

# Bejrut: Ratownicy

Przygoda do systemu FUNT RPG

autor: Tomasz Misterka



Przygoda została opracowana na Erpegowym Dżemie nr. 5, który był poświęcony wydarzeniom w Bejrucie (wybuch w magazynach materiałów wybuchowych i azotanu sodu), które miały miejsce w połowie 2020 roku.

Jest dostępna za darmo.

**Jeśli chcesz w jakiś sposób odwdziżyć się za nią, wpłać proszę datkę do organizacji PAH (Polska Akcja Humanitarna), na tą lub inną akcję.**

**Strona PAH, dotycząca tragedii w Bejrucie: <https://www.pah.org.pl/sosbejrut/>**

**Główna strona PAH: <https://www.pah.org.pl/>**



# Wstęp

Przygoda nawiązuje do sytuacji w alternatywnym Bejrucie, wkrótce po wybuchu składu ze skonfiskowanymi materiałami wybuchowymi i azotanem sodu. Zniszczone zostały również magazyny z zapasami środków medycznych. Miasto jest pozbawione prądu i wody bieżącej. Część budynków jest zniszczona, w tym również dwa szpitale, znajdujące się najbliżej portu. Wybuchają niekontrolowane pożary. Na domiar złego, trwa epidemia choroby zakaźnej.

Postacie graczy są ratownikami. Ich zadaniem jest przeszukiwanie zniszczonych budynków, w poszukiwaniu osób, które potrzebują pomocy. Ponieważ ilość środków jest ograniczona, drużyna należy do ekipy pieszej, przeszukującej gruzowiska w poszukiwaniu śladów życia. Mają ze sobą podstawowy sprzęt medyczny i ratowniczy, który są w stanie nieść ze sobą. Poruszanie się po mieście jest utrudnione. Ratownicy posiadają łączność z bazą, za pomocą krótkofalówki (jedna sztuka na ekipę), ale jest ona zawodna. W obecnej sytuacji wszystkie kanały są przeciążone. Telefony komórkowe chwilowo nie działają.

Akcja gry toczy się w pierwszych godzinach po wybuchu, gdy skala zniszczeń i strat nie jest jeszcze w pełni znana. Nawiązania do faktycznej sytuacji są jedynie ogólne i w żadnym wypadku nie odwzorowują faktycznej rzeczywistości.

Scenariusz jest przeznaczony do rozegrania w systemie FUNT lub jednej z iteracji Freeform Universal RPG. Szczegółowe zasady do tych systemów można pobrać tu: <https://funtrpg.com>

Jeśli gracze zdecydują, że ich postacie korzystają z krótkofalówki, jest to test utrudniony o poziomie 2 kostek (plus kostka losu). Nie jest on modyfikowany przez deskryptory postaci, funty ani w żaden inny sposób. Wykonuje się go rzucając trzema kostkami sześciennymi i biorąc pod uwagę najgorszy wynik z wyrzuconych na kostkach, zgodnie z poniższą tabelą:

1k6	Efekt	Opis
6	Tak i...	Udało się osiągnąć cel testu i jeszcze uzyskać dodatkowy, korzystny efekt.
5	Tak...	Udało się osiągnąć cel testu.
4	Tak, ale...	Udało się osiągnąć cel testu, ale trzeba ponieść jakiś koszt lub pojawia się niekorzystny efekt.
3	Nie, ale...	Nie udało się osiągnąć celu testu, ale pojawiła się okazja, którą można wykorzystać na korzyść.
2	Nie...	Nie udało się osiągnąć celu testu.
1	Nie i...	Nie udało się osiągnąć celu testu i sytuacja ulega pogorszeniu.

Potencjalne efekty testu łączności z bazą:

1k6	Efekt	Opis
6	Tak i...	Baza odpowiada i może wystać wsparcie.
5	Tak...	Baza odpowiada. Być może kogoś wyślą, za jakiś czas.
4	Tak, ale...	Baza odpowiada, ale nie mogą pomóc.
3	Nie, ale...	Baza nie odpowiada, ale w okolicy pojawia się pomocny przechodzień.
2	Nie...	Baza nie odpowiada.
1	Nie i...	Baza nie odpowiada i krótkofalówka jest spalona.

