jeżeli nie wypadnie 6 – ktoś musi Ci pomóc

### **Docieracie do miasta**

Na lekko oświetlonej uliczce widzicie kilku przechodniów, dorożkę oraz wejście do parku miejskiego... W parku może znajdować się billboard z mapą miasta,

Woźnica dorożki może was przewieźć do hotelu – musicie mu zapłacić (np. herbatą).

### **Hotel**

Docieracie do hotelu. Jest to wysoki, wielki budynek, wyróżniający się od innych. Bez problemu znajdujecie właściwy pokój. Próbujecie przekręcić kluczyk – ledwo idzie, musicie użyć naprawdę dużej siły, ale udaje wam się.

Drzwi się uchylają i wszyscy wchodzić do środka. Jest to mały, ciemny pokój, znajduje się tam stół z porozrzuconymi kartkami i notatkami, duża szafa na ubrania oraz niewielka kuchnia z dużą ilością szafek.

Widzicie, że ewidentnie drzwiczki szafy są uchylone...:

- Otwieracie drzwiczki -> znajduje się tam skrzynia – losujecie (3 karteczki z rzeczami, 1 odkładamy), dostajecie naboje,
- Przeszukujemy szafki kuchenne. +jedzenie
- Możecie iść spać... wyruszacie w podróż zaraz o świcie.
- Wyruszacie od razu.

### **PODRÓŻ**

Idziecie drogą lecz nagle droga rozbiega się w 2 kierunki:

- Ścieżka,
- Las

Gracze wybierają kierunek.

### **Ścieżka**

Idziecie ścieżką, pogoda dopisuje. Grzeje śliczne żółte słońce. Na widnokręgu nie dostrzegacie żadnej chmurki... Nagle z podziwiania pięknych krajobrazów odrywa was przewrócone drzewo na środku ścieżki, którego nie da się w żaden sposób ominąć.

- Podnosimy drzewo -> przynajmniej 20 oczek **testu krzepy**

- Przecinamy jednorazową siekierą -> **test krzepy**

Docieracie do jeziora.

## Las

W lesie jest dużo cienia. Gęste drzewa zatrzymują promienie słoneczne. Idziecie trochę niepewnie przez las, w którym mogą się kryć dzikie zwierzęta...

Nagle na drodze z daleka widzicie, że siedzi na niej dzik. Zwierzę jest od was odwrócone, ale wygląda na to, że śpi.

### 1. Skradanie się.

Test skupienia:

- jeżeli wypadnie 6 – **test krzepy** (czy przebijesz skórę zwierzęcia) - jeżeli wypadnie 6, zabijasz dzika:

- jeżeli nie wypadnie 6 lub nie zdałeś **testu krzepy** – dzik się budzi: powrót do ścieżki.

Docieracie do jeziora.

## Jezioro

Widzicie łódkę...

- **Kradniemy** -> **test krzepy** (jeśli nam się nie uda musimy zapłacić przewoźnikowi ->)

Wsiadamy do łódki. Katarzyna Herbi (lęk przed wodą) -> **test skupienia** -1kp6.

- jeżeli wypadnie 6 – może wsiąść do łódki,

- jeżeli nie wypadnie 6 – towarzysze muszą jej pomóc lub zmusić (np. związać liną)

Płyniecie po wielkim jeziorze. Jest przyjemnie, łódka spokojnie kołysze się na falach.

- Rozkładamy żagiel -> wiatr -> Wasza łódź rozbija się o skały, zaczyna się topić, uratowaliście się, wypłynęliście na brzeg, lecz ścieżka prowadzi w dół wodospadu...

- Wiosłujemy -> nie znacie wód -> Wasza łódź rozbija się o skały, zaczyna się topić. Uratowaliście się, wypłynęliście na brzeg, lecz ścieżka prowadzi w dół wodospadu...

