

# „Najlepsza sztuczka diabła”

Scenariusz RPG na konkurs Quentin 2011

Przemysław ‘Przem’ Głomb  
[przemyslaw.glob@gmail.com](mailto:przemyslaw.glob@gmail.com)

## 1 Wstęp

Scenariusz dzieje się w **dwóch warstwach** (poziomach) jednocześnie. W pierwszej gracze prowadzą pełne akcji śledztwo żeby dorwać czarnego charaktera. Towarzyszy im w tym BN<sup>1</sup>, niejaki Urtz. W warstwie drugiej toczy się subtelny pojedynek (rywalizacja, gra) między graczami a Urtz’em. Z tej części gracze początkowo nie zdają sobie sprawy (i nie jest wykluczone że pozostaną w niewiedzy do końca scenariusza), chociaż z czasem przybiera ona dominującą rolę.

Scenariusz składa się z **dwóch części**, dziejących się w dwóch, zupełnie różnych uniwersach („Gwiezdne Wojny” i świat współczesny z elementami z „Kult RPG”). Fabuła w obu części jest na początku podobna (wręcz druga część wygląda na pozór jak powtórzenie pierwszej, tyle że w innym świecie), różnią się zakończeniami. Przed rozpoczęciem scenariusza gracze wiedzą tylko tyle, że grają „w Starwarsy”, o naturze drugiego epizodu dowiadują się dopiero w momencie jego rozpoczęcia.

Główny BN, **Urtz**, występuje w części pierwszej jako protagonista, naiwny młody Jedi przysłany na Naboo z Coruscant na swoją pierwszą misję. Współpracuje z graczami, aby pokonać ucznia Sith, Darth’a Arlow’a. W części drugiej to na zewnątrz agent DEA, a w środku psychopatyczny świr, w stylu Jokera z „Mrocznego Rycerza” lub Lectera z „Milczenia Owiec”. W tej części Urtz wykorzystuje swoje kontakty żeby wciągnąć graczy do Operacji „Arlow”, rzekomo do usunięcia zdegenrowanego barona narkotykowego z centrum Haiti, a tak naprawdę żeby usunąć ich; dla niego są ludźmi ze skazą, nieczystymi.

### 1.1 Mechanika

Moje osobiste preferencje (i tak jest przedstawiony ten scenariusz) to „storytelling” luźno oparty na mechanice **Fudge**. Podstawowe elementy Fudge w załączniku

---

<sup>1</sup>Bohater Niezależny – NPC.

## A. Współczynniki, opisujące postacie są cztery (ABCD)

<i>obszar zastosowania</i>	
A	spostrzegawczość, spryt, inteligencja, pamięć, wiedza, przeszukiwanie
B	siła woli, charyzma, zastraszenie, opanowanie, odporność na ból, siła charakteru
C	zręczność, zwinność, reakcja, śledzenie, podkradanie się, strzelanie
D	walka wręcz, kondycja, wytrzymałość

Zapis: dobry to (+), bardzo dobry (++) itd; kod [B++ D-] oznacza A: przeciętny B: bardzo dobry C: przeciętny D: słaby.

Szczególne cechy postaci dodają +2 do testów. Przykład; dla postaci [A+ C- lekarz] poziom spostrzegawczości jest dobry, chyba że test związany jest diagnozą medyczną, wtedy poziom jest wspaniały (dobry +2).

**Tworzenie postaci.** Wszystkie cechy na poziomie przeciętnym, dwa dodatkowe „wolne poziomy” (jeden lub oba można zamienić na cechy szczególne). Można obniżać cechę poniżej przeciętnego żeby uzyskać dodatkowe poziomy.

**Moc.** Występuje w części I. Władanie mocą dotyczy dwóch głównych BN (Urtz, Arlow) i ewentualnie graczy. Jest oznaczane jak cecha szczególna, tylko z poziomem. Na przykład [B- moc--] oznacza że poziom opanowania mocy przez postać jako bardzo słaby (Luke w E4). [A- moc] to oczywiście poziom przeciętny (Padawan). Moc można wykorzystać na dwa sposoby:

- do poprawy zdolności akcji (refleks, walka mieczem świetlnym, odbijanie pocisków z blastera, skoki itp) – wykonuje się test mocy, jeżeli wynik jest lepszy niż przeciętny, dodaje tyle, o ile jest lepszy, do następnego testu (np. walki).
- do wykorzystania zgodnie z konwencją („I sense a great disturbance in the Force”, „these are not the droids you’re looking for”, telekineza) – zwykły test umiejętności moc.

Postacie z dużym poziomem opanowania mocy (przecięty i lepiej) są w stanie dość poważnie zachwiać równowagę gry. Jest to zgodne z konwencją, ale może nie wyjść dobrze na sesji; współczynniki w tym scenariuszu są pewnym kompromisem (zaakcentowanie postaci władających mocą vs unikanie niezniszczalności).

Sam system nie jest pomyślany jako wyjątkowo odkrywczy, ma być prosty i działać.

## 2 Część I: „Gwiezdne Wojny”

Streszczenie:

- Akcja dzieje się w uniwersum Star Wars, około 100 lat przed Bitwą o Yavin<sup>2</sup>, na planecie Naboo. Uzupełnieniem świata, w stosunku do wersji filmowej, jest dzielnica slumsów w stolicy zwana Miastem Słońca.

*The Sun City of Naboo. You'll never find a more wretched hive of scum and villainy... even on backyards like Tatooine*  
(Za „The Jedi's Galactic Guide”)

- Gracze z polecenia Królowej mają rozwikłać zagadkę niepokojów („separatystów”). Ślady wskazują na Miasto Słońca jako miejsce ich kryjówki. Od pewnego momentu misji towarzyszy im, Jedi Padawan Urtz. Śledztwo prowadzi do ucznia Sith (Darth Arlow).
- Arlow został tutaj przysłany przez swojego mistrza, Darth'a Plagueis'a, na poszukiwanie holokronu<sup>3</sup>, który podobno ma zawierać tajemne techniki ingerencji mocą w naturę życia. Urtz znalazł miejsce ukrycia przedmiotu (moc była silna, poza tym był tam kult ciemnej strony), z hukiem (→niepokoje) rozprawił się ze wszystkimi, którzy stali mu na drodze i, wbrew woli swojego Mistrza, zaczął studiować tajniki holokronu.

### 2.1 Historia

**Darth Arlow** jest (w chwili wydarzeń) uczniem Darth'a Plaguesis'a (chronologicznie był nim przed Sidious'em). Jego Mistrz poszukuje legendarnego Holokronu Krwi, w którym ma być zawarta bliżej nieokreślona, ale wielka tajemnica dotycząca relacji mocy do życia, jej wpływu na tworzenie i niszczenie żywej materii. Plaguesis wolałby własnoręcznie poszukać tej zabawki – ale potencjalnych miejsc ukrycia jest wiele, on też nie narzeka na brak zajęć; do każdej dziury nie wejdzie, poza tym od czego ma się uczniów? Darth Arlow A- B++ C- moc

<sup>2</sup>≈70 lat przed „Phantom Menace”.

<sup>3</sup>(Za [Biblioteką Ossus](#)): Holokron (holograficzna kronika) to niewielkie urządzenie służące do przechowywania dźwięku i obrazu, zazwyczaj możliwe do uruchomienia tylko przez osoby posługujące się Mocą. Holokrony stosowane były przede wszystkim przez Jedi i Sithów. Służyły głównie jako rodzaj kronik, dokumentujących zarówno historię, jak i rozwój rozumienia Mocy; oraz do treningu adeptów Mocy.

