



Drużyna Wilka

SCENARIUSZ PRZYGODY RPG

Poniższy materiał stanowi pomoc dla prowadzących przygodę „Drużyna Wilka”.
Zawiera opisy, sugestie, mapy i możliwości, które przyniesie przygoda.

Szacowany czas grania: 90-120 minut

Do gry potrzeba: wypełnionej karty postaci, kostki, ołówka, gumki

Autor: Patryk Kłosek

Opracowanie: Michał Bańka



Co to RPG w skrócie – Weźmiemy udział w grze fabularnej. Polega na wspólnym opowiedzeniu pewnej historii. Wy jesteście Graczami i będziecie odgrywali swoje role – młodych powstańców. Będziecie deklarowali akcje, prowadzili rozmowy i starali się wykonać pewne zadanie. Ja jestem prowadzącym, czyli Mistrzem Gry i odpowiadam za opisanie świata, reagowanie na poczynania Waszych postaci oraz będę odgrywał wszystkie napotkane przez Was postacie, tzw. bohaterów niezależnych.

Będziemy grali w czasach powstania śląskiego z 1921 roku. Wcielicie się w młodych, nastoletnich powstańców, członków 4. Raciborskiego Pułku Piechoty Wojsk Powstańczych. Będzie czekała was pewna przygoda, która z pewnością zapadnie wam w pamięć. Postacie macie już przygotowane i będzie jeszcze czas na ich przedstawienie, więc spokojnie.

W trakcie gry czasem Wasza deklaracja może nieść ryzyko porażki, więc będę prosił Was o rzucenie kostką. Powiem dokładnie zasady gdy przyjdzie moment rzutu.



Wstęp

Po pierwszej wojnie światowej Górny Śląsk w większej części był nadal pod panowaniem niemieckim. Śląsk był jednak wewnętrznie podzielony. Mieszkańcom Kornowaca i okolic bliżej było do Polski niż do Niemiec. Z tego powodu wybuchło I powstanie śląskie, które miało na celu pokazanie sprzeciwu wobec terroru i represji niemieckich oraz chęć przyłączenia tych ziem do Polski. Powstanie to zostało stłumione już po 8 dniach (24 sierpnia 1919 roku).

Ślązacy chcieli jednak nadal walczyć w imię swoich przekonań i dlatego w następnym roku wybuchło kolejne powstanie. To z kolei miało na celu uderzenie we władze i całą administrację niemiecką. Akcja zbrojna po paru dniach, zakończyła się sukcesem i udało się wywalczyć zmniejszenie działań organów władz niemieckich na terenach Górnego Śląska.

Kolejnym skutkiem był plebiscyt, w trakcie którego mieszkańcy mogli zagłosować czy chcą przyłączenia do Polski czy do Niemiec. Wyniki plebiscytu, do którego doszło 20 marca 1921 roku przechyliły szalę na korzyść Niemiec. Narastające niezadowolenie Ślązaków i chęć walki spowodowały wybuch III powstania śląskiego.

Jest wieczór 2 maja 1921 roku, gdzie widzimy Was, drodzy powstańcy. Jesteście grupą znajomych, przyjaciół, lub po prostu kolegów i koleżanek. Zmierzacie na zbiórkę powstańczą, która ma odbyć się na skrzyżowaniu szosy na Racibórz i drogi na Pogrzebień. Każdy z Was ma ze sobą to, co dla niego najważniejsze, czyli to co wybraliście jako gracje podczas tworzenia postaci. Przedstawcie swojej postaci (jak się nazywają, ile mają lat, w czym są dobre, w czym słabsze, co mają ze sobą)

Gracje mówią – MG może pomóc np. Którą umiejętnością najlepiej wesprzesz przyjaciół?

Jako młodzi powstańcy macie jeden cel, wywalczyć wolność dla Śląska i nie zginąć. Oby tak się stało. Powodzenia.



Przygoda

Jest już wieczór w Kornowacu. Odpowiedni moment, by wyjść z domu na spotkanie z innymi powstańcami. Idziecie zwirową drogą, widząc tylko pomarańczowy pas zachodzącego słońca. Po obu stronach drogi są otwarte pola i pojedyncze drzewa, łączące się czasem w większe zagajniki. Właśnie omawiacie między sobą co wzięliście i dlaczego. Proszę bardzo.

<rozmowa>

Wiecie doskonale, że będziecie musieli złożyć przysięgę powstańczą, ale także odebrać broń. Denerwujecie się, choć staracie się tego nie okazywać. Czy Teodor Wilk, powstaniec, o którym tak wiele słyszeliście, okazywał strach? Nie,, z pewnością nie. Wy też nie możecie. W końcu widzicie las, pierwsze drzewa za którymi jest miejsce zbiórki. Chyba nawet widzicie już tam ruch i słyszycie ciche głosy. Podchodzicie?