- **Płacimy przewoźnikowi** -> przewoźnik pozwala wam zasnąć... ale sam zasypia i wasza łódź rozbija się o skały, zaczyna się topić. Uratowaliście się, wypłynęliście na brzeg, lecz ścieżka prowadzi w dół wodospadu...

## **Wodospad**

Jest to wielki wodospad, woda płynie bardzo szybko...

Widzicie jedyną drogę po mokrych schodkach -> **test skupienia** dla wszystkich graczy:

- jeżeli wypadnie 6 – przeszedłeś bezpiecznie przez wodospad
- jeżeli nie wypadnie 6 – skręciłeś nogę, szukasz pomocy

\*jeżeli każdemu z graczy uda się test skupienia - osoba z lęk przed wodą lub zagubiony skręciła nogę z powodu swojej wady i rozkojarzenia

## **Jurta**

Widzicie niewielką jurtę przypominającą swoim wyglądem namiot wykonany z grubej, mocnej owczej wełny. W takich domkach zazwyczaj mieszkają Mongołowie.

Zauważacie, że w waszą stronę zbliża się pewien mężczyzna. Najprawdopodobniej mieszka w ukazanej jurtcie.

- **Próbujecie porozmawiać – test mądrości** (tłumaczka – mówi o misji)

Mężczyzna wpuszcza was do jurty. Jest to małe, okrągłe pomieszczenie rybaka, na ścianach wiszą wędkę, po prawej stronie stoi kominek, na podłodze znajduje się kilka materacy do spania oraz po środku jurty znajduje się niewielki stół. Mężczyzna opatruje rannych/ranną osobę. Przyrządza wam jedzenie i pozwala wam u niego zostać, przespać się.

Gracze zamykają oczy. W środku nocy tłumaczka się budzi (gracz otwiera oczy) oraz zauważa blade światło świecy na stole. Na krześle siedzi mężczyzna lecz śpi. Najprawdopodobniej zasnął przy pisaniu jakiegoś listu... Tłumaczka budzi towarzyszy (wszyscy gracze otwierają oczy).

- **Przeczytanie listu** – tłumaczka bierze list po rosyjsku (lub mongolsku) i mistrz gry czyta tłumaczenie. Okazało się, że mężczyzna mieszkający w jurtcie nie jest Mongołem lecz bolszewikiem. Wysłał list do innych Rosjan, aby was zabrali do więzienia. Odczytujecie wersję listu roboczego – list został wysłany. Zabieracie swoje rzeczy i uciekacie z jurty.

Idziecie w dalszą drogę. Z pozoru wszystko idzie dobrze, ale okazało się, że bolszewicy jednak was dogonili. Słyszycie za sobą stukot 3 pędzących, w waszą stronę, koni.



## **Walka z bolszewikami.**

### **Burza**

Nagle za wami słyszycie grzmoty. Zaczyna padać deszcz... Niedaleki las zaczyna coraz intensywniej szumieć. Podmuchy wiatru stają się coraz silniejsze. Deszcz, który przed chwilą był jedynie małą mżawką, zamienił się w niemiłosierną ulewę.

**a) Szukacie schronienia** – widzicie, napotykanie jaskinię -> są w niej kozice:

- zabijacie, **test skupienia** +jedzenie

Możecie się przespać i rano ruszyć w dalszą drogę. Na końcu ścieżki widzicie kopalnię.

- jedna osoba wypędza kozice, **test krzepy** – kozioł uderzył Cię w kolano -1kp6 w następnych testach krzepy.

Możecie się przespać i rano ruszyć w dalszą drogę. Na końcu ścieżki widzicie kopalnię.

- kontynuujecie trasę

**b) Kontynuujecie trasę** -> przemokliście, na końcu drogi widzicie kopalnię.

### **Kopalnia**

Dookoła niej rosną drzewa. Najwyraźniej została niedawno opuszczona. Widzicie zamknięte drzwi do kopalni:

- wyważyć drzwi – **test krzepy** -> jeżeli się nie uda – pomoc od strony towarzyszy

Wchodzicie do ciemnej kopalni (+ 2 poziomy stresu dla Magdy). Droga prowadzi przez długi tunel. Nagle ścieżkę przecina rzeka...