**Poszukiwania** trwały krótko. Arlow, po przybyciu i zakamuflowaniu się w pobliżu dworu Królowej, dość szybko wyczuł nagromadzenie ciemnej strony mocy w środku Miasta Słońca. Nie wykrył natomiast istniejącego tam kultu ciemnej strony Mocy<sup>4</sup>. Został przez nich zaskoczony; nie byli dla niego problemem, ale w rezultacie walki ziemia się zatrzęsała, i to dosłownie. Trzęsienie ziemi i tajemnicze eksplozje przetoczyły się po okolicy, demolując kilka budynków; w tym Halę Republiki oraz jedno z najcięższych więzień, w którym przetrzymywano recydywistów i przestępców skazanych za najgorsze przewiny, w tym za zdradę stanu i Republiki.

**Na dworze Królowej** zawrzało. Eksplozje wyglądają jak ataki zorganizowanej grupy terrorystycznej. Zniszczenie urzędu Republiki wymaga wystosowania oficjalnego powiadomienia na Coruscant, a to może oznaczać tłum urzędników i komisarzy mieszających się w sprawy Naboo. Kilkudziesięciu bandziorów skazanych za najgorsze zbrodnie związało, ukrywając się w Mieście Słońca poza zasięgiem stróżów porządku; kilkadziesiąt lat pracy Sił Bezpieczeństwa poszło na marne. Wściekła Królowa Harmonia żąda wyjaśnień.

**Doradcy** Królowej, przerażeni sytuacją (oraz własną niewiedzą i bezradnością), na oczekaniu wymyślili i przedstawili teorię o „separatystach-anarchistach”. Na Coruscant przesłali informację o „przypadkowej eksplozji” licząc, że zostanie zignorowana. Stało się inaczej; pośród tysiąca meldunków otrzymanych tego dnia, akurat ten zwrócił uwagę pewnego Mistrza Jedi („*send someone, we should*”). Z perspektywy Rady Jedi sprawa jednak nie wygląda na poważną – w sam raz żeby wysłać młodego Padawana na pierwszą samodzielną misję; niech się sprawdzi.

**Padawan Urtz A+ B-- D+ moc**

**Królowa** stawia swoim doradcom ultimatum. Separatyści mają zostać rozpracowani i zlikwidowani, sprawa ma być wyciszona, ma być spokój i porządek, a przybysz z Coruscant (nikt jeszcze nie wie, że to Jedi) ma odlecieć z przekonaniem że „wszystko gra”. Doradcy sięgają po swoich znajomych/przyjaciół/zaufanych (tu wkraczają gracze).

**Arlow** zamiast odlecieć natychmiast po uzyskaniu artefaktu (takie było pierwotne polecenie jego Mistrza i plan), zaintrygowany jego naturą, pozostał i zaczął go badać. Jego informatorzy donieśli mu, że ludzie Królowej wysyłają śledczych; planuje ich zwabić w pułapkę. Wie że przylatuje „ktoś z Coruscant”; chce go usunąć, żeby mu nie przeszkadzał.

---

<sup>4</sup>Kult to coś w rodzaju grupy kapłanów, którzy byli w stanie częściowo kontrolować moc, ale bardziej na zasadzie intuicji i rytuałów, niż technik którymi posługują się Jedi lub Sith.

## 2.2 Postacie graczy

**Postacie** należą do dworu Królowej, jednej z koterii. Znają się (wszyscy tu się znają, dwór jest mały), ale mają swoje ciemne tajemnice (kto z dworaków nie ma). Przykłady (inspiracje od graczy, obrobione pod scenariusz):

- Błazen, komediant i żartowniś; podejrzewany/a o bycie assasynem Królowej albo szpiegiem Republiki – tak naprawdę sekrety uczeń Darth’a Arlow’a (jak zareaguje, gdy zorientuje się że idą po jego mistrza?) 

B++	C-	D-	moc-
-----	----	----	------
- Nauczyciel Wojenny aktualnie wybranej rodziny Królewskiej, w praktyce także doradca do spraw obrony – kiedyś Padawan Jedi, zrezygnował/a z powodów osobistych. (Wciąż pamięta Kodeks Jedi) 

B-	C+	D+	moc--
----	----	----	-------
- Sędzia Pokoju, i doradca prawny – tak naprawdę eks-gangster/ka z Miasta Słońca, podszywający się pod osobę niezującego szlachcica. (Ktoś go może w Mieście rozpoznać, przypomnieć stare długi, szantażować) 

A+	B++	C-
----	-----	----
- Kwesor i Trybun Ludowy, kiedyś służył w wojsku – tak naprawdę wtyka kartelu kupieckiego (poprzednika Trade Federation?), robi krocie na przekrętach i transakcjach ustawionych pod kartel. (Ma dopilnować żeby sprawa została wyciszona, inaczej kartel mu/jej „podziękuje”) 

A++	B++	C-	D-
-----	-----	----	----
- Porucznik Sił Bezpieczeństwa, który swego czasu ścigał przestępców ukrywających się w Mieście Słońca; teraz wielu z tych, których posadził, uciekło ze zniszczonego trzęsieniem ziemi więzienia. 

A-	B+	C+	D+
----	----	----	----

Według mnie, postacie powinny mieć konkretną motywację niefinansową aby brać udział w akcji (zobowiązanie, przyjaźń, przynależność do rodziny/klanu, mafijne powiązania). Raczej odpadają postacie najemników lub przemytników, które pracują dla tego, kto da więcej, i w każdej chwili mogą się zwinąć i odlecieć.

**Wprowadzenie.** W jednym z pałacowych pokojów, pewien urzędnik w wymiętym garniturze przekazuje im zadanie: w śledztwie po ostatnich wydarzeniach (każda z postaci kojarzy niezależnie tajemnicze wybuchy i trzęsienie ziemi kilka dni temu) natrafiono na ślad grupy „separatystów-anarchistów” przeciwnych władzy Królowej i Republice. Udało się określić, że to bandy zbrojne operujące z Miasta Słońca. Należy zorientować się, kto za nimi stoi, usunąć go i wyciszyć sprawę. Nie, nie mamy żadnych dodatkowych informacji, trop się urwał. Nie, nikt tu wam nie pomoże, Królowa jest zła, wszyscy boją się nawet wyjść na korytarz ze swoich komnat. Nie, nie mamy aktualny informacji na temat Miasta Słońca; to dzielnica bezprawia we władzy gangów, sytuacja tam zmienia się z dnia na dzień. Nie,

nikt wam nie będzie robił kłopotów, macie swobodę poruszania się, pojazdy, możecie zażądać ochrony i wsparcia Sił Bezpieczeństwa które utrzymują porządek w Mieście Słońca. (Po chwili przerwy) ach, byłbym zapomniał. Za kilka godzin przybędzie ambasador z Coruscant, zainteresowany sprawą. Będzie wam towarzyszył. Jest niezmiernie istotne, żeby wrócił stąd z przekonaniem że wszystko jest w najlepszym porządku. Nie, nic nie wiemy na jego temat.

Wypytywany, może powtórzyć wprowadzenie jeszcze raz, podkreślając chronologię (długo długo nic, trzęsienie ziemi i wybuchy, uszkodzenie Hali Republiki i więzienia, konieczność złożenia meldunku i odpowiedź z Biura Kanclerza). Upewni się, że zabrają się do sprawy sprawnie (w razie czego podsunie jeden z opisanych niżej tropów, na przykład 1 lub 2). Zależy mu na czasie, wprowadza atmosferę nerwowości (furtka dla MG żeby nie przeciągać tej sceny). Na odchodnym przypomni, że za parę godzin przylatuje „ambasador”, któremu coś trzeba będzie powiedzieć, a w tej chwili praktycznie nie wiedzą nic...