Wkoło jest wielu Waszych rówieśników, ale także dorosłych dowódców. Razem prawie setka ludzi. Spostrzegacie także kilka skrzynek z ekwipunkiem, zapasy żywności i stół z bronią. Do Waszej zagubionej <trójki/czwórki> podchodzi blondynka o włosach związanych w dwa warkoczki, ma chyba 19 lat. Wita Was uśmiechem.

- Cześć. Jestem Zośka. Dobrze, że jesteście. Wkrótce zaczniemy przysięgę. Wyglądacie na bardzo przestraszonych.

<reakcja graczy>

- Nie martwcie się. Tu sami swoi. Strach jest normalny i nie musicie się go wstydzić. Wszystko będzie dobrze. Do zobaczenia później.

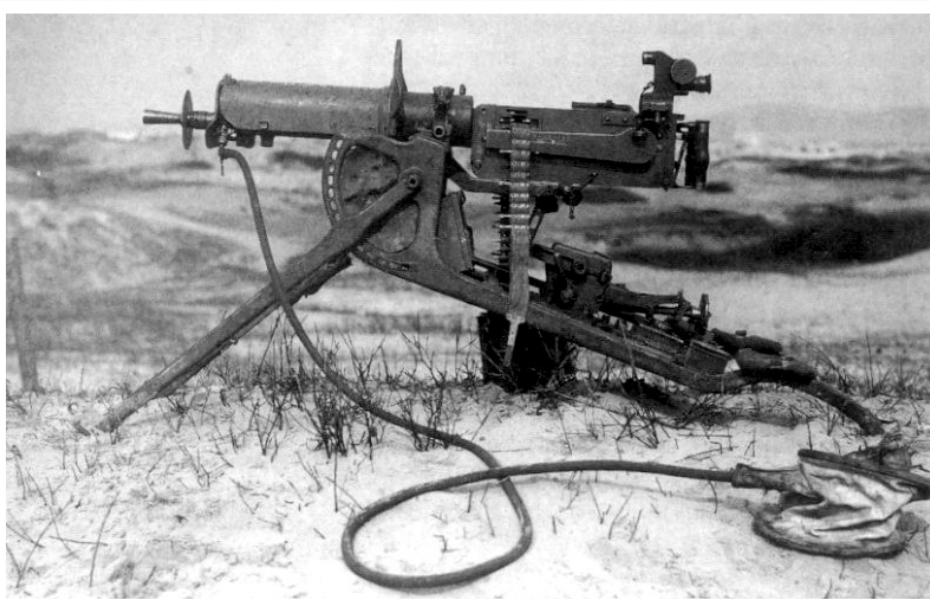
Co robicie? (niech postacie pokręcą się po obozie, jedna ich decyzja wystarczy, można wprowadzić jakiegoś ich znajomego, lecz lepiej uznać, że nie widzą nikogo tak dobrze znanego, by nie przedłużyć i także nie wprowadzać kolejnej postaci niezależnej)

Kilkoma komendami zostajecie wszyscy przyzwani na odpowiednie miejsca. Prostujecie się na komendę BACZNOŚĆ i nakazuje się Wam powtarzać słowa przysięgi. (Gracze powtarzają za Mistrzem Gry)



- Przysięgam Panu Bogu Wszechmogącemu
 - że jako dobry żołnierz będę spełniał
 - wszystkie rozkazy mojej przełożonej władzy powstańczej
 - Ślubuję dotrzymać tajemnicy organizacyjnej
 - i na wezwanie walczyć z bronią w ręku
 - o przyłączenie górnego śląska do Polski
 - Tak mi dopomóż Bóg.
- Spocznij.

Powstańcy ustawiają się w kolejkę po odbiór broni i robicie to samo. Każdy z Was otrzymuje niemiecki karabin Mauser wzór 98 o ślizgowo-obrotowym zamku i magazynek z 5 nabojami. O karabiny nie trudno, gorzej z amunicją. Te są jeszcze po Wielkiej Wojnie. Na szybko pokazuję Wam, jak z nich korzystać. Możecie go zawiesić na ramieniu dzięki paskowi z brezentu.



Następnie musicie podpisać listę, tak też robicie. Podajecie imię i nazwisko, ale też miejsce zamieszkania, imiona rodziców, datę urodzenia i parę innych podstawowych danych. Otrzymujecie też racje żywnościowe i dodatkowe wyposażenie, czyli bandażę, kamizelkę, czapkę, saperkę i menażkę pełną wody.