**a) Przepływacie** -> **test krzepy** (Katarzyna -1 kp6)

- jeżeli wypadnie 6 – przepływacie rzekę

- jeżeli nie wypadnie 6:

**b) Zrobienie kładki** – bierzecie jednorazową siekierę i przecinacie drzewo

Udaje wam się przepłynąć/przejsć przez rzekę. Droga rozgałęzia się na 2 strony:

-Tor z wagonikiem – ryzyko

- ciemna droga pieszo – nie ma ryzyka

W obydwóch przypadkach gracze trafiają do magazynu górniczego, gdzie znajdują się jakieś skrzynie. Za skrzyniami znajduje się tunel...

### **Podziemny tunel pod więzieniem**

Idziecie ciemnym tunelem... Idziecie, idziecie, idziecie, obawiacie się, że ten tunel nie ma końca ani drugiego wyjścia. Na szczęście (lub na nieszczęście) są to tylko przypuszczenia... Zamyśleni i zajęci swoimi myślami nie zauważacie, że za wami pojawia się 2 mężczyzn. Zakradają się za was i przykładają wam broń z tyłu głowy.

**a) Zabijacie – test skupienia**, przeszukujecie później ich rzeczy znajdujecie **+klucz do aeroplanu**.

**b) Próbujecie się porozumieć (tłumaczka) – test mądrości** – okazuje się, że mężczyźni są Chińczykami. Chcą uwolnić swoich towarzyszy z więzienia. Możecie do nich dołączyć = **+klucz do aeroplanu**.

Wychodzicie z tunelu. Widzicie więzienie.

### **WIĘZIENIE**

Jest otoczone wysokimi drzewami i murem razem z wieżami, na których stoją strażnicy z bronią.

Gliceryna + kwas azotowy = nitrogliceryna, która po podgrzaniu wybuchą.

Plan wydostania z więzienia Krwawego Barona (+towarzyszy Chińczyków):

Znaleźć się za murem więziennym, zdobyć glicerynę i kwas azotowy następnie wysadzić ścianę więzienną i odlecieć aeroplanem.

Zauważacie (lornetka), że strażnicy stoją na wieżach na zmianę. Między jedną wartą, a drugą jest 15 minut, kiedy wieża stoi bez strażników.

**a) Mocna lina – wspinacie się, test krzepy**

- jeżeli wypadnie 6 – wspinacie się na górę,

- jeżeli nie wypadnie 6 – dodatkowa 6 towarzysza może was uratować lub kolejny test krzepy innego gracza czy Cię wciągnie.

**b) Wspiąć się na drzewo**

- jeżeli wypadnie 6 – wspinacie się na górę,

- jeżeli nie wypadnie 6 – dodatkowa 6 towarzysza może was uratować lub kolejny test krzepy innego gracza czy Ci pomoże.

**1. Kwas azotowy:**

Znajduje się w apteczce więziennej. Apteczka zamknięta jest na wielką kłódkę. Jedynym dla was wejściem może być małe, wysokie okienko. Aby się do niego dostać potrzebujecie drabiny.

Dostrzegacie, że drabina wystaje z auta więziennego, którego pilnuje strażnik, kierowca:

a) Jedna z kobiet **tańcem** odwraca jego uwagę, wtedy 2 gracz może zakraść się po drabinę.

b) Szpieg może przebrać w **mundur bolszewika**, odwracając rozmowę jego uwagę 2 gracz wykorzystuje sytuację i może zakraść się po drabinę.

c) **Zabić strażnika – test skupienia**

Zdobywacie drabinę. Musicie rozbić okno:

a) Pięścią – **test krzepy**

- jeżeli wypadnie 6 – udaje Ci się rozbić okno, wchodzisz do środka +kwas azotowy,

- jeżeli nie wypadnie 6 – nie udaje Ci się rozbić okna... idziecie zakraść się najpierw po glicerynę.