## 2.3 Akcja

Trudno przewidzieć, w którą stronę pójdą gracze; dlatego poniższy materiał jest przygotowany w formie „punktów zaczepienia”. Nie wszystkie są do wykorzystania; moim zdaniem (uwzględniając czas gry na zdarzenia opisane w kolejnym rozdziale i ostatnią scenę) do zrealizowania na sesji jest 2-4 z poniższych punktów. Wybierz te, które będą pasować najlepiej do konkretnej grupy graczy, warunków sesji itp.

Celem każdego z punktów zaczepienia jest: (a) zrealizowanie dobrej sceny z odpowiednią (pasującą do fazy sesji) proporcją akcji, intrygi (śledztwa, „rozkminiania”) i dialogów oraz (b) dostarczenie graczom mniej lub więcej informacji (zależnie od tego, jak sobie poradzą). Podstawowa informacja prowadzi od „separatystów”, przez wskazanie gangu Arlow’a (patrz niżej), aż do wskazania konkretnej osoby (Darth Arlow), miejsca pobytu, ilu ludzi ma do dyspozycji itp. Bonusem (jeżeli gracze pokażą pazur lub będą mieli szczęście) jest wiedza o planowanym przez Arlow’a zamachu na Padawana (trop 7) zastawionej pułapce na nich (trop 8) oraz o wydarzeniach z sekcji „historia” (kult ciemnej strony mocy itp.)

**Trop 1: „ślad po grupie, co zniknęła bez śladu”.** „Wszyscy” wiedzą, że minister Cronus A+++ B- C- D- od początku zajmował się tym kryzysem. Wysłał alternatywną (inną niż gracze) grupę śledczą, która zniknęła bez śladu. Wie, w jaki rejon się udali ale... nie ma ochoty o tym mówić. W ogóle nie ma ochoty z nimi gadać. Pierwsze wrażenie jest, że się boi, ale tak naprawdę uważa, że współczesna młodzież (dworacy) nie mają szacunku dla starszych. Na tym go można uchwycić, i w zasadzie na niczym innym. Poza tym jest cholerykiem, może spoliczkować „niegrzecznych”, wezwać Straż Pałacową (broń biała, posłuchają raczej jego niż graczy).

**Trop 2: „to serve and to protect”.** Sierżant Atlas A- B+ C+ D+, dowodzący Sił Bezpieczeństwa, zna Miasto Słońca jak mało kto, i to od tej gorszej strony. Wie, że coś dziwnego się dzieje, jedna grupa (gang ludzi Arlow'a) rośnie w siłę nietypowo szybko. Ale Sierżant nie lubi dworaków (graczy), uważa, że to darmozjady, obijają się kiedy tacy jak on utrzymują spokój i porządek na ziemiach Królowej. Będzie odpowiadał uprzejmie i zgodnie z prawdą, ale zdawkowo i oględnie – chyba, że uzna kogoś za równego sobie. Okazja ku temu może być, ponieważ on nie ma ochoty przebywać na dworze, i jest uchwytany tylko na terenie Miasta. A patrole Sił Bezpieczeństwa w Mieście bywają często atakowane; jest całkiem duża szansa (100% (-;?) że ktoś otworzy do nich ogień w trakcie rozmowy z sierżantem. . .

**Trop 3: „grypsujesz?”** Wiadomo, że uszkodzeniu uległ budynek więzienia. Może to więźniowie za nim stoją? Można przesłuchać tych, którym się nie udało uciec, a którzy mogą coś wiedzieć – na przykład Szarego. Ale ten rodzaj przestępców raczej nie sypie. Trzeba być sprytnym. Albo wejść mu na ambicję, i udowodnić mu (w uczciwej walce jeden na jeden) że nie jest się mięczakiem. Szary A- B+ D++ jest silny, szybki, i zna sporo trików. Walka ma być uczciwa, ale w rękach koleśia może się znaleźć nóż lub igła (wtedy to on może zacząć zadawać pytania).

**Trop 4: „znajoma”.** Kontakt w Mieście Słońca. Nyx A++ D-- wie sporo, ale nie chce mówić – boi się. Chce ochrony, i to takiej, która ją przekona co do skuteczności. Mieszka u rodziny (siostra z mężem, dziećmi), ich los na pewno nie będzie jej obojętny. W trakcie rozmowy mogą wpaść okoliczni „ochroniarze”; to ludzie Arlow'a, chcą uciszyć podejrzanych. Nie będą od razu się bić, najpierw chcą się zorientować, kto do niej przyszedł.

**Trop 5: „układ”** Pewnego urzędnika podejrzewa się o korupcję. To dyrektor portu kosmicznego, Hyperion A++ B+ C- D--. Faktycznie sprzedaje on informacje Arlow'owi, ale raczej się z tym nie pochwali. Jest pewien swojej pozycji; przyciśnięty, wyciągnie blaster i za jego pomocą zamierza zakończyć dyskusję. Wie, że znajomy sędzia go uniewinni.

**Trop 6: „proszę udostępnić licznik”.** Sieć zasilająca wykazuje od pewnego czasu charakterystyczne anomalie. Arlow eksperymentował z maszyną energetyczną przy próbie aktywacji holokronu. Anomalie pojawiają się co jakiś czas, pozornie nieregularnie (pierwsze dwie niemal w tym samym czasie, każda kolejna później, różnice w godzinach między kolejnymi zarejestrowanymi 1, 1, 2, 3, 5, 8), mają „dziwny” charakter (przez około godzinę na przemian duży pobór mocy z sieci i zaraz oddawanie energii z powrotem). Odstępy czasowe między kolejnymi

opisuje ciąg Fibonacciego<sup>5</sup>, zorientowanie się o tym pozwala przewidzieć moment czasowy. W czasie występowania anomalii można próbować namierzyć jej źródło, wymaga to odwiedzenia w krótkim czasie (1h) dwóch studzienek energetycznych (jednej na terenie Miasta, więc możliwe zainteresowanie mieszkańców). Sama „wizyta” w studziencie też nie jest prosta, trzeba wiedzieć które kable rozłączać (wiedza), w którym momencie (refleks) i uniknąć porażenia (zręczność). Potrzeba kogoś do pomocy, a jest tam ciasno, ciemno. . . .

**Trop 7: „zamach na Jedi”.** Urtz po wylądowaniu jest witany ogniem z blasterów. Szybka akcja graczy pozwoli dopaść zamachowca, i być może coś z niego wyciągnąć.

**Trop 8: „pokażę wam tajne wejście”.** Podesłany przez Arlow’a człowiek, który ma ich wprowadzić w pułapkę (patrz dalej), jeżeli się zorientują, to jak 7.

**Trop 9: „zrobmy coś”.** Urtz – jeżeli się zorientuje, że drepczą w kółko, przejmie inicjatywę i pokieruje nimi.

## 2.4 Miejsca

**Miasto Słońca.** Każda planeta, nawet tak idylliczna jak Naboo, ma swoją ciemną stronę. To miejsce to stara dzielnica niewielkich, parterowych domów, z ulicami ułożonymi w kratę. Większość ornamentów z budynków została zdjęta lub zdemolowana, okolica jest wyjątkowo (jak na Naboo) brudna, ponura, pełna podejrzanych typów stojących i gapiących się, jakby nie mieli nic lepszego do roboty. Środkowa część jest częściowo zalana (woda z zanieczyszczeniami, momentami do złudzenia przypomina olej maszynowy). Obszar jest niewielki ( $\approx 5\text{km}^2$ ), mocno przeludniony. Śmierdzi odpadkami, chemikaliami, odchodami, zwierzętami. Wewnątrz mieszkają w zasadzie trzy grupy („gangi”): ludzie (ścigani przemytnicy, outsiderzy, przestępcy), gunganie-renegaci (zazwyczaj albo agresywni, albo naćpani) oraz zbieranina obcych z innych planet. Nowością jest grupa Arlow’a, „czwarta siła”; mniejsza liczebnie (kilkadziesiąt osób), ale lepiej zorganizowana i zmotywowana.