Gdy wszyscy wykonaliście swoje wstępne obowiązki, na środek zbiórki wychodzi dwóch 30-letnich mężczyzn. Jeden to zastępca dowódcy Jan Kowol. Przedstawia najpierw siebie, a potem drugiego mężczyznę. To Józef Grzonka, dowódca V Kompanii z Kornowaca. Jest wysoki, dobrze zbudowany, wyprostowany i bardzo stanowczy w swoim tonie. Zwraca się głośno do wszystkich zebranych:

- Od dziś będziemy walczyć o naszą wolność, o to czy będziemy wreszcie Polakami, o to żeby Niemiec już nam nie rozkazywał. Plebiscyt zdecydował że mamy iść do Niemiec, ale wiemy, że ten plebiscyt został sfałszowany. Dlatego nie mamy wyboru i to co nam się należy musimy odebrać siłą. Od nas zależy przyszłość naszych dzieci. Zaraz ruszymy w stronę Raciborza, gdzie złączymy siły z resztą Czwartego Pułku, z którym będziemy walczyć o wolność i obronę prawego brzegu Odry, dopóki nie wygramy lub nie zginimy. Tak nam dopomóż Bóg!

Nim kompania ruszyła, zebrano wszystkich do pamiątkowego zdjęcia, które nikt nie wiedział, że przejdzie do historii. <pokazać zdjęcie> Tak wyglądaliście na zbiórce.

Cała kompania, 80 osób, rusza za rozkazem dowódcy w kierunku Raciborza. Wy także wchodzicie w kolumnę pieszych. O czym rozmawiacie idąc?

<rozmowa>

Dostrzegacie nagle znajomą twarz, młodego chłopaka idącego w zadumie. To Teodor Wilk, znacie go z Kornowaca. Wysoki i szczupły chłopak. Właściwie to jedyna osoba, którą stąd znacie. Co robicie?

Nie zagadują? – Teodor przez przypadek się odwraca, może wyczuł Wasze spojrzenia? Widzi Was, uśmiecha się i podchodzi.

- Cześć (imiona), cieszę się, że Was tu widzę. Byliście na przysiędze?
- <przysuwa się> Hej, nie martwcie się. Oczy macie szerokie jak 5 zł. Walczymy o najcenniejszą sprawę – o bycie Polakami, jasne? Każdy się boi, ale w tym lęku musimy się odnaleźć. Trzymajcie się blisko mnie, a będzie wszystko dobrze.
- Co wzięliście z domów?
- Jak głosowali Wasi rodzice w plebiscycie? Wiem, że u mnie nie wszyscy... ale większość za Polską. Ja tak samo. Dlatego też tu jestem. Słyszeliście dowódcę Grzonka? Wyniki sfałszowano, nie może tak być. Dlatego wyszedłem z domu – by walczyć o wolność. O nasz wybór. A Wy?

<po rozmowie z Wilkiem> Przemarsz wciąż trwa, idziecie dalej szosą na Racibórz. Lecz nagle zrównuje się z Wami Jan Kowol, zastępca dowódcy kompanii. To 30latek, jest doświadczony, gdyż brał udział w poprzednim powstaniu. Podchodzi do Was akurat, gdy idzie z Wami Teodor Wilk.

- Teodor, weź swoich kolegów (i koleżanki?) i sprawdźcie tamte zabudowania – pokazuje Wam palcem na kilka budynków oddalonych o paręset metrów na końcu polnej drogi – Nasza grupa



zwiadowcza przekazała nam, że może tam być ukryta broń i zapasy. Powinno być tam pusto. Idźcie i zdobądźcie co wam się uda. Gdy skończycie, wróćcie do kompanii. My lekko zwolnimy, ale nadal podążamy w stronę Raciborza. Macie godzinę/dwie godziny, jasne? Powodzenia.

Idziecie piaskową drogą, po bokach gęsto stojące drzewa, lecz to żaden las. Choć teraz o tej porze, jest rzeczywiście ciemno. Przed Wami w świetle księżyca widzicie wysokie ogrodzenie i bramę na końcu drogi. Ponad ogrodzeniem po lewej jest zdaje się obora, może druga za nią i murowany dom po prawej, nieco w głębi. Co robicie?

- metody podejścia (dwie bramy, zamknięte, można je otworzyć testem Atletyki albo Mechaniki) pierwsza brama ma kłódkę, ale starą. Druga (tylna) jest zamknięta rygłem od środka.



Teren

Po przejściu przez bramę widzicie podwórko otoczone murem. Ziemia jest mocno udeptana i pozbawiona trawy. Dom ma parter i piętro oraz szereg okien od tej strony. Dostać się można przez podwójne drzwi zewnętrzne. Ma także piwnicę, co widać po małych okienkach przy ziemi. Na terenie jest także stajnie i większa od niej obora. Widzicie też studnię i wychodek. Co robicie?

Studnia – Studnia nie wygląda na starą, ale może dlatego, że pomalowano ją na zielono. Kołowrotek owinięty jest łańcuchem i dodatkowo liną, które zostały spuszczone do środka. Na dnie jest woda.