## Postacie grających

W tym scenariuszu, ze względu na jego tematykę, preferowane są postacie pasujące do jednej z trzech, niżej opisanych ról. Jeśli chcecie zagrać inną postacią, możecie również to zrobić. Nawet w takim przypadku, postarajcie się przyporządkować swoją postać do jednej z nich. Płeć ratowników nie ma znaczenia dla fabuły. Ten scenariusz nie dotyczy zróżnicowanych relacji społecznych w Libanie, lecz ciężkiej i niebezpiecznej pracy ratowników i ratowniczek, więc proponuję przyjąć zasadę pełnego równouprawnienia.

Wybierzcie imiona dla swoich postaci.

Każda z nich posiada jedno określenie na atrybut Ciała, Umysłu i Atut. Jeśli grający chce, by postać miała dwa atuty, musi dobrać jedną wadę.

- **Sugerowane deskryptory Ciała:** Atletyka, Siła, Sprawność, Szybkość, Wytrzymałość, Zręczność
- **Sugerowane deskryptory Umysłu:** Analityka, Czułe zmysły, Instykt, Odwaga, Organizacja, Wiedza
- **Sugerowane deskryptory Atutów:** Błyskotliwość, Empatia, Medycyna, Perswazja, Psychologia, Przetrawanie, Spryt, Śledztwo, Znajomości
- **Sugerowane Wady:** alergia / fobia [wybierz rodzaj], brawura, chciwość, chorowitość, gadatliwość, impulsywność, nerwowość, niezdarność, przesądność, roztargnienie, słaba kondycja, uzależnienie [wybierz od czego], zarozumiałość.

W systemie FUNT RPG postacie posiadają niezbędny ekwipunek, jednak są rzeczy, które mają dla nich specjalne znaczenie. Określane są jako **Wyposażenie**. Jeśli są używane podczas rozstrzygania testów, dodają kostkę ułatwienia. To przedmioty ważne dla fabuły i postaci. Każdy ratownik i ratowniczką może mieć jeden taki przedmiot pobrany z Punktu Ratunkowego oraz jeden dodatkowy, pochodzący z indywidualnych zasobów, lub preferencji i wyobrażeń grającego odnośnie jego postaci.

- **Przykłady Wyposażenia indywidualnego:** niezawodny multitool, mała siekierka, pancerny laptop, składany nóż, taktyczna latarka, kolorowe spodnie, mocne buty, podniszczony kapelusz, szary płaszcz, urocza bransoletka, długa lina, zaplamiony notes.

## Ratowniczka / Ratownik medyczny

Posiada przeszkolenie medyczne, jednak jest ono raczej na podstawowym stopniu zaawansowania. Wyszkolony personel medyczny, jest zajęty ratowaniem życia w szpitalach i tymczasowych punktach ratunkowych. Do tej roli pasują lekarze, pielęgniarze i osoby obeznane z pierwszą pomocą.

Wyposażeniem, które mogą pobrać z punktu ratunkowego, jest torba medyczna (zawiera podstawowe wyposażenie medyczne) lub składane nosze.

Wskazane jest, by w drużynie była przynajmniej jedna postać o takiej roli.

## Ratowniczka / Ratownik techniczny

To osoba, która specjalizuje się w doraźnych działaniach związanych z niebezpiecznym terenem miejskim. Strażacy, funkcjonariusze sił porządkowych, wojskowi i osoby obeznane z usuwaniem przeszkód budowlanych. Wyposażeniem, które mogą pobrać z punktu ratunkowego, jest stalowy łom lub obcęgi do metalu.

Wskazane jest, by w drużynie była przynajmniej jedna postać o takiej roli.

## Ochotniczka / Ochotnik

To osoba, która zgłosiła się do punktu ratunkowego jako gotowa do pomocy. Nie musi mieć wyspecjalizowanej wiedzy ani umiejętności. W zależności od preferencji i predyspozycji ochotnika może wybrać jedno z wyposażzeń ratowników medycznych lub technicznych (torba medyczna, składane nosze, stalowy łom lub obcęgi do metalu).

Do tej roli będą pasowały najprawdopodobniej wszystkie postacie, które nie odnajdą się w pierwszych dwóch.