Nie każdy tu jest przestępcą, niektórzy po prostu nie mogą nigdzie indziej się odnaleźć. Nie lubią gadać z ludźmi spoza „dzielnicy”. Walki, rozboje, wymuszenia na porządku dziennym. Stałym elementem są patrole Sił Bezpieczeństwa (białe mundury, blastery, lekko opancerzone wozy). Przykładowe wydarzenia, które mogą spotkać tam graczy:

- Konfrontacja Sił Bezpieczeństwa z nieuzbrojonymi cywilami.

---

<sup>5</sup>Ciąg określony relacją rekurencyjną,  $F_n = F_{n-1} + F_{n-2}$ , kolejne wartości to 13, 21, 34.



- Wpadnięcie w krzyżowy ogień podczas „ustawki” gangów.
- Impreza „z ziołem” u starszego gungana, zwanego Mędrcelem.
- Wejście w wąską uliczkę, wydaje się prowadzić dalej, ale urywa się ślepo na ścianie. Jest tu coś w rodzaju baru lub tawerny, pełnej ludzi. . . wyglądają, jakby nie byli zadowoleni z towarzystwa. . . i właśnie odcięli wam jedyną drogę odwrotu. . .

Wszystkie wydarzenia można oczywiście rozwinąć do kolejnych „punktów zaczepienia”. Rozwój akcji (w tym stosunek ludzi z Miasta do graczy, wieści tam chodzą szybko) kontroluj według uznania.

**Pałac** w którym rozpoczyna się historia to Pałac Zimowy, w pewnym oddaleniu od głównego kompleksu pałacowego. „Zimowy” to nie aluzja do temperatury (Naboo ma umiarkowany klimat) ale raczej surowości. Sale są obszerne, wręcz monumentalne, ale w większości puste, poza najniezbędniejszymi przedmiotami (takimi jak nieśmiertelne urzędnicze biurko). Jedyną ozdobą to witraże, przedstawiające „dawne dzieje Naboo” (sceny historyczne, których nikt już nie kojarzy). Witraże są kolorowe, i przykuwają wzrok. Jedynym „rozrywkowym” elementem, który może się przewinąć, to plansza do gry w Holo-szachy. Postacie graczy znają pałac bardzo dobrze, więc jego plan można pominąć. Jeżeli by doszło do walki, to miej na uwadze, że wszystkie elementy (ściany, drzwi, meble) będą raczej solidną osłoną.

## 2.5 Wydarzenia i działania BN

**Przylot Padawana.** Spodziewany jest „w ciągu kilku godzin”, w rzeczywistości kiedy to będzie pasować do tempa sesji. Przedtem gracze mogą mieć czas sprawdzić 1-2 tropy. Postacie zostaną zawiadomione „tuż przed” (goniec w pałacu, wiadomość przez radio do SB). Lądowisko jest na planie Koloseum (w obecnym stanie, czyli częściowo otwarte). Na miejscu jest zamachowiec B+ C++ snajper, nasłany przez Arlow’a. Ma zabić przybysza/ów (cel: wywołanie zamieszania, odwrócenie uwagi, usunięcie osoby potencjalnie skuteczniejszej w śledztwie niż agenci z Naboo). Zamachowiec ma karabin blasterowy, kryje się wśród kolumn (wykrycie: bardzo dobry test spostrzegawczości). Ze statku wyjdzie Urtz razem z trójką ludzi (nieistotni); z początku nie wiadomo kto jest kto (płaszczki podróżne w wyblakłych kolorach). Zabójca otworzy ogień w momencie powitania przybyszów z ludźmi z Naboo. Strzela kilka razy w stronę osób, które uważa za ważne, potem ucieka. Gracze mogą go znaleźć wcześniej, zorientować się tuż przed strzałami że „idzie zamach”, dogodzić uciekającemu albo w ogóle nie zrobić nic. . . Urtz ma miecz świetlny, więc jego obrona będzie spektakularna.

Postać Urtz'a jest szerzej opisana dalej. Od przylotu będzie aktywnie się angażował w działania graczy, rozmawiał z nimi, pytał się o ich opinie, prosił o wyjaśnienie spraw itd. Jeżeli zorientuje się, że gracze drobią w miejscu, spróbuje ich zachęcić; najpierw zasugerować („co byś zrobił”) potem zorganizować („to jakie mamy opcje”) a w końcu narzucić wolę („idziemy”).

**Pułapka.** Arlow wie, że ludzie Królowej pójdą węszyć w Mieście Słońca. Jego ludzie próbują ich zlokalizować. Gdy się zorientują kto-gdzie, spróbują ich zwabić w pułapkę. Pewien typ A++ B- D- spróbuje zdobyć ich zaufanie (udając kogoś, kto coś wie, chociaż niechętnie się tym dzieli, i w ostateczności może im pokazać Coś – albo jakikolwiek inny przekonujący numer), i zaprowadzić do miejsca, w którym jest zastawiona pułapka. To po prostu dziesięciu ludzi z blasterami schowanych wokoło placyku lub ulicy (miejsce wygląda jak każde inne). Ich plan to nie zabić, ale wziąć do niewoli. Jeżeli postaci graczy dają się zwabić (nie zorientują się wcześniej), i nie poddadzą się a będą walczyć, niech to będzie ostra walka. Jeżeli zostaną wzięci do niewoli, zmienia się cały tor senariusza; odpadają „punkty zaczepienia powyżej”, a sama akcja może zawierać następujące elementy:

- przesłuchiwanie ostrzejsze lub łagodniejsze,
- „wystawienie”; gangsterzy będą próbowali wykorzystać ich do dywersji np. jeden z graczy ma przez komunikator nadać odezwę anarchistyczną (przedstawiając się z imienia i nazwiska, wcześniej przesłuchają postacię kto ma najbardziej charakterystyczny głos – ta scena może być zabawna sama w sobie), inny ma ostrzelać patrol Sił Bezpieczeństwa (tak żeby Siły widziały że to on), ktoś trzeci ma zabić na oczach wszystkich działającego w ukryciu agenta dworu Królowej (z okrzykiem „giń zdrajco”) – i co tam im jeszcze do głowy przyjdzie,
- swary i kłótnie w gangu; trwa walka o pozycję, nie każdy jest zadowolony z silnej ręki Arlow'a, gangsterzy nie lubią się nawzajem itp. jest szansa żeby wyciągnąć informacje i/lub kogoś przekabacić (na przykład do pomocy w ucieczce).