**2. Gliceryna (mydło, baza mydlana):**

Znajduje się w łazience. Łazienka podobnie jak apteczka również jest zamknięta no kłódkę. Nagle z jednej celi dobiega was głos więźnia mającego klucz do łazienki. Proponuje wam układ, że wymieni się z wami za klucz jeżeli zdobędziecie dla niego nożyce do metalu leżące na dnie studni.

**Studnia**

Jedna osoba schodzi po linie w dół, 2 musi ją utrzymać -> **test krzepy:**

- jeżeli wypadnie 6 – bez problemu udaje się 2 osobie utrzymać gracza +nożyce do metalu (jeżeli graczom nie udało się wcześniej rozbić okna +młotek).

- jeżeli nie wypadnie 6 – 2 osoba nie utrzymała jej, 1 gracz wpadł na dno studni:

a) inna osoba próbuje go utrzymać – **test krzepy,**

b) osoba na dole próbuje zarzucić liną (jak lassem) – **test skupienia**

+nożyce do metalu (jeżeli graczom nie udało się wcześniej rozbić okna +młotek).

Mając nożyce do metalu wymieniają się z więźniem za klucz do łazienki +gliceryna.

Jeżeli gracze uzyskali młotek udaje im się rozbić okno, wchodzi do apteczki +kwas azotowy.

Mieszając ze sobą glicerynę i kwas azotowy powstaje im nitrogliceryna. Zapalkami podpalają mieszaninę:

Jedna ściana więzienia opada z hukiem. Krwawy Baron (i Chińczycy) nie wiedzą co się dzieje, lecz na widok (Krwawy Baron – Polaków, Chińczycy – Chińczyków) uśmiechają się i przyłączają się do was.

### **Aeroplan**

Maszyna znajduje się na jednej z wieży:

- a) jeżeli są z wami Chińczycy – oni umieją latać,
- b) jeżeli jesteście sami – **test mądrości** jeden z graczy czy uda się mu odlecieć...
  - jeżeli wypadnie 6 – odlatujecie
  - jeżeli nie wypadnie 6 – macie jeszcze 10 sekund zanim nadejdą strażnicy więzienni...

### **Koniec gry:**

Szczerliwie udaje wam się odlecieć Krwawy Baron (i Chińczycy) są wam bardzo wdzięczni. Radujecie się, że udało wam się wykonać misję. Na koniec Krwawy Baron proponuje graczom, że za uratowanie go z więzienia coś dla nich zrobi (gracze wymyślają 1 rzecz).

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



Ciastko  
z trucizną



**WYPOSAŻENIE**



**ARESZTOWANY**

**Polak, Zbigniew Władowski**

**CHEMIK**

Mam 31 lat i jestem szanowanym chemikiem. Odkryłem wiele nowych eliksirów i zastosowań niektórych mikstur. Znam różne ciekawe eksperymenty. Posiadam własne laboratorium i opracowywałem nową recepturę, która mogła zmienić dzisiejszy świat nauki. Niestety oddziały Rosyjskie uważały, że opracowuję jakąś niebezpieczną truciznę przeciwko nim i zesłano mnie na Syberię.