Test Spostrzegawczości – Po co lina? Wiadro doczepione jest do łańcucha, a lina tak naprawdę nie jest na kołowrotku. (wyciągnięcie – szczelnie zamknięty duży słoik. W nim pieniądze, całkiem sporo pieniędzy – problem moralny, czy należy zabierać czyjeś pieniądze)

Wychodek – nie wiem czego tu szukałeś.

Stajnia – Od razu rzuca się Wam w oczy głowa zamkniętego w boksie konia. Biedaczysko ma już siwy pysk i grzywę. Nie rzy. Po szybkim rzuceniu okiem widzicie widły, pług, worki z obrokiem, homonto i inny sprzęt potrzebny do orania pola koniem.

Pierwsza pomoc na koniu – koń jest wychudzony i stary, nie nadaje się do jazdy i raczej też już nie do pracy. Pewnie dlatego właściciel go zostawił.

Obora – W tej oborze trzymano pewnie świnie i może krowę, lecz teraz nie ma żadnych zwierząt. Jest za to sporo sprzętu gospodarczego. Jest także antresola z podstawioną długą drabiną.

Test mechaniki – te narzędzia nie przydadzą się za bardzo powstańcom. Szkoda dźwigania. Wózek natomiast jest w dobrym stanie, choć trzeba go ciągnąć.

Test spostrzegawczości – w jednym z wiader stojącym dnem do góry znajdujesz trzy trzonkowe, niemieckie granaty. (pokażać zdjęcie) Są dość długie, mają po 36 cm i każdy waży 0.5 kg, choć mają hak z drutu, by zawiesić je przy pasku. **Test przygotowania bojowego** by wiedzieć jak się je stosuje – należy silnie zerwać zawleczkę i rzucić natychmiast, bez zwłoki, eksplozja następowała po 3-4 sekundach. Promień rażenia to 15 metrów.



Śląskie.



Instytut Myśli Polskiej
im. Wojciecha Korfanteo

Instytut Myśli Polskiej
im. Wojciecha Korfanteo
jest instytucją kultury Samorządu
Województwa Śląskiego.



Ministerstwo
Kultury
Dziedzictwa
Narodowego
i Sportu.