## Akcja ratunkowa

Grupa ratowników przeszukuje okolice zniszczonego budynku. W pewnym momencie lokalizują uwięzionych ludzi. **By ich uratować, należy uruchomić zegar o 6 polach.** Jego zakończenie jest możliwe poprzez akcje wykonywane przez ratowników. Ich niepowodzenie również przesuwają zegar do przodu, ale zwiększa Poziom Trudności testu kończącego akcję. Dotarcie do poszkodowanych, kończy akcję (patrz rozdział „Zakończenie”).

*Jako Narrator, wygeneruj sytuację na podstawie poniższych tabel. Traktuj je jako wskazówki, które mogą pomóc w nakreśleniu sceny, na której działać będą ratownicy i ratowniczkę prowadzone przez grających.*

Grający deklarują, co robią ich postacie, by uratować ludzi. Poziom Trudności akcji (łatwe - PT = 2, średnie PT = 3, trudne PT = 4) zależy od sytuacji, a efekty testów wpływają na finalny stan zegara.

*Zaznaczone modyfikatory Poziomów Trudności (PT +/-n), służą do określenia trudności testu na zakończenie akcji. Należy je dodać do Poziomu Trudności wynikającego ze stanu zakońzonego zegara.*

1k6	Gdzie znajdują się poszkodowani?
6	Na wysokim piętrze zrujnowanego budynku. Klatka schodowa jest zniszczona i unosi się dym. Widać ich. (PT +3)
5	Na środkowym piętrze płonącego domu. Widać ich. (PT +2)
4	Na środkowym piętrze domu grożącego zawaleniem. Widać ich. (PT +1)
3	W piwnicy zawaleni pod gruzami. Słyszą ich, jest dostęp przez małe okienko. (PT +1)
2	Na parterze, zawaleni gruzami z wyższych pięter. Słyszą ich wołanie o pomoc. (PT +2)
1	W piwnicy zawalonego domu. Słyszą ich wołanie o pomoc lub inne sygnały (walenie w rurę itp.), czuć ulatniający się gaz. (PT +3)

Ilość i skład grupy uwięzionych osób może mieć wpływ na szanse ich uratowania oraz podejmowane przez grupę ratowniczą kroki.

1k6	Kim są?
6	Duża rodzina z kilkorgiem dzieci. (PT +3)
5	Rodzina z dwójką dzieci i sąsiadem / sąsiadką. (PT +2)
4	Rodzina z dziećmi. (PT +1)
3	Matka / Ojciec z dzieckiem. (PT+1)
2	Staruszkowie. (PT +0)
1	Samotny mężczyzna / kobieta. (PT +0)

Reakcja na wołanie o pomoc, zazwyczaj owocuje jakimś nawiązaniem komunikacji. Wtedy też zmienia się stan ludzi, z rozpaczony na jeden z poniższych (działania zmierzające do poprawy ich stanu zakończone sukcesem, mogą go przesunąć o kolejny poziomy w górę. Ich niepowodzenie, powoduje pogorszenie stanu psychicznego ratowanych osób):

1k6	W jakim są stanie psychicznym?
6	Spokojni i opanowani. Współdziałają podczas akcji. (PT -2)
5	Spokojni. Współdziałają podczas akcji. (PT -1)
4	Spokojni, ale nadal przerażeni sytuacją. Ich współdziałanie jest ograniczone. (PT +0)
3	Zrozpaczeni, ale starają się współdziałać z ratownikami. (PT +0)
2	Apatyczni lub oszołomieni, słabo reagują na komunikaty. (PT +1)
1	Zdesperowani lub panikujący. Podejmowane przez nich działania, nawet jeśli są inspirowane przez ratowników mają przeciwny skutek. (PT +2)



Po nawiązaniu kontaktu ratownicy mogą się zorientować czy są dodatkowe utrudnienia. Mogą one mieć wpływ na finalny efekt akcji. Tą tabelę możesz potraktować jako źródło potencjalnych twistów, wykorzystując ją podczas trwania akcji, lub jako odpowiedź na konkretne działania ratowników.