**Krzepa 2**

**Walog:**

*Siła spokoju*

**Skupienie 4**

**Walog:**

*Czułe ucho*

**Mądrość 5**

**Przywara:**

*Zagubiony*

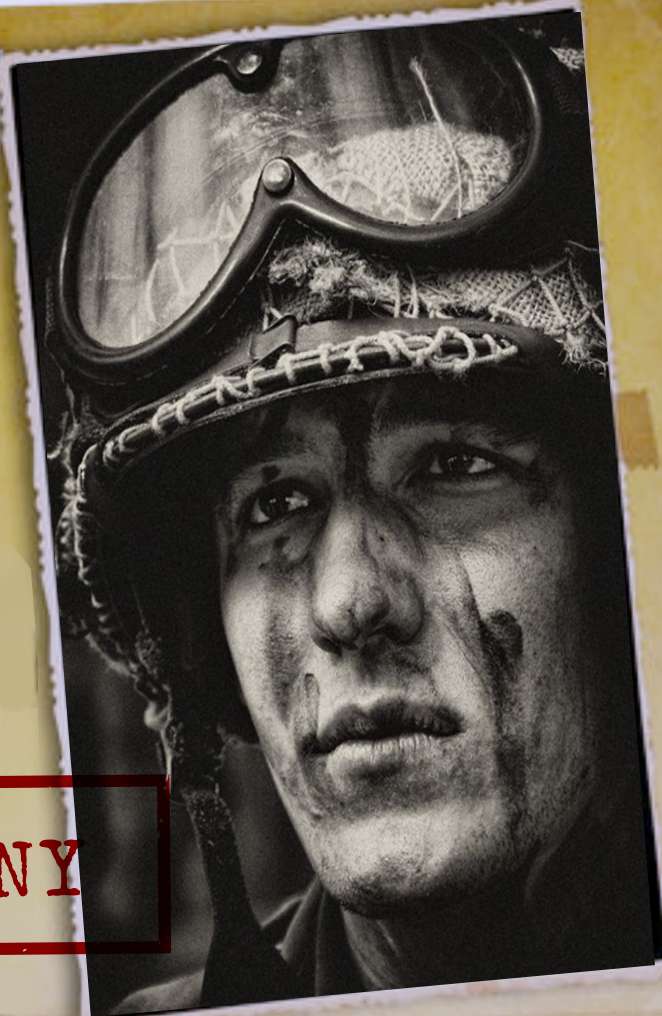
**MONGOLIA**

Nóż



**WYPOSAŻENIE**

**ARESztOWANY**



**Polak, Wojciech Stebowski**

**ŻOŁNIERZ**

Mam 30 lat i jako iż już od najmłodszych lat zostałem wezwany do wojska polskiego zdobyłem wiele umiejętności strzelniczych oraz dużą sprawność fizyczną. Nauczono mnie trzymać poprawnie pistolet, celować z karabinu oraz długiego marszu. Po zlikwidowaniu wojska zostałem zesłany na Syberię.

**Krzepa 5**

**Walog:**

*Stalowe pięści*

**Skupienie 4**

**Walog:**

*Strzelec*

**Mądrość 3**

**Przywara:**

*Psuj*

**MONGOLIA**

Lornetka



WYPOSAŻENIE



ARESztOWANA

**Polka, Katarzyna Herbi**

**SZPIEG**

Mam 29 lat. Polskie wojska często wykorzystywały moje zdolności szpiegowskie, aby podsłuchać zamiary wojsk Rosyjskich. Często musiałam przebierać się lub udawać kogoś innego. Ostatnia moja misja nie poszła po mojej myśli, zostałam złapana i zesłano mnie na Syberię.

PS Nigdy nie zdradzam szczegółów ani tożsamości...