NARODOWE
CENTRUM
KULTURY



BARDZO
MŁODA KULTURA
woj. śląskie

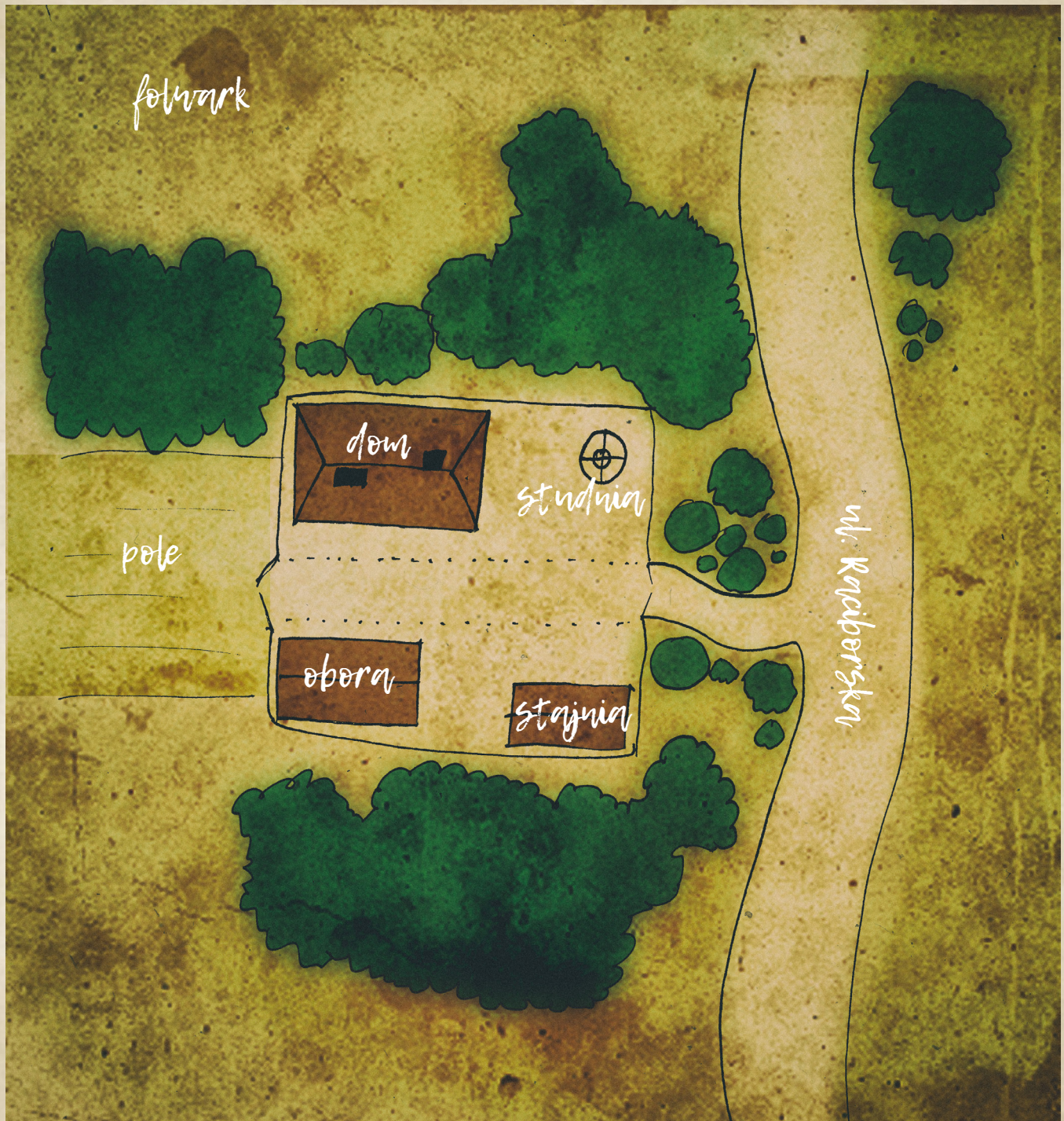


Województwo
Śląskie

Honorowy patronat
Marszałka Województwa Śląskiego
Jakuba Chęłstowskiego



Dofinansowano ze środków Ministra Kultury, Dziedzictwa Narodowego i Sportu
w ramach programu Narodowego Centrum Kultury „Bardzo Młoda Kultura 2019–2021”





Dom

Dostanie się do domu – test Mechaniki na frontowe drzwi (są zakluczone, ale można otworzyć od środka) Skorzystanie z narzędzi da +1 do rzutu. Test Atletyki nie wchodzi w grę.

- Można zbić okno, ale narobi się hałasu
- Uwaga, brak elektryczności – latarki? Świecek? Znalezienie źródła światła – dowolna, wystarczy test Spostrzegawczości gdziekolwiek, by znaleźć świeczkę lub lampę z zapalnikami

Rozbicie okna i wejście – test skakania by się nie skaleczyć, jeśli nie powiedziało się, że oczyszcza się framugę z resztek szkła.

Parter - Okazuje się, że spory parter jest głównie tylko jednym pomieszczeniem ze schodami na górę oraz do piwnicy. Są dwie drzwi, ale nie prowadzą do dużych pokoi zapewne. Widzicie piec, stół z wieloma krzesłami, kilka regałów. Zaraz po wejściu na framugę wisi stara kurtka (jest w niej klucz do skrzyni w piwnicy).

Meble – są raczej puste, parę talerzy i zagubiony widelec.

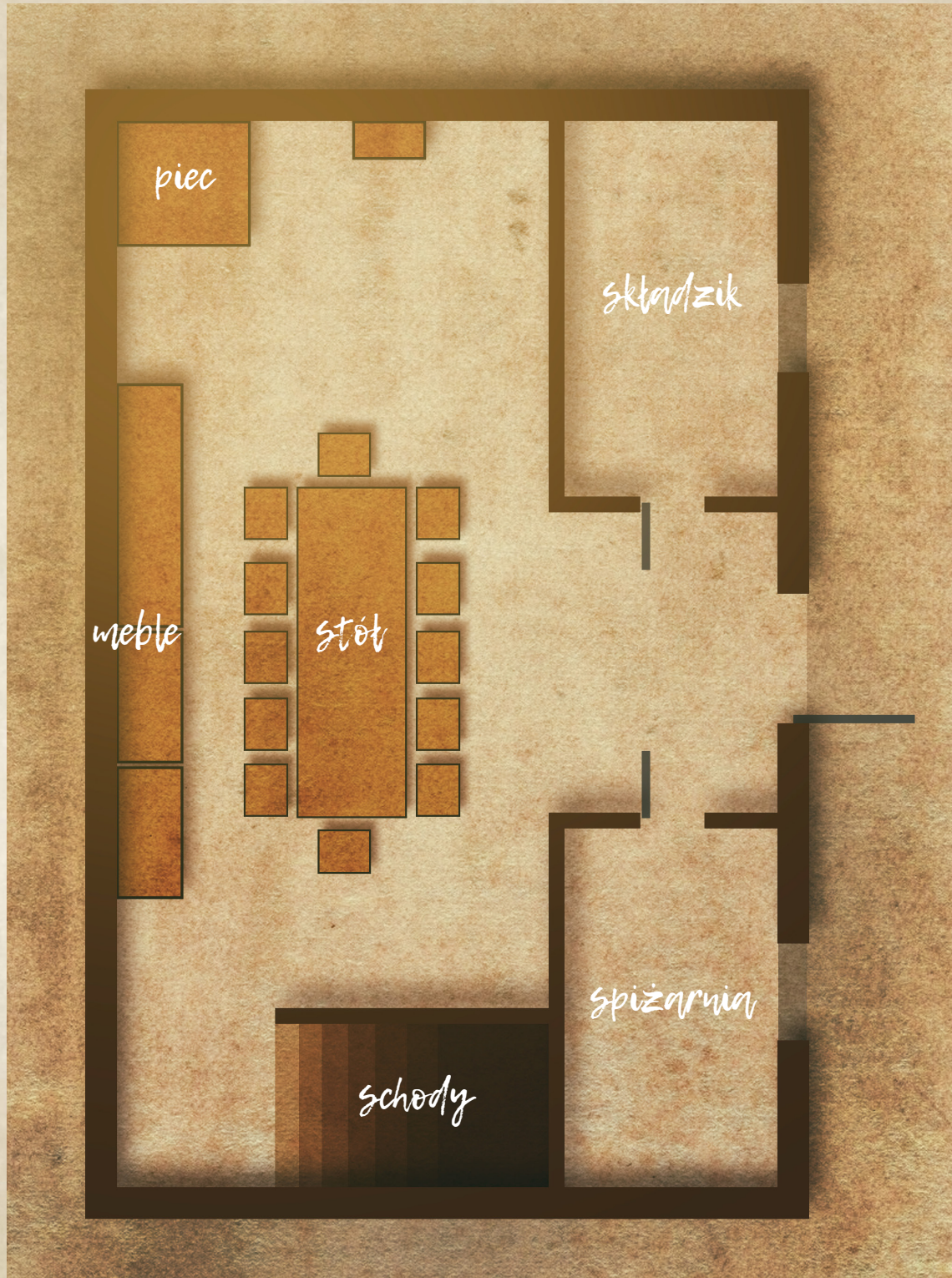
Stół – pusty, poza niedopaloną świeczką (test Spostrzegawczości lub deklaracja, że postać zagląda pod stół – na zakrzywionym gwoździu jest para kluczy – pasują do dwóch drzwi na parterze, ale nie frontowych)