<b>1k6</b>	<b>Czy są dodatkowe utrudnienia?</b>
<b>6</b>	Wszyscy są cali i zdrowi. Próbują się zorganizować. (PT -1)
<b>5</b>	Wszyscy są cali. Mogą się poruszać. (PT+0)
<b>4</b>	Wszyscy są cali, ale jedna z osób ma kłopoty z poruszaniem. (PT +1)
<b>3</b>	Ludzie są poranieni / poobijani, ale mogą się powoli poruszać. (PT +1)
<b>2</b>	Ludzie są w ciężkim stanie. Mają kłopoty z samodzielnym poruszaniem. (PT +2)
<b>1</b>	Jedna z osób jest unieruchomiona i potrzebne będą dodatkowe działania, by ją uratować. (PT +3).

*Pamiętaj by zanotować modyfikatory wynikające z nakreślonej sytuacji i dodać je do stanu zegara w momencie przejścia do zakończenia..*

## Zakończenie

Na zakończenie akcji, jest określany jej rezultat, za pomocą testu. Jego poziom trudności określa stan zakończonego zegara oraz suma modyfikatorów PT z tabel umieszczonych w rozdziale „Akcja ratunkowa”.

Jest on wykonywany przez osobę, która przeprowadziła akcji lub miała największy wpływ na jej przebieg. Pozostałe osoby mogą ją wspierać, dodając po jednej kostce ułatwienia, za każdego, udzielającego wsparcia ratownika. Mogą też wymienić swoje funty na dodatkowe kostki ułatwienia, ale tylko przed rzutem.

**Pamiętaj, że to najbardziej krytyczny moment przygody, mimo dotarcia do poszkodowanych, nadal wszystko może się zdarzyć.**

**UWAGA:** Jeśli będzie wystarczająco dużo kostek w puli, możesz je rozdzielić między graczy, by każdy wykonał rzut. Traktuj uzyskane wyniki tak, jakby pochodziły od jednej osoby.

Opiszcie efekty Waszej akcji. Jeśli się nie powiodła, jakie były tego przyczyny. Możecie też sporządzić raport.

1k6	Efekt	Efekt akcji ratowniczej.
6	Tak i...	Udało się uratować wszystkich ludzi i wkrótce pojawił się ambulans, który zabrał ich do Punktu Ratunkowego.
5	Tak...	Udało się uratować wszystkich ludzi z niebezpiecznego miejsca. Dostarczyliście ich do Punktu Ratunkowego.
4	Tak, ale...	Udało się uratować wszystkich ludzi, ale stan jednego z nich niespodziewanie się pogorszył (zawał, histeria, napad astmy etc.)
3	Nie, ale...	Nie udało się uratować wszystkich, ale jedna z osób została ocalona. Pozostali muszą poczekać na wsparcie od innych ratowników, lub nie mogą być uratowani.
2	Nie...	Nie udało się uratować ludzi. Muszą poczekać na wsparcie od innych ratowników, lub nie mogą być uratowani.
1	Nie i...	Nie udało się uratować ludzi i ratownicy znaleźli się w kłopotach.

# Licencja

FU RPG by Nathan Russell is licensed under a Creative Commons Attribution 3.0 Unported License.

FUNT RPG to modyfikacja Freeform Universal RPG, stworzona przez Tomasza Misterkę. Jest udostępniony na licencji Uznanie autorstwa 3.0 Unported (CC BY 3.0) (<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/deed.pl>).

Bejrut: Ratownicy to scenariusz do gry Freeform Universal RPG, stworzony przez Tomasza Misterkę. Jest udostępniony na licencji Uznanie autorstwa 3.0 Unported (CC BY 3.0) (<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/deed.pl>).

Oznacza to, że możesz go kopiować, rozpowszechniać, zmieniać i tworzyć na jego podstawie inne utwory – również do użytku komercyjnego przy zachowaniu poniższych warunków:

- Uznanie autorstwa – Utwór należy odpowiednio oznaczyć, podać link do licencji i wskazać, jeśli zostały dokonane w nim zmiany. Możesz to zrobić w dowolny, rozsądny sposób, o ile nie sugeruje to udzielania przez licencjodawcę poparcia dla Ciebie lub sposobu, w jaki wykorzystujesz ten utwór.

- Brak dodatkowych ograniczeń – Nie możesz korzystać ze środków prawnych lub technologicznych, które ograniczają innych w korzystaniu z utworu na warunkach określonych w licencji.

Ikona użyta na stronie tytułowej jest przeróbką ikony autorstwa Lorca (CC BY 3.0). Ikony dostępne są na <http://game-icons.net>