## 2.6 Konfrontacja i łup

**Arlow** jest uczniem Sith. Bada tutaj holokron, bo ma przecucie, że jeżeli pokaże go Mistrzowi, to więcej go nie zobaczy (i być może sam nie wyjdzie żywy). Zdążył się już zorientować, jak wiele wiedzy było przed nim ukrywane (na ten wniosek naprowadził go Strażnik – patrz niżej). Zrozumiał, że reguła „jeden mistrz, jeden uczeń” oznacza „jeden mistrz, szereg uczniów kolejno wymienianych”. Odbiera to

osobiście; mimo że to bezwzględny i twardy gość, czuł coś w rodzaju zobowiązania i lojalności wobec Mistrza (charakter praworządny-zły). Waha się między opcją powrotu i konfrontacją z Plagueis'em, a ucieczką i przygotowywaniem zemsty. To niezdecydowanie jest jego słabym punktem (bez niego w trakcie ataku zadziałałby jak maszyna, teraz będzie bardziej skłonny do rozmów i konfrontacji werbalnej). W wyniku tego raczej pozostanie na spotkanie z graczami niż ucieknie (co byłoby dla niego bardziej opłacalne). Arlow azwyczaj znajduje się w budynku w centrum Miasta, mając przy sobie przynajmniej dziesiątkę ludzi. Ewentualnie, jeżeli koniecznie potrzebujesz zaaranżować scenę na terenie Pałacu, może się tam udać (dostarcza Hyperionowi – trop 5 – zapłatę za usługi).

**Konfrontacja.** Jest stosunkowo pewny siebie. Kiedy przychodzą gracze, dysponuje dużą wiedzą na ich temat (zna ich tajemnice; jego ludzie nie próżnują w trakcie jak gracze działają). Może próbować zwrócić ich przeciw sobie żonglując tymi tajemnicami, skłaniając do rozmowy itp. Może spróbować przekonać ich, że Urtz przeszedł na ciemną stronę mocy, a jego przysłali tutaj z Coruscant żeby to potwierdzić i go zlikwidować (spróbuje sprowokować Urtz'a, może się udać, patrz kolejny rozdział). Ma kryształ identyfikacyjny Biura Ochrony Senatu Republiki; sfałszowany, ale w sposób nie do stwierdzenia dla graczy, każe im aresztować Urtz'a. Jeżeli to wszystko nie wystarczy, sięgnie po miecz świetlny (ma jeszcze blaster). Będzie walczył tak długo, jak będzie uważał że ma szansę wygrać; jego plan B to speeder przykryty plandeką z tyłu budynku. Uciekając, będzie koniecznie chciał zabrać holokron z sąsiedniego pomieszczenia (niewielki pokój, dużo aparatury i kabli energetycznych). Przyparty do muru, odpowiednio sprowokowany, albo zorientowawszy się, że stracił holokron – będzie walczył do upadłego<sup>6</sup>

**Holokron.** Jeżeli graczom uda się pokonać Arlow'a w miarę skutecznie, mają dostęp do holokronu Sithów. Po aktywacji, osobie pragnącej uzyskać dostęp do wiedzy z Holokronu ujawnia się Strażnik (gatekeeper). Jest to istota, będąca wżorem umysłu jego twórcy (coś w rodzaju ducha), pełniąca funkcję bibliotekarza. Ujawnia się w formie hologramu (widocznego tylko dla aktywującego), komunikacja z jest w formie rozmowy. Ponieważ jest to artefakt Sithów, Strażnik próbuje sprowadzić aktywującego na ciemną stronę mocy. Ma możliwość wyczuć, jakie są intencje i pragnienia aktywującego, i obiecuje mu (w formie wizji/hologramu) spełnienie ich, jeżeli usunie pozostałych członków grupy.

---

<sup>6</sup>W przypadku, gdyby postacie graczy zostały wzięte do niewoli, i nie udało im się uciec/wyzwolić – zmienia się scenariusz konfrontacji. Postacie są przyprowadzone przed Arlow'a, który rozmawia z nimi (ujawniając co o nich wie, j.w.), drażni Urtz'a, na przemian próbując go wyprowadzić z równowagi, to zachęcając go do porzucenia ścieżki Jedi. Następnie ucieka, pozostawiając graczy swoim ludziom do eliminacji.

Urtz widząc, że to holokron, zażąda dostępu do niego. Otrzymałszy, pogrąży się „w lekturze”. A potem wyjdzie mocno odmieniony (trochę inne zachowanie, jakby wolniejszy, spokojniejszy). Jeżeli tak się stanie, to wracając z powrotem do Pałacu zaatakuje ich z zaskoczenia. Pierwsza osoba, którą zaatakuje ma bardzo małe szanse (test bardzo dobry lub wspaniały) uniknąć trafienia (mieczem świetlnym), a kiedy reszta się zorientuje i rozpocznie walka. . . proponuję przerwać sesję („na dziś kończymy”).

Jeżeli któryś z graczy usłucha kuszenia holokronu i rzuci się na innych, proponuję koniec analogicznie. W innej sytuacji (ktoś schowa holokron, Arlow ucieknie, gracze zdziśiatkowani się wycofają itp.) zakończenie proponuję w innym, dowolnie wybranym momencie. W ostateczności, jeżeli nie będzie innej opcji: Królowa pragnie ich widzieć, chce się dowiedzieć, co było powodem zamieszek. Cięcie.

Podsumowanie struktury części I: wprowadzenie → trop na start (np. 1-6) → przyłot Padawana i zamach → śledztwo: kilka scen na podstawie punktów → (ewentualnie) zasadzka lub walka z ochroniarzami Arlow’a → konfrontacja z Arlow’em, holokron. W tym punkcie gra się kończy. Ważne jest, żeby wypośrodkować między finałem który dostarcza rozwiązania fabuły, a możliwością gry dalej. Gracze powinni być przekonani, że następny epizod będzie bezpośrednią kontynuacją tej sesji.

## 2.7 Gra Urtz’a

W zasadzie to jeszcze nie gra. Urtz w tej części jest młodym, ambitnym Padawanem. Jest pewny swego; wie, że jako uczeń Jedi należy do elity, jest rycerzem w świetlistej zbroi, najlepszą częścią Republiki. Praktycznie każdy spotkany człowiek jest niższej klasy niż on, i powinien udzielić mu żądanego wsparcia – natychmiast i wyczerpująco. Powiedzmy sobie, kawał pewnego siebie buca.

Z drugiej strony, jego zachowanie to do pewnego stopnia maska skrywająca niepewność. Jest mnichem z klasztoru, w którym wszystko było proste i poukładane, wrzuconym w skomplikowaną i brudną rzeczywistość. Chciałby pozostać tym, kim był (prymusem pośród Padawanów, zbierającym pochwały za postępy); wcale nie chce zostać Mistrzem, podejmować odpowiedzialności, zmagać się z niejasnymi sytuacjami.

Dlatego też instynktownie zwiąże się z graczami. Będzie sobie wyobrażał, że on jest ich przywódcą, duchowym światłem, drogowskazem wskazującym kierunek; oni są jego rękami, narzędziami, praktycznymi umiejętnościami radzącymi sobie ze Złym Światem. Jako grupa są jedną istotą, tak sobie myśli. Nie zdając sobie z tego sprawy, będzie przejmował ich wzorce zachowań w różnych sytuacjach. Będzie pytał o wiele rzeczy, starając się sprawić wrażenie znającego temat, ale tak naprawdę zdradzając się ze swoją niewiedzą. Przylepi się do graczy jak mucha.

A gracze? Jeżeli będą działać, jak to zwykle gracze (czyli „skutecznie”, bez

oglądania się na innych, „straty muszą być”), jeżeli zorientują się, że mogą nim manipulować... mogą dość łatwo wykrzywić jego charakter. Więcej, jestem prawie pewien, że u mnie na sesji to zrobią...