Piec – zimny, ma na sobie miejsce do spania, lecz poślanie zabrano.

Spizarnia (drzwi zamknięte, więc test Atletyki, Mechaniki lub klucz spod stołu) – Ktoś celowo zamknął tę spizarnię. Może liczył, że wróci później po te zapasy. Widzicie półki pełne słoików z pasteryzowaną żywnością – grzyby, truskawki, śliwki, morele, gruszki, ogórki, fasola, buraki, papryka. Istny raj. Są tu także surowe jabłka i ziemniaki. W kilku butelkach jest mleko, ale wątpliwej świeżości.

Składowiznik - (drzwi zamknięte, więc test Atletyki, Mechaniki lub klucz spod stołu) – Składowiznik został zamknięty, bo jest tu sporo sprzętu. Trzy miotły, wiadra, piła do drewna, młotek, gwoździe, strug (hebel), łańcuch, lina, łopata, sporo drewna.

Test spostrzegawczości – podczas przeszukiwania można znaleźć za drewnem ukryty karabin Mauser i aż 20 sztuk amunicji.





Piwnica

Schodzicie do ciemnej piwnicy (czy mają światło? Jeśli wchodzi przez okno z zewnątrz, niech na parapecie stoi świeczka i zapalki. Mogą też leżeć na schodach) i dzięki zabranemu światłu dostrzegacie ze dwa tuziny zamkniętych beczek. Dużo miejsca zajmuje także stół rzeźnicki z wbitym dużym nożem. Jest tu także pusty regał i zamknięta skrzynia. Nie ma dalszych drzwi, czy schodów. Jest kilka okien pod niskim sufitem, lecz i tak jest na dworze ciemno. Cała piwnica, jak to piwnica, pełna pajęczyn, nieco kurzu i pyłu na betonowej podłodze.

Stół – pewnie służył gospodarzowi przez wiele lat. Nóż tak samo. Oba są pokryte starą krwią zwierząt i pachną nieprzyjemnie.