**Krzepa 3**

**skupienie 5**

**Mądrość 4**

**Walog:**

*Charakteryzacja*

**Walog:**

*Sokoli wzrok*

**Przywara:**

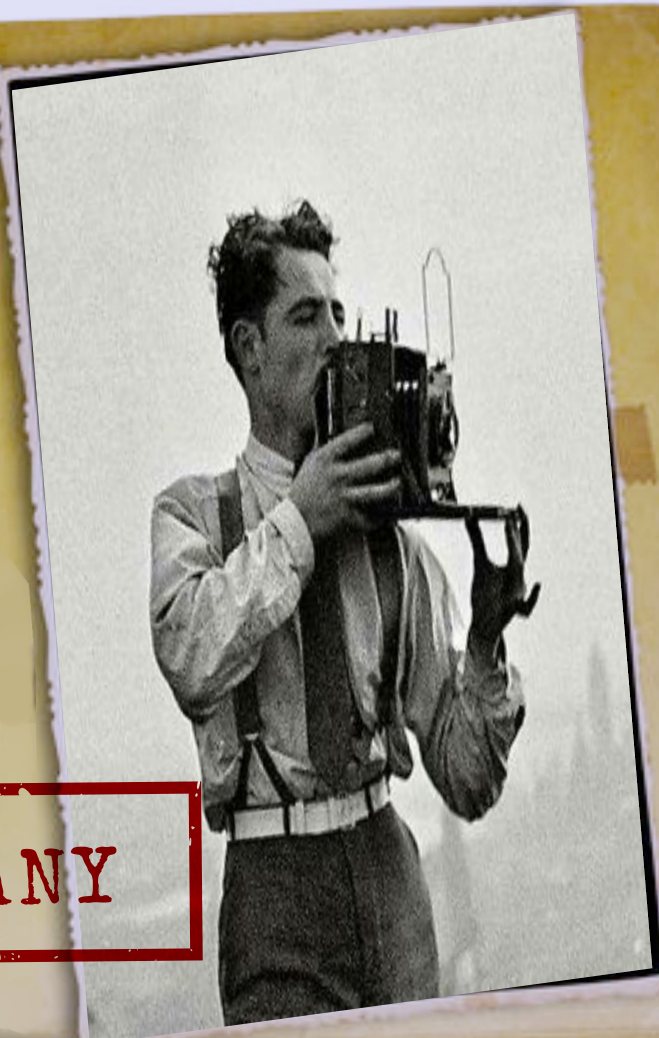
*Lęk przed wodą*

MONGOLIA

Mocna lina



**WYPOSAŻENIE**



**ARESztOWANY**

**Polak, Aleksander Gros**

**PODRÓŻNIK**

Mam 30 lat. Jestem podróżnikiem, moje misje pozwalały odkryć nowe tereny oraz ich historię. Znalazłem wiele szczątków pradawnych świątyń, obozów... bo jak wiadomo Rosja nie jest do końca odkrytym krajem. Ostatnio znalazłem ważny historyczny zabytek lecz niedaleko niego znajdowała się tajna siedziba Rosjan przez co zostałem schwytany i w roli bezpieczeństwa - zesłany na Syberię.

**Krzepa 2**

**Walog:**

Eurydyta

**Skupienie 3**

**Walog:**

Gibki

**Mądrość 5**

**Przywara:**

Ciężki sen

MONGOLIA



Sprasowana  
herbata



**WYPOSAŻENIE**



**ARESZTOWANA**

**Polka, Magda Misiuna**

**TŁUMACZKA**

Mam 29 lat i jestem zatrudniana jako tłumaczka na ważnych wydarzeniach. Pochodzę z zamożnej rodziny, która zdołała mi zafundować kilka słowników lecz najwięcej nauczyłam się w mieście, rozmawiając z ludźmi. Ostatnie spotkanie odbywało się w pięknej bogato zdobionej sali i wiedziałam, że będzie to ważne wydarzenie. Niestety przedstawiciele dwóch reprezentacji nie dogadali się i zostałam osądzona za złe tłumaczenie.

**Krzepa 2**

**Walor:**

*Wygadana*

**Skupienie 3**

**Walor:**

*Poliglota*

**Mądrość 5**

**Przywara:**

*Strach przed  
ciemnością*

MONGOLIA

## 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. Przystanie 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 głąszy 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 wyswobodzania 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) zdaje +3k6.

### **Erudyta**

Testy Mądrości związane z geografią, historią, antropologią, sztuką i religią zdaje +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) alergię na kurz i pył, (2) malarię, (3) migrenę, (4) niewydolność krążenia, (5) zaćmę, (6) reumatyzm.

### **Sepleniący**

Testy Mądrości podczas rozmów zdaje z karą 3k6.

### **Otyły**

Testy Krzepy związane z poruszaniem zdaje 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 kobietą 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.