## 3 Część II: „Kult”

Streszczenie:

- Akcja dzieje się w ciemniejszej wersji naszej rzeczywistości. Na pozór w roku 201x w Port-au-Prince na Haiti, tak naprawdę jest przesunięty trochę w stronę świata Kult RPG<sup>7</sup>
- Postacie graczy są grupą agentów z różnych służb (USA, ONZ, lokalnych służb Haiti). Zostali zebrani razem w sprawie tajnej operacji usunięcia jednego z kluczowych baronów narkotykowych, przebywającego obecnie w dzielnicy slumsów Port-au-Prince, Cité Soleil (Miasto Słońca). Operację, zwaną „Arlow”, koordynuje agent DEA, niejaki Urtz.
- Cała operacja tak naprawdę jest fikcją, zrodzoną w chorej głowie Urtz’a. On już od dawna wyszedł ze swojej roli szeryfa, stojącego na straży prawa i porządku, a stał się psychopata, który na przemian to buduje swoje osobiste imperium (kontakty, wpływy, przysługi) to eliminuje ludzi, w których dopatrywał się skazy. Łatwo się domyślić; tym razem kolej na postacie graczy.

### 3.1 Historia

**Urtz** był modelowym agentem. Urodzony w rodzinie z tradycjami, skończył dobrą szkołę (**Ivy League**), zdecydował się walczyć za swój kraj (USA). Trafił do DEA; inteligentny (szachista), skuteczny, szybko awansował. Jednak z czasem zwrócił się ku „ciemnej stronie mocy”; ujawniły się w nim psychotyczne cechy charakteru, skłonność do manipulowania ludźmi wyłącznie dla przyjemności, potem zabijania, torturowania. . . W tej chwili w zasadzie żyje z tym wszystkim w swojej własnej głowie, równocześnie dla otoczenia (szczególnie przełożonych) jest wciąż idealnym agentem, który do tego ma dobre „plecy”.

**Urtz** jest psychopata. Ubzdurał sobie, że ludzie powinni być idealni (co dla niego oznacza opanowanie emocji na modłę kodeksu Jedi; patrz też film „Equilibrium”). Kto w jego ocenie taki nie jest (czyli praktycznie każdy, komu się dokładnie przyglądnie), jest kwalifikowany jako człowiek nieczysty, ze skazą. Wystarczy do tego jedno źle wypowiedziane słowo, albo wręcz fakt, że Urtz’owi nie podoba się twarz

---

<sup>7</sup>To co widzimy to Iluzja, skrywająca ponurą Rzeczywistość. W tym scenariuszu nie występują byty nadnaturalne (Archontowie), chyba że chcesz je wprowadzić. Idea jest taka, że świat stopniowo od „naszego” zmienia się w kierunku Czyśca – Purgatory – Urtza (na koniec już całkowicie pochłaniając graczy). Jeżeli MG nie znasz świata Kult’u, wystarczy że zasugerujesz się klimatem z filmów takich jak „Mroczny Rycerz”, książek Clive’a Barker’a, itp. Ewentualnie niech to będzie po prostu ponury świat.

danego człowieka. Jest to proces irracjonalny, poza tym, że często do tej grupy zaliczane są osoby, których on (zazwyczaj nieświadomie) uważa za rywali, niebezpiecznych, zagrażających jego pozycji. Takich „osób ze skazą” ma on długą listę; większość z nich to urzędnicy i agenci różnych służb, z którymi pracował (stróż prawa i porządku powinni szczególnie świecić przykładem, co nie?). Co jakiś czas w miarę możliwości organizuje, jak to sobie nazywa, „porządki”, „czyszczenie”.

**Urtz** nie zabija czysto, szybko, mechanicznie. Każda akcja, to dla niego pewien rytuał („oczyszczenia”?), coś w rodzaju dzieła sztuki. Kiedyś chciał być scenarzystą filmowym, ale jego prace nie znalazły uznania; pozostało mu zamiłowanie do organizowania skomplikowanych scenariuszy wydarzeń. Przebieg operacji jest dla niego równie ważny jak to, kto bierze w niej udział i co się z nim stanie (czytaj: jak skończy).

**Gracze** są agentami z różnych służb. Każdy z nich w jakimś momencie wzbudził niezdrowe zainteresowanie Urtz’a (współpracowali razem, albo jego/jej akta przewinęły się przez biurko Urtz’a), i na każdego „coś ma”. Na ich użytek zorganizował operację „Arłow”. Kluczowy baron narkotykowy tak naprawdę nie jest kluczowy, jest jeden z wielu lokalnych odbiorców końcowych, mających powiązania z kolumbijczykami. Poza tym, pracuje dla Urtz’a (co nie znaczy, że nie można go „przy okazji” usunąć). Jest też sporo innych ludzi (urzędników, agentów), przekupionych przez Urtz’a, grających role.

### 3.2 Postacie graczy

**Kiedy gracze siadają przy stole**, przekonani, że zaczyna się kolejna sesja Star Wars... Pytasz „Gotowi do gry?” (kiwnięcia głowami, samotne „tak”) „OK. Od tej pory, aż nie powiem – żadnych pytań”. Idą karteczki z nowymi rolami (każda karteczka zawiera tylko nazwę lub skrót jakiejś agencji, np. „CIA”, „L’Unité de Sécurité Générale du Palais National (USGPN)”, „United Nations Support Mission in Haiti (UNSMIH)”, „prywatny współpracownik na kontrakcie” bez dodatkowych danych, imion itp). Opis: puste pomieszczenie, stół krzesła popielniczka telewizor; budynek w centrum Port-au-Prince, tzw. bezpieczny. Garść szczegółów: włączony telewizor, przy nim jakiś typ (BN, zaraz da graczom zadanie) ogląda „Attack of the clones” na wideo (nie DVD, jakość obrazu), w popielnicze dopala się pet, wirujący dym itp. Część graczy w pokoju, ktoś akurat wchodzi po schodach w budynku itd. Kiedy wszyscy gracze są w pomieszczeniu, typ zza telewizora podnosi się, gestem daje znać wszystkim że podeszli do stołu, i rzuca na blat trzy fotografie.

**Fotografie** są typowo „wywiadowcze” (ukryta kamera, nieostre, złe światło). Pierwsza przedstawia oddział paramilitarny, chyba gdzieś w Afryce. Młodzi żołnierze kiwają radośnie w stronę kamery coś, co wygląda na odrąbane dłonie. Po bliższym przyjrzeniu widać na ziemi bezrękie ciała. W tle grupa starszych postaci; jedna sylwetka zaznaczona markerem. Druga to pole pełne ciał, najwyraźniej niedawno pochowanych i świeżo wykopanych, ułożonych w rzędach. Trzecie to zdjęcie spotkania facetów w mundurach, znowu jedna postać zaznaczona. Fotografie powinny być opisane jako ponure, ale bez przesady. Krótko i konkretnie proponuję.

**Typ** odzywa się po chwili milczenia. „Ten człowiek jest znany jako Charles. Odpowiedzialny za 10% światowego ruchu narkotykowego i około sto tysięcy ofiar w kilku krajach świata. Ukrywa się gdzieś tam (pokazuje palcem za okno w stronę Miasta Słońca). Macie go dorwać. Koordynować was będzie agent Urtz, on jest z DEA”. Po czym rzuca na stół telefon komórkowy i wychodzi.

**Pytania** od graczy mogą paść w tym momencie. Tak, każdy z was jest pracownikiem tej agencji, którą macie wymienioną. Tak, twoja agencja zajmuje się tym a tym. Tak, zostaliście oficjalnie oddelegowani do „międzyagencyjnej” współpracy, to oficjalne zadanie – wysłano was tutaj, tu macie dostać zadanie i spotkać resztę zespołu, z którym macie współpracować. Tak, każdy ma typowe wyposażenie, swoje kontakty i informacje (→ punkty zaczepienia).