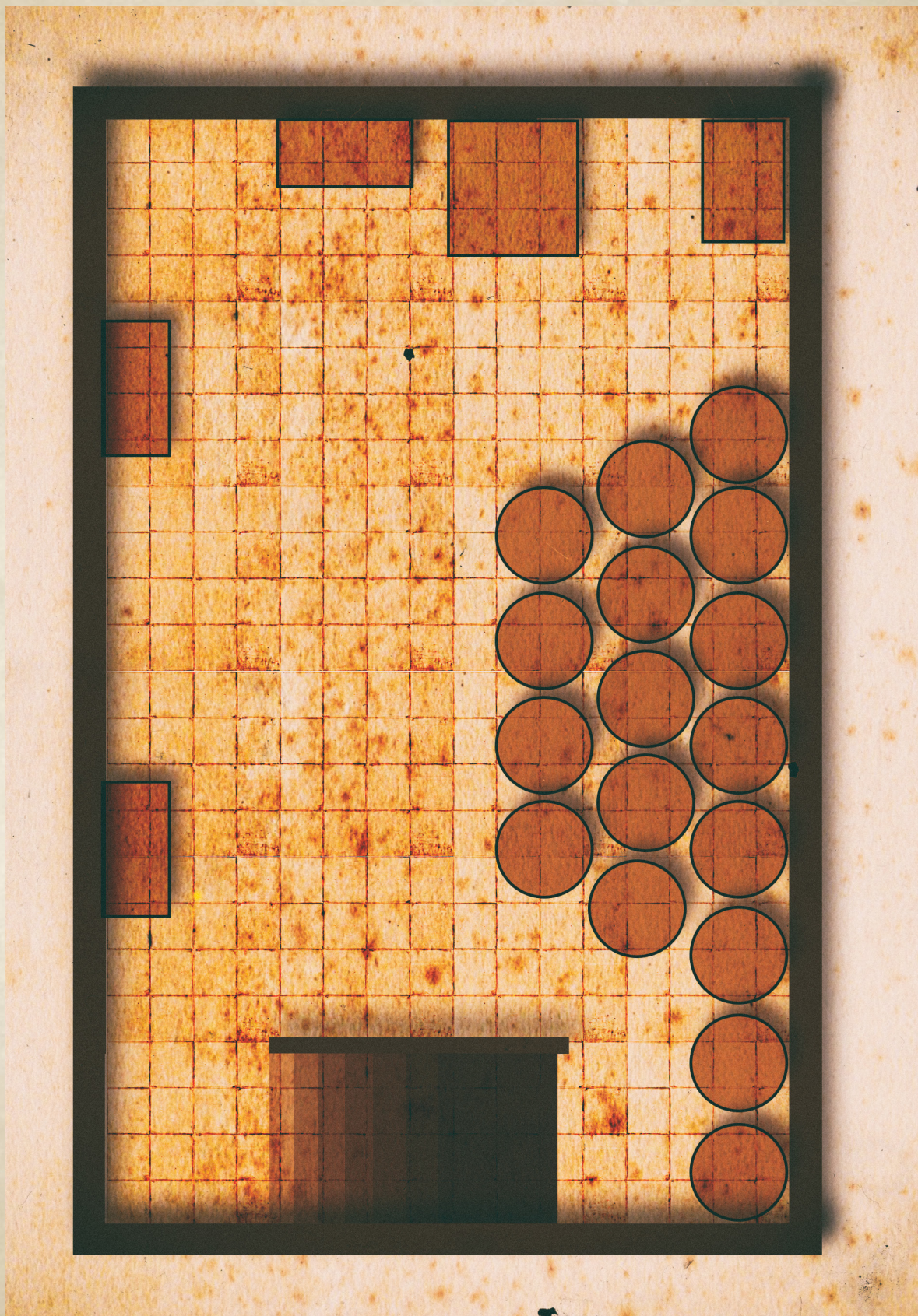
Beczki – (trzeba jedną otworzyć Mechaniką lub Atletyką) – zdaje się, że większość jest pełna żywności – ziemniaki, ziarna, może wino. (beczka jest za ciężka by ją wynieść)

Gdy gracz zadeklaruje, że zagląda za beczki lub przeszukuje całą piwnicę – **Pomiędzy beczkami ukryto coś ciężkiego.** To karabin maszynowy – niemiecka „ósemka”. <pokazać zdjęcie> Podczas wojny armia niemiecka miała 12.000 takich CKMów. Montowano je nawet na samolotach, istniała maszyna wojenna. Taka broń może przechylić szalę małej bitwy, lecz nie widzicie nigdzie amunicji, choć jest trójnóg. (waży 20 kg)

Teodor może powiedzieć (albo wie to postać po sukcesie w teście Przygotowania bojowego), że ten CKM wykorzystuje taką samą amunicję co ich Mausery. Więc pewnie kompania ma naboje.

Zamknięta skrzynia – (klucz jest w kurtce na parterze) Skrzynia jest ciężka i ma zakluczone wieko. Otworzyć ją będzie bez niego raczej niemożliwe (tylko piłą i młotkiem albo siekierą – te narzędzia znajdzie się w oborze).

Po otwarciu – właściciele postanowili zamknąć w niej swoje kosztowności, niczym w sejfie. Są tu korale, pierścionki, złote broszki, ale też trzy medale z czasu wojny oraz święty obrazek w pozłocanej ramie. (te przedmioty nie przydadzą się powstaniu, ale może być ciekawą obserwacją, czy gracze na to wpadną i nie zabiorą dobytku rodzinnego niczym złodzieje)





I piętro

Pierwsze piętro to przede wszystkim korytarz o brązowej deskowej podłodze. Troje drzwi jest lekko uchylonych i prowadzi do różnych pomieszczeń.