### 3.3 Akcja

Punkty zaczepienia są takie jak w części pierwszej (poza punktem 6, nie ma tam prądu). Oczywiście, minister Królowej jest politykiem w Rządzie Haiti, Siły Bezpieczeństwa to siły misji ONZ, itd. Ważne jest to, że w części drugiej, **każdy** spośród tropów został przekupiony (przez Urtz’a), żeby prowadził postacie graczy do Charlesa. Charles jest jednym z kilku gangsterów, operujących w Mieście Słońca. Jest (lokalnym) handlarzem bronią, dosyć bezwzględny, i chętnie strzela do wszystkich, którzy mu się nie podobają. Jakiś czas temu udało się go złapać i osadzić w więzieniu, ale w wyniku trzęsienia ziemi (12 stycznia 2010) został częściowo zniszczony budynek więzienia i udało mu się uciec.

To przekupienie tworzy dodatkowy poziom informacji, do którego można dotrzeć. Na przykład polityk nie będzie chciał rozmawiać, ale „odpowiednio przekonany” przez graczy może wyjawiać informacje (trop 1: o grupie agentów która próbowała dorwać itp). Różnica między częścią I a II jest taka, że w II można „kopać dalej”, i zorientować się, że to fałszywka, którą miał przekazać tym którzy będą pytać. Idąc tym tropem można przerwać scenariusz Urtz’a, który inaczej będzie się toczył według narzuconych przez niego ram.



Istotne informacje, które można uzyskać, kopiując głębiej: „zapłacono mi, żebym coś takiego powiedział” oraz przy bardzo dobrym wyniku, od osób pochodzących z Miasta Słońca, „Charles i Urtz współpracują ze sobą”.

### 3.4 Miejsca

**Miasto Słońca** (**Cité Soleil**). Dzielnica Port-au-Prince, jedno z najbiedniejszych i jednocześnie najgęściej zaludnionych miejsc na ziemi. Mieszka tam między dwieście a czterysta tysięcy mieszkańców, bez kanalizacji, sklepów, elektryczności, opieki medycznej, szkół itp. Większość obszarów jest terenem walk gangów (około 30, każdy kontroluje obszar kilku budynków). Faktyczna władza jest, od niedawna, podzielona między nich a siły ONZ (United Nations Stabilization Mission in Haiti MINUSTAH). Domy są zbudowane z cementu i blachy (lepsze) lub z czego tylko można znaleźć. Północna część jest podmokła (sąsiednia rzeka). Poziom przestępczości jest jednym z najwyższych na świecie (piszą „miasto, nad którym słońce zaszło”).

Więcej szczegółów oraz mapa/zdjęcia satelitarne na linku powyżej.

**Pałac** w tej części jest dwupiętrowym, obszernym budynkiem zajęтым przez wojska ONZ. Większość pomieszczeń jest pusta, gdzieś tam resztki mebli których nie zdążyli rozkraść, lub które zostały zorganizowane dla urzędników ONZ.

Miejsca w obu częściach scenariusza są dosyć silnie związane. Budynek z administracją Błękitnych Hełmów odwzorowuje pałac i dwór Królowej. Zamiast witraży na ścianach są plakaty-reklamy działań ONZ. Stara szachownica zamiast holo-szachów itd. Zamiast świata Gwiezdných Wojen jego obecność w formie fizycznej (film, muzyka) i „duchowej” (wykrzywiony kodeks Jedi w głowie Urtz’a). Założenie jest takie, że wszystkie elementy (przedmioty, osoby w tle, wydarzenia), które zaznaczyły się w pamięci lub były charakterystyczne w części I, pojawiają się i tutaj.

### 3.5 Wydarzenia i działania BN

„**Przylot Padawana**”. Urtz przylatuje helikopterem, podobnie jak w części pierwszej chwilę po rozpoczęciu. Daje wiadomość przez telefon. Prowizoryczne lądowisko helikopterowe na kawałku oczyszczonego z gruzu placu. Oczywiście czeka zamachowiec. Uzbrojony w kałacha (AK-74), ma seriami ostrzelać po lądowaniu; ma nie trafić w Urtza, może trafić w graczy, ale ogólnie większość pocisków ma pójść „w niebo”.

**Pułapka**. Urtz wynajął grupę najemników, która ma ich pojąć. Schemat jest podobny jak w części pierwszej; podobny model ataku i elementy po schwytaniu

(przesłuchiwania – dla odwrócenia uwagi, „wystawienie” – żeby Urtz miał czyste ręce, swary i kłótnie – szansa dla graczy).

### 3.6 Gra Urtz’a

W tej części Urtz jest totalnym psycholem. Udział w jego operacji to podróż do jądra ciemności.

Na początku (w momencie przylotu) postara się zrobić podobne wrażenie jak w części I: twardego, poukładanego szeryfa, obrońcy prawa, porządku i słabszych. Z czasem jego zachowanie się zmieni, w coś w rodzaju sędziego lub audytora, oceniającego każdy ruch i słowo graczy. Będzie im wytykał rzeczy, według niego kalające człowieka: nieopanowane emocje, ignorancję, wzburzenie, chaotyczność. Wmówi sobie, że pewne ich zachowania są przejawem strachu lub agresji, i do tego również się przyczepi. Równocześnie sam stanie się nietolerancyjny, skłonny do łatwego wpadania w gniew i agresję – szczególnie wobec osób, które będą spotykać (jest gotów zaatakować kogoś z byle powodu).

Ważne: ponieważ sporo wie o każdej z postaci, będzie do tego nawiązywał. Będzie komentował wspólnie przeprowadzone akcje, albo wydarzenia o których czytał w aktach (za każdym razem potwierdzi, jako MG, prawdziwość i dokładność informacji). Na początku będzie to miało charakter pochwały, później nagany (patrz powyższa zmiana w czasie).

W początkowej części można z nim jeszcze porozmawiać na temat Gwiezdných Wojen<sup>8</sup>; to jego ulubiony film, w którym szczególnie mu się podoba to, jak człowiek, który przez moment dał się zwieść złu, pograża się w nim całkowicie, i jaka go spotyka kara (to jego interpretacja losów Anakina). O czym nie powie, to była w pewnym stopniu jego inspiracja dla „rytuałów”, które teraz robi.

Z czasem jego uwagi i zachowanie staną się wręcz namolne, przeszkadzające. O ile w części pierwszej jego celem było usunięcie Darth’a Arlow’a, a ewentualna przemiana mogła przyjść pod sam koniec, tutaj zachowuje się jakby dyskusje i pseudo-psychologiczne śledztwo było najważniejsze na świecie (w sumie dla niego tak jest).

### 3.7 Konfrontacja i łup

Cieężko jest przewidzieć, w jakiej sytuacji będzie scenariusz i gracze na tym etapie. Prawdopodobnie, improwizacja jest nieunikniona (-: . Ogólne wskazówki są następujące: dla Urtz’a w części II zlikwidowanie „oficjalnego” celu (Charles’a, odpowiednika Arlow’a z części I) ma znaczenie drugoplanowe. Jeżeli będzie widział ku temu sposobność, pozwoli im na to. Jeżeli nie, lub poczuje, że jego plan

---

<sup>8</sup>Byłoby dobrze, gdyby ten temat poruszyli jako pierwsi gracze.

jest zagrożony, spróbuje ich „zwinąć” wcześniej. Jego grupa najemników (5 osób, broń długa – karabinki, strzelby, pistolety maszynowe), wynajęta do zasadzki, w zasadzie cały czas jest w pobliżu.

Taka czy inna konfrontacja z Urtz’em jest w zasadzie jedyną opcją (pomijając śmierć postaci lub ich wyjątkowo szybką i sprawną ucieczkę na drugi koniec świata). Szansą dla graczy jest zorientowanie się w sytuacji (obserwacja zachowania oraz śledztwo) i doprowadzenie do finału na swoich warunkach, zaskakując Urtz’a.

**Plan Urtz’a.** Postacie muszą zginąć. Koniecznie z jego ręki, osoba musi być wolna (to jego rytuał). „Wolność” dla niego oznacza, że np. zaskoczenie samotnej postaci gracza która jest na tylnej straży jest OK, ale atak na kogoś spętanego lub nieprzytomnego już nie. Będzie próbował wyjąć postacie pojedynczo, wykorzystując lub prowokując oddzielenie się od reszty grupy. Jego ludzie (najemnicy) mają mu w razie czego dostarczyć alibi (na użytek graczy). Ma do dyspozycji nóż i pistolet z tłumikiem (jednym i drugim potrafi się dobrze posługiwać) oraz radio do kontaktu ze swoją grupą. Wykonując swój wyrok nie musi nic mówić, ale jeżeli będzie miał ku temu okazję, skorzysta z niej (tłumacząc postaci gracza co jest z nim źle).

Jeżeli uda mu się zasadzka, postacie graczy są w rękach jego ludzi. Cały czas będzie grał komedię, że on również jest pojmany. Będą ich brali na przesłuchania pojedynczo, jeden po drugim, tak aby zaaranżować Urtz’owi sytuację, kiedy on idąc na swoje przesłuchanie mijają na korytarzu jedną z postaci wracającą. Najemnicy się wycofują, Urtz zostaje sam... i próbuje zrobić swoje. Gracz ma możliwość reakcji, ale wyjście z tej sytuacji jest bardzo trudne. Urtz postara się w ten sposób usunąć silniejszą część zespołu, a potem „załatwi” im zwolnienie i wróci do pierwotnego planu.

**Konfrontacja z Charles’em** może mieć miejsce np. jeżeli gracze pozbędą się Urtz’a, i będą chcieli kontynuować misję. Atak wymaga trochę innego podejścia, niż w części I. To inny setting, tu dużo łatwiej zginąć (nie ma czym odbijać pocisków). Ochrona Charlesa jest pokaźna (10 osób, karabiny), ale niezbyt czujna (narkotyki). Odwrócenie ich uwagi albo skryte podejście jest dobrą opcją, prowadzi bezpośrednio do konfrontacji z Charles’em. W razie alarmu, ochrona zaczyna strzelać (niezbyt celnie, ale intensywnie). W razie pokonania Charles’a, w pokoju w którym w części I znajdował się holokron, jest kilka płyt DVD z materiałami obciążającymi urzędników ONZ i polityków Haiti.

## 4 Posłowie

**Tytuł** jest stosunkowo trudny do wychwycenia dla graczy (choć – kto wie?). Jest on tłumaczeniem „The greatest trick”, oczywiście z

- „The greatest trick the Devil ever pulled was convincing the world he didn't exist” — Verbal Kint, „Usual Suspects”

lub, w nieco innej wersji, ale po prawdzie wcześniejszej,

- „La plus belle des ruses du diable est de vous persuader qu'il n'existe pas” — Baudelaire, „Le Joueur généreux”

w wolnym tłumaczeniu „Największą sztuczką diabła było przekonanie nas, że nie istnieje”. Aluzja do planu Urtz'a.

**Imiona** są dużo prostsze do rozwikłania. Arlow, i Urtz... Charles Marlow, i Kurtz oczywiście. Joseph Conrad, „Jądro Ciemności”. Kto z graczy zostanie zwiędziony w stronę Philip'a Marlowe'a – to już jego problem. . .

Gracze nie muszą załapać żadnej z powyższych aluzji (i pewnie tego nie zrobią). Miej też z sesji trochę zabawy, nie tylko gracze mają się dobrze bawić (-;

Obie aluzje związane są oczywiście z głównym Bohaterem Niezależnym.

## A Fudge

Poziomy cech według tabeli 1. Testy wykonuje się dodając do poziomu cechy wynik rzutu 4dF<sup>9</sup>.

**Przykład** Poziom cechy odpowiadającej za strzelanie jest „dobry”. Gracz rzuca 4dF uzyskując -2. Wynik testu: „słaby”. Jaki mógłby być „słaby” strzał? Na przykład: pocisk trafia w neon klubu nocnego trzy domy dalej (-;

**Walka i obrażenia** Walka to test konfrontacyjny (chyba że kopujemy leżącego albo strzelamy do nieruchomej tarczy). Określona cecha postaci jednej przeciwko drugiej, obie strony wykonują test. Wygrywający zadaje obrażenia, jeżeli jego wynik jest większy lub równy od trudności ustalonej przez MG (np. „żeby trafić gościa miotającego się na schodach potrzebny jest przynajmniej dobry strzał”).

Obrażenia (jeżeli zadano) liczy się jako połowę przewagi (o ile wygrał test, zaokrąglając w dół) plus modyfikator: ze współczynnika walki (-1, 0, +1), broni

---


<sup>9</sup>1dF to Fudge'owa kostka: -1, 0, +1. 4dF = zakres -4 do +4.

<i>poziom</i>	<i>w Fudge</i>	<i>liczbowo</i>
wspaniały	superb	+3
bardzo dobry	great	+2
dobry	good	+1
przecięty	fair	0
słaby	mediocre	-1
bardzo słaby	poor	-2
tragiczny	terrible	-3

Tabela 1: Poziomy współczynników i umiejętności.

atakującego (0, +1, ..., +3) i obrony (zbroi itp) broniącego (-4, -3, ..., 0); czasem też przewaga sytuacyjna, osłona, różnica w poziomie wykszolenia itp.

Obrażenia zaznacza się na karcie według poziomów:

obrażenia	+1,+2	+3,+4	+5,+6	+7,+8	+9 i więcej
ranny	<i>lekko</i>	<i>poważnie</i>	<i>ciężko</i>	<i>wyłączony</i>	<i>umierający</i>
liczba slotów	3	1	1	1	1
modyfikator		-1	-2	$-\infty$	

Obrażenie trafia do swojej klasy, zajmując jeden slot. Jeżeli nie ma już wolnych, przechodzi w prawo. Jeżeli postać jest *zdrowa* lub *lekko ranna*, działa normalnie; *poważnie/ciężko ranna* działa z wskazanym modyfikatorem (do wszystkich testów); *wyłączony z akcji* może tylko szeptać, czołgać się itp.; *umierający* jest nieprzytomny i zostało mu kilka minut. Przykład rozliczania obrażeń w tabeli 2.

<i>obrażenie</i>	<i>oznaczenie na karcie</i> LLL-P-C-W-U	<i>modyfikator</i>
+2 ( <i>lekkie</i> )	●○○-○-○-○-○	
+3 ( <i>poważne</i> )	●○○-●-○-○-○	-1
+4 ( <i>poważne</i> )	●○○-●-P-○-○	-2
+1 ( <i>lekkie</i> )	●●○-●-P-○-○	-2

Tabela 2: Przykładowe „kolekcjonowanie” obrażeń. Oznaczenia: pusty slot (○), zapełniony slot (●), slot zapełniony obrażeniem z innego slotu (P). Trzecie z kolei obrażenie, mimo że jest „tylko” POWAŻNE, zmieniło stan postaci na CIĘŻKO RANNY. Typ obrażenia jest odnotowany (P) dla późniejszego rozliczenia czasu leczenia.