Pierwszy pokój – Sypialnia gospodarzy – W tej sypialni spał gospodarz i jego małżonka. Duże i grube łóżko wciąż ma kilka kołder na sobie przykrytych kocem. Brązowe biurko stoi pod oknem wychodzącym na podwórze. Poza tym jest dwudrzwiowa szafa (pusta) i mały stolik z miską i dzbanem na wodę. Za drzwiami stoi łóżeczko dla niemowlęcia z zawieszoną zabawką na sznurku.

Biurko – pełne dokumentów, umów, potwierdzeń zakupu i sprzedaży trzody.

Przeszukiwanie – test spostrzegawczości – Pod łóżkiem z jednej strony jest schowany granat ręczny.

Drugi pokój – To była sypialnia starszej osoby. Łóżko jest pojedyncze, z zawieszonym dywanem na ścianie i świętym obrazkiem na stoliku obok łóżka. Na podłodze leży żółty dywan, a za szafą chyba robiła otwarta skrzynia. Pod oknem stoi bujany fotel.

Za dywanem na ścianie – wnęka w ceglach i święta figurka i różaniec, mały świecznik

Stolik – resztki po lekarstwach, zużyta chustka do nosa

Skrzynia – pusta (test spostrzegawczości, ale +1 do kostki) Skrzynia ma podwójne dno. Jest tam ukryty złoty zegarek i para złotych obrączek.

Trzeci pokój – pokój dzieci – Mieszkały tutaj cztery osoby, co wnioskujecie po ilości łóżek. Na półkach stoją zabawki, lecz jest ich raczej mało. Kilka książek i zeszytów leży na podłodze. W kącie jest koń na biegunach i kilka klocków z literkami. (nic tu nie ma, ale można stąd wypatrzyć zagrożenia, lub wejście tu ze światłem spowoduje, że zagrożenie od strony pola dostrzeże postacie)





Zagrożenie (opcjonalnie)

<scena opcjonalna – czyli zależy od tego, ile czasu macie na grę. Zaleca się jednak wprowadzenie jej, by nadać klimatu niebezpieczeństwa przed zbliżającym się wrogiem. Do oceny prowadzącego – może graczami są dzieci i lepiej byłoby nie wprowadzać takiego zagrożenia>

Słyszycie głosy tuż za domem (wyjrzenie przez okno – widać latarki), mówią po niemiecku. Ktoś musiał albo was usłyszeć albo zobaczył światło. A teraz Niemcy, te parszywe wilkołaki porywające dzieci, bestie z zachodu, idą pod ścianami gospodarstwa. Nie wiecie co będą chcieli zrobić, ale na pewno nic dobrego. Co robicie?

Celem sceny jest spowodowanie strachu i zmuszenie do szybciej ucieczki.

Czy będą ryzykowali zabranie ciężkich zdobyczy? Czy może wcześniej przygotowali sobie wózek z załadunkiem?

Sugestia: Teodor Wilk proponuje, że odwróci uwagę Niemców, gdy bohaterowie uciekną bezpiecznie. Pokażemy w ten sposób heroizm tej postaci i oddanie w słusznej sprawie.

Postacie mają:

- poczuć strach
- bezpiecznie uciec

Od nich zależy, ile zabiorą zdobyczy ze sobą, ale muszą pamiętać, że taki otrzymali rozkaz od zastępcy dowódcy.

Gdy będą nocą wracali do kompanii, dołączy do nich Teodor, cały i zdrowy.



Epilog

Zdołaliście dogonić kompanię i to nie z pustymi rękoma (opisz co zabrali i czy to dużo, czy dostali pochwałę od dowódcy?). To było Wasze pierwsze zadanie podczas tego powstania i podjęliście się wielu podobnych. Po dotarciu do okolicy Odry, Piąta kompania połączyła się z Czwartym Raci-borskim Pułkiem, dowodzonym przez Alojzego Segeta. Waszym głównym zadaniem było utrzy-manie prawego brzegu Odry. Na początku powstania Czwarty Pułk rozbroił Niemców, żeby nie dopuścić do opanowania Odry. W kolejnych dniach powstania kompania obsadziła odcinek od Dębicza – Brzezia po Buków i wzięła udział w krwawej bitwie pod Bukowem w dniu 23 maja 1921 roku. Była to ostatnia bitwa Teodora Wilka, waszego przyjaciela, mieszkańca Kornowaca, który właśnie tam poległ, ale nigdy nie zapomnieliście tego wspańiałego człowieka.

KONIEC: Warto zakończyć rozwojem postaci. Każdy gracz może dodać +1 punkt do jednej wy-branej umiejętności. Warto spytać, czego postać się nauczyła i może w tę umiejętność zainwesto-wać rozwój.

